

WOJOWNIK

Poziom Wojownika

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom Rodzaj Broni

5

☐☐☐☐

9

☐☐☐

13

☐☐

17

☐

SZKOLENIE W ZBROI

MAKSYMALNA KARA DO TESTÓW
PREMIA ZE ZR PREMIZ PANCERZA REDUKCJA

+

-

Poziom

19

RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT
WILL BONUS

Poziom Wojownika

+

= (+ 2) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

Poziom Rodzaj Broni

20

ATUTY BOJOWE

ATAK PREMIA

☐ Rozszczępienie Dodatkowy atak jeśli trafisz

☐ Większe Rozszczępienie Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę

☐ Rozszczępiający Finisz Dodatkowy atak jeśli przeciwnik jest ogłuszony.

☐ Ulepszone Rozłupujące Wykończenie Jakikolwiek numer na rundę

KRYTYCZNE EFEKTY

require

☐ Krytyczne Skupienie

☐ Krwawy Krytyk

☐ Mdlący Krytyk

☐ Oślepiający Krytyk

☐ Oszalamiający Krytyk

☐ Okaleczający Krytyk

☐ Ogłuszający Krytyk

☐ Ogłuszający Krytyk

☐ Męczący Krytyk

☐ Rozpraszaający Krytyk

☐ Wyczerpujący Krytyk

☐ Przebijający Krytyk

☐ Wyczerpujący Krytyk

☐ Doskonalszy Przebijający Krytyk

☐ Mistrzostwo Krytyków Stosuje dwa krytyczne efekty na raz

☐ Podstępna Precyzja Apply a critical effect to the drugi podstępny atak w rundzie

ATUTY DRUŻYNOWE

☐ Sprzymierzeńcy Czarujący +2+2 do przebicia odporności na czary

☐ Skoordynowana Obrona +2do DMB

☐ Skoordynowane Manewry +2do PMB

☐ Nisko i Ostrożnie Przyjmij wynik testu na refleks sprzymierzeńca

☐ Uważaj! Działa w rundzie zaskoczeniowej, jeśli sprzymierzeniec może

☐ Tarczowa Ściana +1 / +2do KPkiedy obaj używają tarcz

☐ Obrona Czarującego +4do testów koncentracji

☐ Zamiana Miejsc Zmiana miejsc ze sprzymierzeńcem

☐ Back to Back +2 to AC against flanking

☐ Doskonalsze Plecy w Plecy +2do sprzymierzeńca KP

☐ Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formacja Kawalerska Dzieli przestrzeń, szarżuje przez pole zajmowane przez wierzchowca sprzymierzeńca

☐ Skoordynowana Szarża Szarżuje na tego same wroga co sprzymierzeniec

☐ Droga Ucieczki Nie prowokuje AO kiedy znajduje się w sąsiedztwie sprzymiezeńca

☐ Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, wróg traci ZRpremia do KP

☐ Doskonalsza Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, zyskuje AO

☐ Sfora Atak sprzymierzeńca pozwala Ci wykonać 1,5mkrok

☐ Wyczucie Momentu AO kiedy sprzymierzeniec potwierdzi krytyka

☐ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally

☐ Przejażdżka Tandemem Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzuć dwa razy na PMB

☐ Cel okazyjny Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu