

CAD

Poziom
Wojownika

DIRTY MANOEUVRES

Poziom 2

MANOEUVRE
BONUS

Poziom
Wojownika

$$+ \boxed{} = \left(+ 2 \right) \div 4$$

Bonus to CMB and CMD for disarm, dirty trick and steal.

Poziom 7

DEADLY SURPRISE
When you hit an enemy who's denied their DEX bonus to AC, attempt a dirty trick immediately.

Poziom 11

CRAVEN COMBATANT
When fight defensively, using total defence or Combat Expertise, cannot be flanked except by a Rogue 4 levels higher.

Poziom 13

SWEEPING PRANK
As a standard action, use dirty trick on two adjacent enemies.

Poziom 17

As a full action, use dirty trick on 2 + DEX enemies.

CATCH OFF GUARD

Poziom 3

Use improvises weapons with no penalty.
Unarmed opponents are flat-footed against them.

Poziom 9

RAZOR-SHARP CHAIR LEG
Change improvised weapon to budgeoning, piercing or slashing.
Critical threat range is 19-20/x2.

PAYBACK

Poziom 5

PREMIA

Poziom
Wojownika

$$+ \boxed{} = \left(- 1 \right) \div 4$$

Bonus to attack and damage against a foe who attacked you this turn.

Poziom 9

ULTIMATE PAYBACK
Always confirm criticals against a foe who attacked you.

TREACHEROUS BLOW

Poziom 15

On confirming a critical, attempt a dirty trick immediately.

ATUTY BOJOWE

- ☐ Rozszczepienie Dodatkowy atak jeśli trafisz
- ☐ Większe Rozszczepienie Dowlolna liczba dodatkowych ataków na rundę
- ☐ Rozszczepiający 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
- ☐ Oszałamiający Krytyk
- ☐ Okaleczający Krytyk
- ☐ Ogłuszający Krytyk
- ☐ Męczący Krytyk
- ☐ Rozpraszaający Krytyk
- ☐ Wyczerpujący Krytyk
- ☐ Przebijający Krytyk
- ☐ Doskonalszy Przebijający Krytyk

☐ Mistrzostwo Krytyków Stosuje dwa krytyczne efekty na raz

☐ Podstępna Precyzja Apply a critical effect to the second sneak attack in a round

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 **KP**kiedy 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 sprzymierzeńca

☐ Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, wróg traci **ZR**premia do **KP**

☐ Doskonalsza Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, zyskuje AO

☐ Sfora Atak sprzymierzeńca pozwala Ci wykonać **1,5mkrok**

☐ Wyzucie 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