

VIKING
(FIGHTER)

Wojownik
Poziom

FEARSOME

- 2** Make an Intimidate check as a Move Action
- 10** Make an Intimidate check as a Swift Action
- 18** Make an Intimidate check as a Free Action

SHIELD DEFENCE

SHIELD BONUS
TO AC

Wojownik
Poziom

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

(Zaokrąglane w dół)

BERSERKER

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Viking
Level

Inne

$$\boxed{} = 2 + \text{BD} + \left(\boxed{} - 3 \right) \times 2 + \boxed{}$$

Every bonus feat after level 6 can be a RAGE power

WEAPON MASTERY

Rodzaj Broni

20

ATUTY BOJOWE

ATAK ACTIONS

- ☐ 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

CRITICAL EFEKTY

(wymaga ☐ Krytyczne Skupienie

- ☐ Krwawy Krytyk ☐ Mdlący Krytyk
- ☐ Oślepiający Krytyk ☐ Oszłamiający Krytyk
- ☐ Okaleczający Krytyk ☐ Ogłuszający 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 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 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
- ☐ Wyczucie Momentu AO kiedy sprzymierzeniec potwierdzi krytyka
- ☐ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally
- ☐ Przejazdźka Tandemem Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzuć dwa razy na PMB
- ☐ Cel okazyjny Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu