

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

+  = (  + 1 ) ÷ 4 (zaokrąglane w dół)

BERSERKER

SZAŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

Viking  
Level

Inne

= 2 + BD + (  - 3 ) × 2 +

Every bonus feat after level 6 can be a RAGE power

WEAPON MASTERY

Rodzaj Broni

Poziom  
20

ATUTY BOJOWE

ATAK ACTIONS

- ☐ Rozszczepienie Dodatkowy atak jeśli trafisz
- ☐ Większe Rozszczepienie Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę
- ☐ Rozszczepiający 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 ☐ Oszałamiający 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
- ☐ Przejażdżka Tandemem Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzuć dwa razy na PMB
- ☐ Cel okazyjny Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu