

DRAGOON

Poziom

Wojownika

(FIGHTER)

SPEAR TRAINING

SPEAR

Poziom

BONUS

5

= (

- 1

) ÷ 4

Poziom

Wojownika

SZKOLENIE W ZBROI

MAKSYMALNA KARA DO TESTÓW

PREMIA ZE ZR PREMIA Z PANCERZA REDUKCJA

+

-

Poziom

19

RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT

Poziom

WILL BONUS

Wojownika

+

= (

+ 2

) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

SPINNING LANCE

Poziom

7

Make alternate attacks against adjacent foes at full bonus.

PIERCING LANCE

Poziom

11

As a standard action, attack both mount and rider.
The difficulty to negate the hit with a ride check is 4 higher.

LEAPING LANCE

Poziom

15

No ACP on Acrobatics when mounted.
Leap at a target from charging mount to gain double charge bonus and mounted attack bonuses.

SZTANDAR

Poziom

9

+

Premia do Ataku

Saving Throw Bonus

+

ATUTY BOJOWE

- ☐ 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

KRYTYCZNE EFEKTY

- require

☐ Krytyczne Skupienie
- ☐ Krwawy Krytyk
- ☐ Mdlący Krytyk
- ☐ Oślepiający Krytyk
- ☐ Oszałamiający Krytyk
- ☐ Okaleczający Krytyk
- ☐ Ogłuszający Krytyk
- ☐ Ogluszający 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
- ☐ Wycucie 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