

Shonin (versione bilanciata)

la forza bruta e il tempismo sono il modo migliore per mettere fuori combattimento un nemico. Contro i boss sarà di grande aiuto mantenere un buon ritmo, alternando difesa e attacco. Continuate ad attaccare, e prendetevi il tempo che serve per studiare i movimenti dell'avversario.

Livello /livello competenza / Punti Combo(Volontà) /caratteristiche

1	+2	4	Stile di combattimento ,secondo vento,combo stats
2	+2	4	Azione impetuosa (1), combo plus,volontà difensiva , competenza +
3°	+2	4	Archetipo marziale
4°	+2	5	Miglioramento del punteggio di abilità,
5°	+3	5	Attacco extra (x1)
6	+3	5	Miglioramento del punteggio di abilità,
7°	+3	5	Caratteristica dell'archetipo marziale
8°	+3	5	Miglioramento del punteggio di abilità
9	+4	5	Indomabile (x1)
10	+4	5	Caratteristica dell'archetipo marziale
11	+4	6	Attacco extra (x2)
12	+4	6	Miglioramento del punteggio di abilità
13	+5	6	Indomabile (x2)
14	+5	6	Miglioramento del punteggio di abilità
15	+5	6	Caratteristica dell'archetipo marziale
16	+5	7	Miglioramento del punteggio di abilità
17	+6	7	Impulso d'azione (x2), Indomabile (x3)
18	+6	7	Caratteristica dell'archetipo marziale
19	+6	7	Miglioramento del punteggio di abilità, versatilità marziale (opzionale)
20	+6	8	Attacco extra (x3)

Caratteristiche di classe

Come combattente, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d10 per livello da guerriero

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da guerriero dopo il 1°

Competenze

Armature: tutte le armature, scudi

Armi: armi semplici, armi da guerra

Strumenti: nessuno

Tiri salvezza: Forza, Costituzione

Abilità: scegli due abilità tra Acrobazia, Addestramento di animali, Atletica, Storia, Perspicacia, Intimidazione, Percezione e Sopravvivenza

Attrezzatura

(a) cotta di maglia o (b) cuoio, arco lungo e 20 frecce

(a) un'arma da guerra e uno scudo o (b) due armi da guerra

(a) una balestra leggera e 20 quadrelli o (b) due asce

(a) uno zaino da esploratore o (b) uno zaino da esploratore

Stile di combattimento lv1

Adotti un particolare stile di combattimento come tua specialità. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi scegliere un'opzione Stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito potrai scegliere di nuovo.

Tiro con l'arco. Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettui con le armi a distanza.

Lotta alla cieca. Hai la vista cieca con un raggio di 3 metri. All'interno di tale raggio, puoi effettivamente vedere tutto ciò che non è dietro una copertura totale, anche se sei accecato o al buio. Inoltre, puoi vedere una creatura invisibile all'interno di tale raggio, a meno che la creatura non si nasconda con successo da te.

Difesa. Mentre indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

Duello. Quando impugnati un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri per i danni con quell'arma.

Grande combattimento con le armi. Quando ottieni un 1 o 2 su un dado di danno per un attacco che effettui con un'arma da mischia che stai impugnando con due mani, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo tiro, anche se il nuovo tiro è un 1 o un 2. L'arma deve avere la proprietà a due mani o versatile per ottenere questo beneficio.

Intercettazione. Quando una creatura che puoi vedere colpisce un bersaglio, diverso da te, entro 1,5 metri da te con un attacco, puoi usare la tua reazione per ridurre il danno che il bersaglio subisce di $1d10 +$ il tuo bonus di competenza (fino a un minimo di 0 danni). Devi impugnare uno scudo o un'arma semplice o da guerra per usare questa reazione.

Protezione. Quando una creatura che puoi vedere attacca un bersaglio diverso da te che si trova entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per imporre svantaggio al tiro per colpire. Devi brandire uno scudo.

Tecnica superiore. Impari una manovra a tua scelta tra quelle disponibili per l' archetipo Battle Master . Se una manovra che usi richiede che il tuo bersaglio effettui un Tiro Salvezza per resistere agli effetti della manovra, la CD del Tiro Salvezza è pari a $8 +$ il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (a tua scelta).

Ottieni un dado superiorità, che è un d6 (questo dado viene aggiunto a qualsiasi dado superiorità che hai da un'altra fonte). Questo dado viene utilizzato per alimentare le tue manovre. Un dado superiorità viene speso quando lo usi. Riacquisti i tuoi dadi di superiorità spesi quando termini un riposo breve o lungo.

Combattimento con armi da lancio. Puoi estrarre un'arma che ha la proprietà da lancio come parte dell'attacco che effettui con l'arma.

Inoltre, quando colpisci con un attacco a distanza usando un'arma da lancio, ottieni un bonus di +2 al tiro per i danni.

Combattimento con due armi. Quando ti impegni in un combattimento con due armi, puoi aggiungere il tuo modificatore di abilità al danno del secondo attacco.

Lotta a mani nude. I tuoi colpi senz'armi possono infliggere danni contundenti pari a $1d6 +$ il tuo modificatore di Forza in caso di colpo. Se non stai brandendo armi o scudi quando effettui il tiro per colpire, il d6 diventa un d8.

All'inizio di ogni tuo turno, puoi infliggere $1d4$ danni contundenti a una creatura afferrata da te.

Sparatutto ravvicinato (UA). Quando effettui un attacco a distanza mentre ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile, non hai svantaggio al tiro per colpire. I tuoi attacchi a distanza ignorano metà copertura e tre quarti di copertura contro bersagli entro 9 metri da te. Hai un bonus di +1 ai tiri per colpire sugli attacchi a distanza.

Marinaio (UA). Finché non indossi armature pesanti o usi uno scudo, hai una velocità di nuoto e una velocità di scalata pari alla tua velocità normale e ottieni un bonus di +1 alla classe armatura.

Tunnel Fighter (UA). Come azione bonus, puoi assumere una posizione difensiva che dura fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre sei nella tua posizione difensiva, puoi effettuare attacchi di opportunità senza usare la tua reazione, e puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco in mischia contro una creatura che si muove per più di 1,5 metri mentre si trova entro la tua portata.

Lv1 Punti combo :

si ripristinano ogni riposo breve , ogni colpo critico o quando finisci un nemico.

Sono accumulabili e si saicariano fino a quando non riposi

Lv1 Combo offensiva (chiamate volontà):1 punto combo per ogni combo

Colpo Preciso: Quando effettui un Tiro per Colpire, sei in grado di spendere fino al numero massimo disponibile di Volontà del Danzatore per aumentare il numero del tuo Tiro per Colpire del numero di Volontà del Danzatore speso 2 punti sono richiesti per ogni +1 in precisione.

Rottura: al costo di 1 Volontà del ballerino, puoi aggiungere +1 al danno del tuo attacco per ogni punto speso in un attacco (minimo 1). Non usa la tua azione bonus e deve essere specificato prima che l'attacco si connetta o meno

Danger Close: quando colpisci con un attacco usando 3 Dancer's Will puoi avvicinare una creatura di taglia Grande o inferiore a 1,5 metri.

Choker: Al costo di 2 Dancer's Will Quando sferri un attacco puoi afferrare l'avversario causando 1/2 danno, avvolgi la catena attorno al suo collo facendolo iniziare a soffocare se ha bisogno di respirare. Può funzionare fino a 10 piedi, la portata dei tuoi guanti. Richiede una CD del tiro salvezza di forza di 8 + prof + Des per uscire dallo strangolamento.

Quick Footwork: al costo di 3 Dancer's Will, puoi eseguire l'azione Schivata come azione bonus fino alla fine del tuo prossimo turno

Parata: al costo di 5 Volontà del Danzatore, puoi usare la tua reazione per effettuare una prova di Acrobazia, abbinando o battendo il tiro per colpire contro un attacco entro 1,5 metri da te. Con un Tiro Salvezza riuscito subisci la metà dei danni e puoi effettuare un attacco come parte della stessa reazione

Luna crescente: al costo di 6 Volontà del ballerino, quando esegui l'azione di attacco, puoi attaccare di nuovo, tuttavia, questo è limitato a una volta per turno e non puoi aggiungere altra Volontà del ballerino dagli attacchi extra forniti da questo abilità

Chi Disruption: Per il costo di 6 Dancer's Will su un attacco riuscito puoi colpire il punto di pressione dell'avversario. Devono superare una CD Cos di 8 + prof + Des o essere storditi fino all'inizio del tuo prossimo turno, possono essere attivati solo una volta per turno.

Aggressive Vault: se una creatura bersaglio si trova entro 3 metri da te, salti sopra il bersaglio usando 10 Dancer's Will e fai un attacco contro di loro, questo attacco non ottiene alcun attacco extra

Tempesta: al costo di 12 Volontà del ballerino Quando sferri un attacco su una creatura ostile se tenta di muoversi o disimpegnarsi, danneggia la creatura poiché non sta bloccando o schivando gli attacchi.

Lv1 Secondo vento +

Hai un pozzo di resistenza limitato a cui puoi attingere per proteggerti dai danni. Nel tuo turno, puoi usare un'azione bonus per recuperare punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero+bonuscompetenza .

Una volta che usi questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di poterlo usare di nuovo.

Azione Impetuosa

A partire dal 2° livello, puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per un momento. Durante il tuo turno, puoi compiere un'azione aggiuntiva.

Una volta che usi questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di poterlo usare di nuovo. A partire dal 17° livello, puoi usarlo due volte prima di un riposo, ma solo una volta nello stesso turno.

A LV2 Combo stats+(costano 1 punto combo aggiuntivo)

Miglioramenti combo

Colpo Preciso: Quando effettui un Tiro per Colpire, sei in grado di spendere fino al numero massimo disponibile di Volontà del Danzatore per aumentare il numero del tuo Tiro per Colpire del numero di Volontà del Danzatore speso 2 punti sono richiesti per ogni +2 in precisione. Può essere eseguito durante il tiro per colpire, a patto che tu abbia a disposizione la Volontà del ballerino e deve essere utilizzato prima che l'attacco sia considerato un successo o un fallimento

Rottura d'organo: quando effettui un tiro per colpire e colpisci, sei in grado di spendere fino al numero massimo disponibile di Volontà del ballerino per aumentare il danno del numero di Volontà del ballerino speso 1 punto per ogni +2 di danno. Può essere eseguito prima o dopo aver tirato l'attacco quando la lama ha colpito un Organo fatale

Attrazione dei lupi: al costo di 5 Volontà del ballerino, quando sferrisci un attacco contro una creatura grande o più piccola, attiri la creatura di 1,5 metri più vicino e deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 8 + Competenza + Destrezza o cadere prono

Full Moon: al costo di 9 Dancer's Will, quando esegui l'azione di attacco, ottieni un'altra Azione che può essere usata per Schivare o Attaccare

Soul Strike: al costo di 10 Dancer's Will puoi attaccare i punti di pressione dell'avversario. Devono superare una CD Cos di 10 + prof + Des o essere Paralizzati fino alla fine del loro turno successivo, possono essere attivati solo una volta per turno su ogni creatura ostile colpita da un attacco e ignorano la resistenza/Immunità alla condizione Paralizzato.

Vault vendicativo: al costo di 8 Volontà del ballerino Se una creatura bersaglio si trova entro 15 piedi da te, salti dietro il bersaglio usando 9 Volontà del ballerino ed effettui un attacco contro di essa con Vantaggio

Contrattacchi: come azione bonus che costa 12 Volontà del ballerino Quando una creatura alla tua portata effettua un attacco contro di te e fallisce, puoi rispedirle un attacco fino alla fine del tuo prossimo turno.

Volontà difensiva : Costano tutte 1 volontà (punti combo)

Bash: se hai uno scudo equipaggiato, usando 1 Dancer's Will puoi respingere una creatura a 1,5 metri da te se hai sferrato un attacco prima nella direzione che scegli

Parata: al costo di 3 Volontà del Danzatore, sei in grado di usare la tua reazione per tentare un tiro salvezza su Destrezza di CD pari al tiro per colpire dell'avversario contro un attacco in mischia entro 1,5 metri da te. Con un Tiro Salvezza riuscito corrispondente al Tiro per Colpire, non subisci danni e puoi spingere la creatura fino a 3 metri di distanza in una direzione a tua scelta

Blocco: la quantità di Volontà del ballerino spesa = quantità di danni negati, richiede uno scudo per essere equipaggiato e solo 1/2 efficace contro i danni contundenti

Colpi danzanti: spendere 3 Volontà del ballerino infligge 1/2 danno mentre si è in questa posizione e le creature hanno svantaggio ai tiri per colpire contro di te fino all'inizio del tuo prossimo turno

Tank: Spendendo 3 Dancer's Will, ti vengono concessi +2 CA mentre sei in questa posizione e ti muovi a 1/2 velocità fino all'inizio del tuo prossimo turno. Richiede uno Scudo per essere equipaggiato

Vault disimpegnato: al costo di 3 volontà del ballerino puoi saltare fino a 3 metri di distanza costando un movimento pari alla distanza percorsa, non provoca attacchi di opportunità quando salti via

Protezione: al costo di 3 Volontà del Danzatore Quando una creatura che puoi vedere attacca un bersaglio diverso da te che si trova entro 3 metri da te, puoi spostarti fino a 1,5 metri in direzione del bersaglio usando la tua reazione per imporre svantaggio il tiro di attacco. Aumenta la tua CA di 1 fino all'inizio del tuo prossimo turno. Devi impugnare uno Scudo.

Fortezza: spendendo 5 Volontà del ballerino ti vengono concessi +3 CA Mentre usi questa posizione, anche il tuo movimento ora diventa 0 fino all'inizio del tuo prossimo turno, richiede uno scudo per essere equipaggiato.

Competenza

Una volta raggiunto il 2° livello puoi scegliere due delle competenze delle classi e raddoppiarle

La calma prima della tempesta

A partire dal 3° livello, puoi usare un'azione bonus per consumare un numero di punti Volontà del Danzatore fino alla metà del tuo bonus di competenza per guarire alcune delle tue ferite minori. Quando consumi un punto Volontà del Danzatore in questo modo, guarisci 1d4.

INIZIO ARCHETIPO ____-Archetipo : Combo master avanzato _____

maestri di combo sono guerrieri veloci e fluidi, specializzati nel combinare più attacchi, realizzati in modo rapido e successivo, contro un singolo avversario, destinati ad abbattere le loro difese e sopraffarli. I maestri di combo esercitano una pressione costante sui loro avversari, affidandosi alla rapidità dei loro colpi e al rapido movimento per infuriarsi contro il nemico, lasciandoli bloccati dietro la tempesta di colpi.

Colpo ripetuto

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottieni la capacità di copiare il tuo ultimo attacco in una certa misura. Ogni volta che attacchi un nemico puoi dichiarare quell'attacco come Colpo Ripetuto prima di tirarlo. Dopo aver usato Colpo Ripetuto, ogni attacco che infliggi allo stesso nemico fino all'inizio del tuo prossimo turno utilizza il risultato del tuo ultimo tiro per colpire. Puoi utilizzare questo privilegio per un numero di volte pari al tuo bonus di competenza e ne riacquisti l'utilizzo dopo aver completato un riposo lungo.

Contatore combinato

Al 3° livello, acquisisci una comprensione di come mettere insieme i danni. Quando attacchi un nemico, ottieni un segnalino combo su di lui e ottieni un bonus al tuo tiro di danno. Più alto è il tuo contatore di combo, più bonus ottieni. Perdi tutto il tuo segnalino combo quando non attacchi quel nemico per un turno o quando perdi un attacco contro detto nemico,(puoi utilizzare le combo dei livelli precedenti come attacchi ripetuti stessi)

(riferito ovviamente al numero di attacchi)

Tavolo da banco combinato

Numero di contatori Bonus danni

1-3 +0 ai danni

4-6 +1 sui tiri per i danni

7-9 +2 ai danni

10 + +3 ai danni

Inoltre, puoi rinunciare al tuo danno per spingere indietro il bersaglio fino a 1,5 metri per ogni punto di danno che scegli di rinunciare, mentre ti muovi della stessa distanza in avanti. Non puoi spostare il bersaglio più in alto della taglia media.

Mani veloci

A partire dal 7° livello, i movimenti delle tue mani sono incredibilmente veloci e precisi. Ottieni competenza nelle prove di Rapidità di Mano e aggiungi il doppio del tuo bonus di competenza nelle prove con quell'abilità.

Inoltre, puoi effettuare l'azione Usare un Oggetto o effettuare una prova di Rapidità di Mano usando un'azione bonus.

Antipasto combinato

Al 10° livello, acquisisci una comprensione di come mettere insieme le combo. Il tuo primo attacco usando Colpo Ripetuto ottiene un bonus pari al tuo bonus di competenza al suo Tiro per Colpire.

Finitore combinato

Al 15° livello, hai imparato a terminare efficacemente la tua combo. Mentre usi Colpo Ripetuto, puoi dichiarare un attacco come tuo Colpo Finale Combo, quell'attacco ottiene un bonus pari al tuo bonus di competenza sul suo Tiro per Colpire e un bonus ai danni pari al numero di Segnalini che hai. Dopo quell'attacco il tuo Colpo Ripetuto viene considerato terminato e perdi tutti i tuoi Segnalini Combo.

Padronanza tecnica

Al 18° livello, hai padroneggiato la tua tecnica di combo in modo da poterla eseguire un numero illimitato di volte e con maggiore precisione. Quando tiri l'iniziativa e non hai più usi della tua funzione Colpo Ripetuto, recuperi un uso.

Inoltre, quando usi Impulso d'azione, recuperi 1 uso di Colpo ripetuto.

-----FINE ARCHETIPO

Aumento del punteggio di abilità

Quando raggiungi il 4° livello, e di nuovo al 6°, 8°, 14°, 16° e 19° livello, puoi aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a tua scelta, oppure puoi aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a tua scelta. non aumentare un punteggio di caratteristica superiore a 20 utilizzando questa funzione

Attacco extra

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece di una volta, ogni volta che esegui l'azione Attacco nel tuo turno.

Il numero di attacchi aumenta a tre quando raggiungi l'11° livello in questa classe e a quattro quando raggiungi il 20° livello in questa classe.

Indomabile

A partire dal 9° livello, puoi ritirare un tiro salvezza che fallisci. Se lo fai, devi usare il nuovo tiro e non puoi usare di nuovo questo privilegio finché non finisci un riposo lungo.

Puoi usare questo privilegio due volte tra i riposi lunghi a partire dal 13° livello e tre volte tra i riposi lunghi a partire dal 17° livello.