

BONU!S D'ATTAQUE				DMG	CRIT
Base Attaque + + + → / / / Bonus					
<input type="checkbox"/> Attaque en finesse Utiliser la DEX pour les attaques au c à c / DEX				FOR	
Arme à deux mains				× 1 1/2	
Arme secondaire (2 en moins pour une arme légère) - 6 / - 10				× 1/2	
<input type="checkbox"/> Combat à deux armes Réduit les pénalités à : - 4 / - 4					
<input type="checkbox"/> Double frappe Pas de pénalités de dégâts				—	
BONUS D'ARME	De maître Ne se cumule pas avec les bonus magiques + 1				
	Arme de prédilection: + 1				
	Arme de prédilection supérieure + 2				
	Spécialisation martiale: + 2				
	Spécialisation martiale supérieure + 4				
	Attaque puissante Ignore la réduction des dégâts jusqu'à 5 / —				
Attaque puissante supérieure Ignore la réduction des dégâts jusqu'à 10 / —					
Science du critique / Arme acérée / Sort Affûtage				× 2	Zone de critique
Niveau 20 Maîtrise des armes Zone de critique augmentée et confirme toujours les coups critiques + 1 Multiplicateur					
+	<input type="checkbox"/> AdM Arme de base Base Dégâts → d +			x	
	Propriétés spéciales +			+	Arme Entraînement
<input type="checkbox"/> Arme de prédilection (<input type="checkbox"/> Supérieure) <input type="checkbox"/> Science du critique ou arme acérée <input type="checkbox"/> Maîtrise d'arme					
<input type="checkbox"/> Spécialisation martiale (<input type="checkbox"/> Supérieure)					
<input type="checkbox"/> Attaque puissante (<input type="checkbox"/> Supérieure) / / /				d +	x
+	<input type="checkbox"/> AdM Arme de base Base Dégâts → d +			x	
	Propriétés spéciales +			+	Arme Entraînement
<input type="checkbox"/> Arme de prédilection (<input type="checkbox"/> Supérieure) <input type="checkbox"/> Science du critique ou arme acérée <input type="checkbox"/> Maîtrise d'arme					
<input type="checkbox"/> Spécialisation martiale (<input type="checkbox"/> Supérieure)					
<input type="checkbox"/> Attaque puissante (<input type="checkbox"/> Supérieure) / / /				d +	x
AMÉLIORATIONS	Rapidité Une attaque supplémentaire au bonus maximal + 1				
	Juré	1			La moitié du bonus d'ennemi juré de rôdeur est donnée aux alliés
	Ennemi	2			
		3			
Bonus de moral Inspiration Vaillante et autres +			+		
DONS D'ÉQUIPE	<input type="checkbox"/> Grande tenaille En prise en tenaille + 4				
	<input type="checkbox"/> Couple d'opportunistes Quand adjacent + 4 aux attaques d'opportunité				
	<input type="checkbox"/> Coup précis En tenaille + 1d6 par coup successif				
SOUS-TOTAL AMÉLIORATIONS & TRAVAIL D'ÉQUIPE /					
ACTIONS D'ATTAQUE	<input type="checkbox"/> Marteler la faille Sur une attaque réussie +1 par coup successif			□ □ □ □	
	<input type="checkbox"/> Attaque en puissance - +				
	<input type="checkbox"/> Concentration malgré la fureur Ignore la pénalité d'attaque en puissance sur la première attaque				
	<input type="checkbox"/> La Mort ou la Gloire +4 (+1 aux niveaux 11, 16, 20) + +				contre les ennemis plus grands
<input type="checkbox"/> Expertise du combat Bonus de CA -					
SIMPLE ATTAQUE	Charge -2 à la CA pour le reste du tour + 2				
	<input type="checkbox"/> Frappe Décisive Dé de dégâts supplémentaire + 1 dés			+ d	
	<input type="checkbox"/> Science de la frappe décisive + 2 dé				
	<input type="checkbox"/> Frappe décisive supérieure + 3 dé				
	<input type="checkbox"/> Frappe Dévastatrice +2 par dé supplémentaire +				
<input type="checkbox"/> Coup dévastateur amélioré +2 par dé +				aux confirmations de critiques	
<input type="checkbox"/> Don pour les critiques + 4 aux confirmations de critiques					