

BONU!S D'ATTAQUE				DMG	CRIT	
Base Attaque + + + <div>/ / /</div> Bonus						
<input type="checkbox"/> Attaque en finesse Utiliser la DEX pour les attaques au c à c FOR / DEX				FOR		
Arme à deux mains				x 1 1/2		
Arme secondaire (2en moins pour une arme légère) - 6 / - 10				x 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				x 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 <div>d +</div>				x	
	+ Propriétés spéciales <div>+</div>			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) <div>/ / /</div>			d +	x	
	<input type="checkbox"/> AdM Arme de base Base Dégâts <div>d +</div>				x	
	+ Propriétés spéciales <div>+</div>			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) <div>/ / /</div>			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 <div>+</div>			+			
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 <div>□ □ □ □</div>					
	<input type="checkbox"/> Attaque en puissance <div>-</div> <div>+</div>					
	<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 (+1aux niveaux 11, 16, 20) <div>+</div> <div>+</div> contre les ennemis plus grands					
	<input type="checkbox"/> Expertise du combat Bonus deCA <div>-</div>					
SIMPLE ATTAQUE	Charge -2à la CApour 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 +2par dé supplémentaire			+		
	<input type="checkbox"/> Coup dévastateur amélioré +2par dé <div>+</div>				aux confirmations de critiques	
<input type="checkbox"/> Don pour les critiques + 4 aux confirmations de critiques						