

BONU!S D'ATTAQUE				DMG	CRIT	
Base Attaque + + +				/ / /		
Bonus						
Dextérité				DEX		
Rang de Force (arc composite)				FOR		
Pénalité pour force insuffisante				- 2		
Arme secondaire (arbalètes seulement)				- 4 / - 8		
<input type="checkbox"/> Combat à deux armes Réduit les pénalités à :				- 2 / - 2		
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	Multiplificateur
+	<input type="checkbox"/> AdM Arme de base Base Dégâts			d +	x	
	Propriétés spéciales <input type="checkbox"/> Arme de prédilection (<input type="checkbox"/> Supérieure) <input type="checkbox"/> Spécialisation martiale (<input type="checkbox"/> Supérieure) <input type="checkbox"/> Attaque puissante (<input type="checkbox"/> Supérieure)			+ d	Arme Entraînement	
<input type="checkbox"/> Science du critique ou arme acérée <input type="checkbox"/> Maîtrise d'arme						
/ / /				d +	x	
+	<input type="checkbox"/> AdM Arme de base Base Dégâts			d +	x	
	Propriétés spéciales <input type="checkbox"/> Arme de prédilection (<input type="checkbox"/> Supérieure) <input type="checkbox"/> Spécialisation martiale (<input type="checkbox"/> Supérieure) <input type="checkbox"/> Attaque puissante (<input type="checkbox"/> Supérieure)			+ d	Arme Entraînement	
<input type="checkbox"/> Science du critique ou arme acérée <input type="checkbox"/> Maîtrise d'arme						
/ / /				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			+ +			
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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Tir à bout portant À moins de 9m			+ 1	+ 1	
	<input type="checkbox"/> Tir de précision Pas de malus pour tirer dans la mêlée					
	<input type="checkbox"/> Tirs groupés Groupe les flèches pour vaincre la réduction de dégâts					
	<input type="checkbox"/> Tir dans le mille Ajuster le tir en action de mouvement			+ 4		
	<input type="checkbox"/> Tir avec concentration Dans les 9m				INT	
	<input type="checkbox"/> Tir rapide Attaque supplémentaire à outrance			- 2		
	<input type="checkbox"/> Feu nourri Tir de deux flèches à la fois					
	<input type="checkbox"/> Tir soudain Avec arme à distance, menace les cases à 1,5m					
	<input type="checkbox"/> Science du tir soudain Avec arme à distance, menace les cases à 4,5m					
	<input type="checkbox"/> Tir soudain supérieur Bonus de dégâts et confirmation de critiques			+ 4		
	<input type="checkbox"/> Tir en mouvement Attaque durant un déplacement					
	<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			+		aux confirmations de critiques	
<input type="checkbox"/> Don pour les critiques				+ 4	aux confirmations de critiques	