

WOJOWNIK

ZWARCIE

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom

Rodzaj Broni

5

☐☐☐☐

9

☐☐☐

13

☐☐

17

☐

SZKOLENIE W ZBROI

MAX ARMOUR

ARMOUR CHECK

ZR

PREMIA

KARA

REDUKCJA

+

-

19

RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT

PREMIA DO WOLI

Wojownik

Poziom

+

= (

+ 2

)

÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

Poziom

Rodzaj Broni

20

ATUTY BOJOWE

ATAK

ACTIONS

☐ Rozszczepienie

Dodatkowy atak jeśli trafisz

☐ Większe Rozszczepienie

Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę

☐ Rozszczepiający Finisz

Dodatkowy atak jeśli przeciwnik jest ogłuszony

☐ Ulepszone Rozłupujące Wykończenie

Jakiegolwiek numer na rundę

CRITICAL EFEKTY

(wymaga ☐ Krytyczne Skupienie

☐ Krwawy Krytyk

☐ Młdy 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 drugi podstępny atak w rundzie

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

☐ Uwaga!

Działaj 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 wierzchołca 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 premię do TK

☐ Doskonalsza Jednoczesna Finta

Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, zyskuje AO

☐ Sfora

Atak sprzymierzeńca pozwala Ci wykonać 1,5mkrok

☐ Wyczucie Momentu

AO kiedy sprzymierzeniec potwierdzi krytyka

☐ Shake It Off

+1 to all saving throws per adjacent ally

☐ Przejażdżka Tandemem

Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzucić dwa razy na 1d4

☐ Cel okazyjny

Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu

PREMIA DO ATAKU

Podstawowy

Atak

Premia

+

+

+

/

/

/

☐ Weapon Finesse

Use DEX for melee attack

S

/

ZR

Broń dwuręczna

×

1 1/2

Broń improwizowana

(22 mniej dla broni lekkiej)

- 6

/

- 10

☐ Walka dwoma orężami

Redukuje kary do:

- 4

/

- 4

☐ Podwójne Cięcie

Brak kar do obrażeń

—

BRŃ PREMIE

Mistrzowska

Nie nakłada się z magiczną premią

+ 1

Skupienie na Broni:

+ 1

Doskonalsze Skupienie na Broni

+ 2

Specjalizacja w Broni:

+ 2

Doskonalsza Specjalizacja w Broni

+ 4

Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to

5/—

Greater Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to

10/—

Ulepszone Uderzenia Krytyczne

Cięta broń

Przenikliwe magiczne efekty

×

2

Obszar zagrożenia

Poziom

20

Mistrzostwo w Broni

Zwiększa zasięg krytyka i automatycznie je potwierdza.

+ 1

Mnożnik

Podstawowa Broń

☐ Mistrz.

Basic

Obrażenia

kość

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Broń Training

☐ Skupienie na broni

(☐ Potężniejsze)

☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

☐ Mistrzostwo w Broni

☐ Weapon Specialisation

(☐ Potężniejsze)

☐ Penetrating Strike

(☐ Potężniejsze)

/

/

/

kość

×

Podstawowa Broń

☐ Mistrz.

Basic

Obrażenia

kość

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Broń Training

☐ Skupienie na broni

(☐ Potężniejsze)

☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

☐ Mistrzostwo w Broni

☐ Weapon Specialisation

(☐ Potężniejsze)

☐ Penetrating Strike

(☐ Potężniejsze)

/

/

/

kość

×

PREMIE

Pośpiech

Jeden dodatkowy atak z pełną premią

+ 1

Favoured

Wróg

1

2

3

Premia z Morali

Inspiruje odwagę i podobne

+

+

PRACA ZESPOŁOWA

ATUTY

☐ Oskrzydłanie

Kiedy flankuje

+ 4

☐ Paired Opportunists

When adjacent

+ 4

do ataków okazyjnych

☐ Precyzyjne Uderzenie

Kiedy flankuje

+ 1k6

na udany atak

SUMA PREMIE I PRACA ZESPOŁOWA

/

/

/

ATAK

ACTIONS

☐ Młotem w Pysk

Przy udanym ataku

+1

na udany atak

☐ Potężny Atak

-

+

☐ Szaleńcze Skupienie

Ignoruje karę z Potężnego Ataku do pierwszego ataku

☐ Śmierć lub Chwała

+4 (+1na 11, 16, 20 poziomie)

+

+

przeciw dużym wrogom

☐ Combat Expertise

AC bonus

-

POJEDYŃCZY

Charge

-2 to AC for the rest of the round

+ 2

☐ Witalne Uderzenie

Dodatkowa kość obrażeń

+ 1

kość

☐ Doskonalsze Witalne Uderzenie

+ 2

kość

☐ Potężniejsze Witalne Uderzenie

+ 3

kość

☐ Druzgocące Uderzenie

+2na dodatkową kość

+

☐ Improved Devastating Strike

+2na kość

+

by potwierdzić trafienia krytyczne

Krytyczne Skupienie

+ 4

by potwierdzić trafienia krytyczne