

BONUS D'ATTAQUE				DMG	CRIT
Base Attaque <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> → <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/> Bonus					
<input type="checkbox"/> Attaque en finesse Utiliser la <b>DEX</b> pour les attaques au c. à c. / <b>DEX</b>				<b>FOR</b>	
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				—	
De maître Ne se cumule pas avec les bonus magiques + 1					
Arme de prédilection: + 1					
Arme de prédilection supérieure + 2					
Spécialisation martiale: <input type="text"/>				+ 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					
BONUS D'ARME	<input type="checkbox"/> AdM Arme de base Base Dégâts <input type="text"/> d + <input type="text"/> x				
	+ <input type="text"/> Propriétés spéciales <input type="text"/> + <input type="text"/>			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 ) <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/>			d +	x
AMÉLIORATIONS	<input type="checkbox"/> AdM Arme de base Base Dégâts <input type="text"/> d + <input type="text"/> x				
	+ <input type="text"/> Propriétés spéciales <input type="text"/> + <input type="text"/>			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 ) <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/>			d +	x
Rapidité Une attaque supplémentaire au bonus maximal + 1					
Juré Ennemi 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/>					
Bonus de moral Inspiration Vaillante et autres <input type="text"/> + <input type="text"/>					
La moitié du bonus d'ennemi juré de rôdeur est donnée aux alliés					
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 / <input type="text"/>					
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"/> Attaque en puissance <input type="text"/> - <input type="text"/> + <input type="text"/>				
	<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) <input type="text"/> + <input type="text"/>			contre les ennemis plus grands	
	<input type="checkbox"/> Expertise du combat Bonus de CA <input type="text"/> - <input type="text"/>				
SIMPLE ATTAQUE	Charge -2 à la CA pour le reste du tour + 2				
	<input type="checkbox"/> Frappe Décisive Dé de dégâts supplémentaire + 1 dés				
	<input type="checkbox"/> Science de la frappe décisive + 2 dé			+ d	
	<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 <input type="text"/> + <input type="text"/>			aux confirmations de critiques	
<input type="checkbox"/> Don pour les critiques + 4 aux confirmations de critiques					