WOJOWNIK
RANGED

Fighter Poziom

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom	Rodzaj Broni
5	☐–☐–☐–☐
9	☐–☐–☐
13	☐–☐
17	☐

SZKOLENIE W ZBROI

MAX ARMOUR ZR BONUS: +

ARMOUR CHECK PENALTY REDUCTION: -

Poziom 19 RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT WILL BONUS: + = (Fighter Poziom + 2) ÷ 4 (Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

Poziom 20 Rodzaj Broni

ATUTY BOJOWE

ATTACK ACTIONS

- ☐ Cleave — Extra attack if you hit
  - ☐ Great Cleave — Any number of extra attacks per round
- ☐ Cleaving Finish — Extra attack if enemy is knocked out
  - ☐ Improved Cleaving Finish — Any number per round

CRITICAL EFEKTY (wymaga ☐ Krytyczne Skupienie)

- ☐ Krwawy Krytyk
- ☐ Oślepiający Krytyk
- ☐ Okaleczający Krytyk
- ☐ Ogłuszający Krytyk
- ☐ Rozpraszający Krytyk
- ☐ Przebijający Krytyk
  - ☐ Doskonalszy Przebijający Krytyk
- ☐ Mdlący Krytyk
- ☐ Oszałamiający Krytyk
  - ☐ Ogłuszający Krytyk
- ☐ Męczący Krytyk
  - ☐ Wyczerpujący Krytyk

- ☐ Critical Mastery — Apply two critical effects at once
- ☐ Sneaking Precision — Apply a critical effect to the drugi podstępny atak w rundzie

ATUTY DRUŻYNOWE

- ☐ Allied Spellcaster — +2 to overcome spell resistance
- ☐ Coordinated Defence — +2 to OMB
- ☐ Coordinated Manoeuvres — +2 to PMB
- ☐ Duck and Cover — Take ally's result on reflex save
- ☐ Lookout — Act in surprise round if ally can act
- ☐ Shield Wall — +1 / +2 to KP when both using shields
- ☐ Shielded Caster — +4 to concentration checks
- ☐ Swap Places — Switch places with an ally
- ☐ Back to Back — +2 to KP against flanking
  - ☐ Improved Back to Back — +2 to ally's KP
- ☐ Broken Wing Gambit — Grant +2/+2, get attack of opportunity
- ☐ Cavalry Formation — Share space, charge through allied mount
- ☐ Coordinated Charge — Charge the same foe as an ally
- ☐ Escape Route — Don't provoke AoO when adjacent to an ally
- ☐ Feint Partner — When ally feints, enemy loses ZR bonus to KP
  - ☐ Improved Feint Partner — When ally feints, gain AoO
- ☐ Pack Attack — Ally's attack allows you to take 1,5m step
- ☐ Seize the Moment — AoO when ally confirms critical hit
- ☐ Shake It Off — +1 to all saving throws per adjacent ally
- ☐ Tandem Trip — When ally is adjacent, roll twice for trip PMB
- ☐ Target of Opportunity — Extra attack when ally hits with ranged

ATTACK BONUS

				OBR	KRYTYK
Podstawowy Attack Premia	+ + +	/ / /			
☐ Weapon Finesse — Use ZR for melee attack		S / ZR		S	
Broń dwuręczna				× 1½	
Off-hand weapon (2 less for a light weapon)		-6 / -10		× ½	
☐ Two-weapon fighting — Reduces penalty to:		-4 / -4			
☐ Double Slice — No damage penalty				—	
WEAPON BONUSES					
Masterwork — Doesn't stack with magic bonus		+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 — increased critical range and always confirm critical hits					+1 Mnożnik
☐ Mistrz. Podstawowa Broń			Basic Obrażenia	d +	×
+ Specjalne właściwości		+	+	Weapon Training	
☐ Weapon Focus	(☐ Potężniejsze)	☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra		☐ Mistrzostwo w Broni	
☐ Weapon Specialisation	(☐ Potężniejsze)				
☐ Penetrating Strike	(☐ Potężniejsze)	/ / /		d +	×
☐ Mistrz. Podstawowa Broń			Basic Obrażenia	d +	×
+ Specjalne właściwości		+	+	Weapon Training	
☐ Weapon Focus	(☐ Potężniejsze)	☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra		☐ Mistrzostwo w Broni	
☐ Weapon Specialisation	(☐ Potężniejsze)				
☐ Penetrating Strike	(☐ Potężniejsze)	/ / /		d +	×
BUFFS					
Haste — One extra attack at full bonus		+1			
Favoured Enemy 1					Half of Ranger's Favoured Enemy bonus granted to allies within 9m
Favoured Enemy 2					
Favoured Enemy 3					
Morale Bonus — Inspire Courage and similar		+		+	
TEAMWORK FEATS					
☐ Outflank — When flanking		+4			
☐ Paired Opportunists — When adjacent		+4		do ataków okazyjnych	
☐ Precise Strike — When flanking				+1k6	na udany atak
SUBTOTAL BUFFS & TEAMWORK		/ / /			
ATTACK ACTIONS					
☐ Hammer the Gap — On a successful attack		+1		na udany atak	☐☐☐☐☐
☐ Potężny Atak		-		+	
☐ Furious Focus — Ignore power attack penalty for first attack					
☐ Death or Glory — +4 (+1 at levels 11, 16, 20)		+		+	przeciw dużym wrogom
SINGLE ATTACK					
Charge — -2 to KP for the rest of the round		+2			
☐ Vital Strike — Extra damage dice		+1 kość		+ d	
☐ Doskonalsze Witalne Uderzenie		+2 kość			
☐ Potężniejsze Witalne Uderzenie		+3 kość			
☐ Devastating Strike — +2 per extra die				+	
☐ Improved Devastating Strike — +2 per die		+			by potwierdzić trafienia krytyczne
☐ Krytyczne Skupienie		+4			by potwierdzić trafienia krytyczne