

WOJOWNIK

MELEE

Fighter

Poziom

WEAPON TRAINING

PoziomRodzaj Broni

5

9

13

17

ARMOUR TRAINING

MAX ARMOUR ZR BONUS

ARMOUR CHECK PENALTY REDUCTION

19RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT WILL BONUS

Fighter Poziom

+

= (+ 2) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

PoziomRodzaj Broni

20

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

(require ☐ Krytyczne Skupienie

☐ Krwawy Krytyk

☐ Osłepiający Krytyk

☐ Okaleczający Krytyk

☐ Ogłuszający Krytyk

☐ Dispelling Critical

☐ Impaling Critical

☐ Improved Impaling Critical

☐ Sickening Critical

☐ Staggering Critical

☐ Ogłuszający Krytyk

☐ Męczący Krytyk

☐ Wyczerpujący Krytyk

Critical Mastery

Apply two critical effects at once

Sneaking Precision

Apply a critical effect to the second sneak attack in a round

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 1,5step

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

Podstawowy Attack Premia

+ + +

/ / /

☐ Weapon Finesse

Use ZR for melee attack

S / ZR

Broń dwuręczna

Off-hand weapon (2 less for a light weapon)

- 6 / - 10

☐ Two-weapon fighting

Reduces penalty to:

- 4 / - 4

☐ Double Slice

No damage penalty

Masterwork

Doesn't stack with magic bonus

+ 1

Weapon Focus:

+ 1

Doskonałsze Skupienie na Broni

+ 2

Specjalizacja w Broni:

+ 2

Doskonałsza Specjalizacja w Broni

+ 4

Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to 5/—

Greater Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to 10/—

Ulepszone Uderzenia Krytyczne Cięża broń Przenikliwe magiczne efekty

× 2

Obszar zagrożenia

Poziom20 Weapon Mastery

Increased critical range and always confirm critical hits

+ 1

Mnożnik

WEAPON BONUSES

☐ M'wk

Podstawowa Broń

Basic Obrażenia

d +

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Weapon Training

☐ Weapon Focus

(☐ Potężniejsze)

Improved Critical or Keen weapon

☐ Weapon Mastery

☐ Weapon Specialisation

(☐ Potężniejsze)

☐ Penetrating Strike

(☐ Potężniejsze)

/ / /

d +

×

☐ M'wk

Podstawowa Broń

Basic Obrażenia

d +

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Weapon Training

☐ Weapon Focus

(☐ Potężniejsze)

Improved Critical or Keen weapon

☐ Weapon Mastery

☐ Weapon Specialisation

(☐ Potężniejsze)

☐ Penetrating Strike

(☐ Potężniejsze)

/ / /

d +

×

BUFFS

Haste

One extra attack at full bonus

+ 1

Favoured Enemy

1

2

3

Morale Bonus

Inspire Courage and similar

+

+

Half of Ranger's Favoured Enemy bonus granted to allies within 9m

TEAMWORK FEATS

☐ Outflank

When flanking

+ 4

☐ Paired Opportunists

When adjacent

+ 4

do ataków okazyjnych

☐ Precise Strike

When flanking

+ 1k6

per successive hit

SUBTOTAL BUFFS & TEAMWORK

/ / /

ATTACK ACTIONS

☐ Hammer the Gap

On a successful attack

+1 per successive hit

☐ Potężny Atak

-

+

☐ Furious Focus

Ignore power attack penalty for first attack

☐ Death or Glory

+4 (+1 at levels 11, 16, 20)

+

+

against larger foes

SINGLE ATTACK

Charge

-2 to KP for the rest of the round

+ 2

☐ Vital Strike

Extra damage dice

+ 1 die

☐ Improved Vital Strike

+ 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