

WOJOWNIK

RANGED

Fighter

Poziom

WEAPON TRAINING

Poziom

Rodzaj Broni

5

9

13

17

ARMOUR TRAINING

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

(require

Krytyczne Skupienie

)

Krwawy Krytyk

Sickening Critical

Oślepiający Krytyk

Staggering Critical

Okaleczający Krytyk

Ogłuszający Krytyk

Ogłuszający Krytyk

Męczący Krytyk

Dispelling Critical

Wyczerpujący Krytyk

Impaling Critical

Improved Impaling Critical

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

x 1 1/2

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

x 2

Obszar zagrożenia

Poziom

20

Weapon Mastery

Increased critical range and always confirm critical hits

+ 1

Mnożnik

WEAPON BONUSES

M'wk

Podstawowa Broń

Basic Obrażenia

d

+

x

+

Specjalne właściwości

+

+

Weapon Training

Weapon Focus

(Potężniejszy)

Improved Critical or Keen weapon

Weapon Mastery

Weapon Specialisation

(Potężniejszy)

Penetrating Strike

(Potężniejszy)

/ / /

d

+

x

M'wk

Podstawowa Broń

Basic Obrażenia

d

+

x

+

Specjalne właściwości

+

+

Weapon Training

Weapon Focus

(Potężniejszy)

Improved Critical or Keen weapon

Weapon Mastery

Weapon Specialisation

(Potężniejszy)

Penetrating Strike

(Potężniejszy)

/ / /

d

+

x

BUFFS

Haste

One extra attack at full bonus

+ 1

Favoured Enemy

1

2

3

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

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

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

+

by potwierdzić trafienia krytyczne

Improved Devastating Strike

+2 per die

+

Krytyczne Skupienie

+ 4

by potwierdzić trafienia krytyczne