

GUERRIERO

MISCHIA

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Livello

Tipo di arma

5

9

13

17

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

MAX ARMOUR

DES BONUS

+

ARMOUR CHECK

PENALTY REDUCTION

-

AUDACIA

FEAR EFFECT

WILL BONUS

+

Fighter

Livello

= ( + 2 ) ÷ 4

(Arrotondato per difetto)

WEAPON MASTERY

Livello

Tipo di arma

20

TALENTI di ATTACCO

ATTACK ACTIONS

☐ Incalzare

Attacco extra se si colpisce

☐ Incalzare Potenziato

Qualsiasi numero di att extra per round

☐ Incalzare Terminale

Attacco extra se il bersaglio è fuori combattimento

☐ Incalzare Terminale Migliorato

Qualsiasi numero di volte a round

CRITICAL EFFETTI

(richiede ☐ Critico Focalizzato)

☐ Critico Sanguinante

☐ Critico Debilitante

☐ Critico Accecante

☐ Critico Incapacitante

☐ Critico Menomante

☐ Critico Stordente

☐ Critico Assordante

☐ Critico Affaticante

☐ Critico Dissolvente

☐ Critico Inesorabile

☐ Critico Trafiggente Migliorato

☐ Critico Trafiggente

☐ Critico Prodigioso

Si applicano due effetti di critico insieme

☐ Sneaking Precision

Apply a critical effect to the  
secondo attacco furtivo in un round

TALENTO DI SQUADRA

☐ Incantatore alleato

+2 to overcome spell resistance

☐ Difesa Coordinata

+2 a CMD

☐ Manovre Coordinate

+2 to BMC

☐ Al Riparo

Take ally's result on reflex save

☐ In Guardia

Agire in round sorpresa se può un alleato

☐ Muro di Scudi

+1 / +2a AC when both using shields

☐ Shielded Caster

+4ai tiri di concentrazione

☐ Swap Places

Cambia posto con un alleato

☐ Back to Back

+2 to AC against flanking

☐ Schiena contro Schiena Migliorato

+2alla CA AC

☐ Broken Wing Gambit

Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formazione di Cavalleria

Condvre spazio, caricare atrvrso cavltre alleate

☐ Carica Coordinata

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 DES bonus a AC

☐ Finta del Compagno Migliorata

Quando un alleato finta, guadagni AdO

☐ Pack Attack

Ally's attack allows you to take 1,5mtpasso

☐ 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 BMC

☐ Bersaglio di Opportunità

Attacco extra quando un alleato colpisce a distanza

Fighter

Livello

ATTACK BONUS

Base

Attack

Bonus

+

+

+

/ / /

☐ Weapon Finesse

Use DEX for melee attack

FOR / DES

Arma a due mani

x 1½

Arma mano-secndria

(2meno per un arma leggera)

- 6 / - 10

☐ Combattere con due armi

Riduce la penalità a:

- 4 / - 4

☐ Doppio Taglio

Nessuna penalità ai danni

—

Perfetto

Doesn't stack with magic bonus

+ 1

Arma Focalizzata :

+ 1

Arma Focalizzata Superiore

+ 2

Arma Specializzata:

+ 2

Arma Specializzata Superiore

+ 4

Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to

5/—

Greater Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to

10/—

Critico Migliorato / Arma affilata / Affilata -effetto magico-

x 2

Raggio di minaccia

Livello

20

Maestria nelle Armi

Aumenta raggio di crito e conferma sempre colpi critici

+ 1

Moltiplicatore

Armi Bonuses

☐ Perf.

Arma Base

Basic

Danno

d +

x

+

Proprietà speciali

+

+

Weapon

Addestramento

☐ Weapon Focus

(☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation

(☐ Superiore)

/ / /

d +

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Superiore)

/ / /

d +

x

☐ Perf.

Arma Base

Basic

Danno

d +

x

+

Proprietà speciali

+

+

Weapon

Addestramento

☐ Weapon Focus

(☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation

(☐ Superiore)

/ / /

d +

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Superiore)

/ / /

d +

x

Velocità

Un attacco extra a bonus pieno

+ 1

Bufs

Favoured

Enemy

1

2

3

+

+

+

Half of Ranger's

Favoured Enemy

bonus granted to

allies within 9 m

Bonus di Morale

Ispirare Coraggio e simili

+

+

Talenti Feats

☐ Grande Fiancheggiatore

Durante fiancheggiamento

+ 4

☐ Doppi Opportunisti

When adjacent

+ 4

agli attacchi di opportunità

☐ Colpo Preciso

When flanking

.+ 1d6

con ogni colpo successivo

Sottototale Incrementi & Squadra

/ / /

ATTACK ACTIONS

☐ Martellamento

On a successful attack

+1

con ogni colpo successivo

☐

☐

☐

☐

☐ Attacco Poderoso

-

+

☐ Furia Focalizzata

Ignora la penltà per atcco poder. al prm atcco

+ 1

dado

☐ Death or Glory

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

+

+

contro avversari più grandi

☐ Combat Expertise

AC bonus

-

SINGEE ATTACK

Charge

-2 to AC for the rest of the round

+ 2

☐ Colpo Vitale

Extra damage dice

+ 1

dado

☐ Colpo Vitale Migliorato

+ 2

dadi

☐ Colpo Vitale Superiore

+ 3

dadi

☐ Colpo Devastante

+2 per dado extra

+

☐ Colpo Devastante Migliorato

+2per dado

+

per confermare critici

☐ Critico Focalizzato

+ 4

per confermare critici