

GUERRIERO

MISCHIA

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Livello Tipo di arma

5

9

13

17

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

MAX ARMOUR DES BONUS

ARMOUR CHECK PENALTY REDUCTION

+

-

Livello 19 DR 5/- indossando un armatura o usando uno scudo

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

☐ Improved Cleaving Finish Qualsiasi numero per 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

☐ Allied Spellcaster +2per superare resist agli incntsmi

☐ 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 a alate

☐ 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 un 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

ATTACK BONUS

Base Attack Bonus

+

+

+

/

/

/

☐ Weapon Finesse Use DEX for melee attack

FOR / DES

Arma a due mani

× 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-

× 2

Raggio di minaccia

Livello 20 Maestria nelle Armi Aumenta raggio di crito e conferma sempre colpi critici

+ 1

Moltiplicatore

ARMI BONUSES

☐ Prft Arma Base

Basic Danno

d +

×

+

Proprietà speciali

+

+

Weapon Addestramento

☐ Weapon Focus (☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation (☐ Superiore)

☐ Penetrating Strike (☐ Superiore)

/

/

/

d +

×

☐ Prft Arma Base

Basic Danno

d +

×

+

Proprietà speciali

+

+

Weapon Addestramento

☐ Weapon Focus (☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation (☐ Superiore)

☐ Penetrating Strike (☐ Superiore)

/

/

/

d +

×

BUFS

Velocità Un attacco extra a bonus pieno

+ 1

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

+

+

TALENTO 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

☐ Death or Glory +4 (+1 at levels 11, 16, 20)

+

+

contro avversari più grandi

SINGLE 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