

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

Młdący Krytyk

Oślepiający Krytyk

Oszalamiający Krytyk

Okaleczający Krytyk

Ogłuszający Krytyk

Ogłuszający Krytyk

Męczący Krytyk

Rozpraszaający KrytykWyczerpujący KrytykPrzebijający KrytykDoskonalszy Przebijający KrytykCritical 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 1,5step

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

+

+

+

/

/

/

Dexterity modifier

ZR

Strength rating (composite bow)

+

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

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 Cięża broń Przenikliwe magiczne efekty

× 2

Obszar zagrożenia

Poziom

20

Mistrzostwo w Broni

increased critical range and always confirm critical hits

+ 1

Mnożnik

WEAPON BONUSES

Mistrz.

Podstawowa Broni

Basic Obrażenia

d

+

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Weapon Training

Weapon Focus

(Potężniejszy)

Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

Mistrzostwo w Broni

Weapon Specialisation

(Potężniejszy)

Penetrating Strike

(Potężniejszy)

/

/

/

d

+

×

Mistrz.

Podstawowa Broni

Basic Obrażenia

d

+

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Weapon Training

Weapon Focus

(Potężniejszy)

Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

Mistrzostwo w Broni

Weapon Specialisation

(Potężniejszy)

Penetrating Strike

(Potężniejszy)

/

/

/

d

+

×

Haste

One extra attack at full bonus

+ 1

Favoured Enemy

1

2

3

Morale Bonus

Inspire Courage and similar

+

+

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

Precise Strike

-

+

Furious Focus

Ignore power attack penalty for first attack

Death or Glory

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

+

+

przeciw dużym wrogom

CHARGE

-2 to KP for the rest of the round

+ 2

Vital Strike

Extra damage dice

+ 1

kość

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