

WOJOWNIK

ZWARCIE

WYSKOLENIE W BRONI

Poziom

Rodzaj Broni

5

9

13

17

WZROK

WYTRZYMAŁOŚĆ

WYTRZYMAŁOŚĆ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SZKOLENIE W ZBROI

MAX ARMOUR

ARMOUR CHECK

ZR

PREMIA

KARA

REDUKCJA

+

-

Poziom

19

RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT

PREMIA DO WOLI

Wojownik

Poziom

+

= ( + 2 ) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

Poziom

20

Rodzaj Broni

ATUTY BOJOWE

ATAK

ACTIONS

Rozszczepienie

Dodatkowy atak jeśli trafisz

Większe Rozszczepienie

Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę

Rozszczepiający Finisz

Dodatkowy atak jeśli przeciwnik jest ogłuszony

Ulepszone Rozłupujące Wykończenie

Jakiegokolwiek numer na rundę

CRITICAL EFEKTY

(wymaga ☐ Krytyczne Skupienie

Krwawy Krytyk

Oślepiający Krytyk

Okaleczający Krytyk

Ogłuszający Krytyk

Rozpraszaający Krytyk

Przebijający Krytyk

Doskonalszy Przebijający Krytyk

Młdący Krytyk

Oszalałający Krytyk

Ogłuszający Krytyk

Męczący Krytyk

Wyczerpujący Krytyk

Mistrzostwo Krytyków

Stosuje dwa krytyczne efekty na raz

Sneaking Precision

Apply a critical effect to the drugi podstępny atak w rundzie

ATUTY DRUŻYNOWE

Sprzymierzeńcy Czarujący

+2+2 do przebicia odporności na czary

Skoordynowana Obrona

+2do DMB

Skoordynowane Manewry

+2do PMB

Nisko i Ostrożnie

Przyjmij wynik testu na refleks sprzymierzeńca

Uważaj!

Działaj w rundzie zaskoczeniowej, jeśli sprzymierzeniec może

Tarczowa Ściana

+1 / +2do KP kiedy obaj używają tarcz

Obrona Czarującego

+4do testów koncentracji

Zamiana Miejsc

Zmiana miejsc ze sprzymierzeńcem

Back to Back

+2 to AC against flanking

Doskonalsze Plecy w Plecy

+2do sprzymierzeńca KP

Broken Wing Gambit

Grant +2 / +2, get attack of opportunity

Formacja Kawalerska

Dzieli przestrzeń, szarżuje przez pole zajmowane przez wierzchołka sprzymierzeńca

Skoordynowana Szarża

Szarżuje na tego same wroga co sprzymierzeniec

Droga Ucieczki

Nie prowokuje AO kiedy znajduje się w sąsiedztwie sprzymierzeńca

Jednoczesna Finta

Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, wróg traci premię do TK

Doskonalsza Jednoczesna Finta

Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, zyskuje AO

Sfora

Atak sprzymierzeńca pozwala Ci wykonać 1,5mkrok

Wycucie Momentu

AO kiedy sprzymierzeniec potwierdzi krytyka

Shake It Off

+1 to all saving throws per adjacent ally

Przejażdżka Tandemem

Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzucić dwa razy na 1 i 4

Cel okazyjny

Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu

PREMIA DO ATAKU

Podstawowy

Atak

Premia

+

+

+

/

/

/

Weapon Finesse

Use DEX for melee attack

S

/

ZR

Broń dwuręczna

x 1 1/2

Broń improwizowana

(22 mniej dla broni lekkiej

- 6 / - 10

Walka dwoma orężami

Redukuje kary do:

- 4 / - 4

Podwójne Cięcie

Brak kar do obrażeń

Mistrzowska

Nie nakłada się z magiczną premią

+ 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 Cięta broń

Przenikliwe magiczne efekty

x 2

Obszar zagrożenia

Mistrzostwo w Broni

Zwiększa zasięg krytyka i automatycznie je potwierdza.

+ 1

Mnożnik

BRŃ PREMIE

Mistrz.

Podstawowa Broń

Specjalne właściwości

+

Weapon Focus

(Potężniejsze

Weapon Specialisation

(Potężniejsze

Penetrating Strike

(Potężniejsze

/

/

/

d

+

x

Basic

Obrażenia

+

Broń Training

Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

Mistrzostwo w Broni

Podstawowa Broń

Specjalne właściwości

+

Weapon Focus

(Potężniejsze

Weapon Specialisation

(Potężniejsze

Penetrating Strike

(Potężniejsze

/

/

/

d

+

x

Basic

Obrażenia

+

Broń Training

Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

Mistrzostwo w Broni

Pośpiech

Jeden dodatkowy atak z pełną premią

+ 1

Favoured

Wrog

1

2

3

Premia z Morali

Inspiruje odwagę i podobne

+

+

PRACA ZESPOŁOWA

Oskrzydlenie

Kiedy flankuje

+ 4

Paired Opportunists

When adjacent

+ 4

do ataków okazyjnych

Precyzyjne Uderzenie

Kiedy flankuje

+ 1k6

na udany atak

SUMA PREMIE I PRACA ZESPOŁOWA

/

/

/

Młotem w Pysk

Przy udanym ataku

+1

na udany atak

Potężny Atak

-

+

Szaleńcze Skupienie

Ignoruje karę z Potężnego Ataku do pierwszego ataku

Śmierć lub Chwała

+4 (+1na 11, 16, 20 poziomie)

+

+

przeciw dużym wrogom

Combat Expertise

AC bonus

-

POJEDYNKI

Charge

-2 to AC for the rest of the round

+ 2

Witalne Uderzenie

Dodatkowa kość obrażeń

+ 1

kość

Doskonalsze Witalne Uderzenie

+ 2

kość

Potężniejsze Witalne Uderzenie

+ 3

kość

Druzgocące Uderzenie

+2na dodatkową kość

+

Ulepszone Dewastujące Uderzenie

+2za śmierć

+

by potwierdzić trafienia krytyczne

Krytyczne Skupienie

+ 4

by potwierdzić trafienia krytyczne