

WOJOWNIK

RANGED

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom

Rodzaj Broni

5

☐☐☐☐

9

☐☐☐

13

☐☐

17

☐

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

☐ Młący Krytyk

☐ Oślepiający Krytyk

☐ Oszałamiający Krytyk

☐ Okaleczający Krytyk

☐ Ogłuszający Krytyk

☐ Ogluszający Krytyk

☐ Męczący Krytyk

☐ Rozpraszaający Krytyk

☐ Wyczerpujący Krytyk

☐ Przebijający Krytyk

☐ Doskonalszy Przebijający 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

☐ Uwaga!

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 wierzchołwa 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 ZR

Premia do KP

☐ Doskonalsza Jednoczesna Finta

Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, zyskuje AO

☐ Sfora

Atak sprzymierzeńca pozwala Ci wykonać 1,5mkrok

☐ Wyczucie 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 krytyczny test

☐ Cel okazyjny

Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu

PREMIA DO ATAKU

Podstawowy

Atak

Premia

+

+

+

/

/

/

Zręczność

ZR

Strength rating

(composite bow)

S

Penalty for insufficient strength

- 2

Off-hand weapon

(crossbow only)

- 4 / - 8

☐ Walka dwoma orężami

Redukuje kary do:

- 2 / - 2

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

× 2

Obszar zagrożenia

Poziom

20

Mistrzostwo w Broni

Zwiększa zasięg krytyka i automatycznie je potwierdza.

+ 1

Mnożnik

BRŃ PREMIE

☐ Mistrz.

Podstawowa Broń

Basic

Obrażenia

d

+

x

+

Specjalne właściwości

+

+

Broń Training

☐ Weapon Focus

(☐ Potężniejsze)

☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

☐ Mistrzostwo w Broni

☐ Weapon Specialisation

(☐ Potężniejsze)

/

/

/

d

+

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Potężniejsze)

/

/

/

d

+

x

BRŃ PREMIE

☐ Mistrz.

Podstawowa Broń

Basic

Obrażenia

d

+

x

+

Specjalne właściwości

+

+

Broń Training

☐ Weapon Focus

(☐ Potężniejsze)

☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

☐ Mistrzostwo w Broni

☐ Weapon Specialisation

(☐ Potężniejsze)

/

/

/

d

+

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Potężniejsze)

/

/

/

d

+

x

PREMIE

Pośpiech

Jeden dodatkowy atak z pełną premią

+ 1

Favoured

Wróg

1

2

3

+

+

Half of Ranger's Ulubiony Wróg bonus granted to allies within 9m

Premia z Morali

Inspiruje odwagę i podobne

+

+

SUMA PREMIE I PRACA ZESPOŁOWA

/

/

/

ATAK ACTIONS

☐ Młotem w Pysk

Przy udanym ataku

+1

na udany atak

☐☐☐☐☐

☐ Point-blank shot

Within 30ft

+1

+1

☐ Precise shot

No penalty firing into melee

☐ Clustered shots

Group arrows to overcome damage reduction

☐ Bullseye shot

Line up shot as a move action

+4

☐ Focused shot

Within 30ft

INT

☐ Szybki strzał

Dodatkowy atak z pełną premią

-2

☐ Manyshot

Shoot two arrows simultaneously

☐ Snap shot

AoO with a ranged weapon within 5ft

☐ Improved snap shot

AoO with a ranged weapon within 15ft

☐ Greater snap shot

Damage and critical confirmation bonus

+

☐ Shot on the run

Attack at any point during your move

☐ Witalne Uderzenie

Dodatkowa kość obrażeń

+ 1

kość

☐ Doskonalsze Witalne Uderzenie

+ 2

kość

☐ Potężniejsze Witalne Uderzenie

+ 3

kość

☐ Druzgocące Uderzenie

+2na dodatkową kość

+

+

by potwierdzić trafienia krytyczne

☐ Ulepszone Dewastujące Uderzenie

+2za śmierd

+

Krytyczne Skupienie

+ 4

by potwierdzić trafienia krytyczne