

GUERRIERO

RANGED

Fighter

Livello

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

(per difetto)

WEAPON MASTERY

Livello

20

Tipo di arma

TALENTI di ATTACCO

ATTACK AZIONI

☐ 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 second attack furtivo in un round

TALENTO DI SQUADRA

☐ Allied Spellcaster

+2per superare resist agli incntsmi

☐ Difesa Coordinata

+2a DMC

☐ Manovre Coordinate

+2a BMC

☐ Al Riparo

Si prende il risultato di un alleato a salvz su riflessi

☐ In Guardia

Agire in round sorpresa se può un alleato

☐ Muro di Scudi

+1 / +2a CAquando entrambi usano scudi

☐ 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 dell'alleato

☐ Broken Wing Gambit

Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formazione di Cavalleria

Condvre spazio, caricare atrvrso cavltre aate

☐ Carica Coordinata

Carica lo stesso nemico caricato da un alleato

☐ Escape Route

Don't provoke AoO when adjacent to an ally

☐ Feint Partner

When ally feints, enemy loses DESbonus a CA

☐ Finta del Compagno Migliorata

Quando un alleato finta, guadagni un AoO

☐ Pack Attack

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

☐ Cogli l'Attimo

AoO quando un alleato conferma un colpo critico

☐ 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

Attacco

Bonus

+

+

+

/

/

/

Destrezza

DES

Strength rating

(composite bow)

FOR

Penalty for insufficient strength

- 2

Arma secondaria

(solo balestra)

- 4 / - 8

☐ Combattere con due armi

Riduce la penalità a:

- 2 / - 2

Perfetto

Non si cumula con il bonus magico

+ 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

Arma Base

Basic

Danno

d

+

x

Proprietà speciali

+

+

Arma

Addestramento

☐ Arma Focalizzata

(☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation

(☐ Superiore)

☐ Penetrating Strike

(☐ Superiore)

/

/

/

d

+

x

Arma Base

Basic

Danno

d

+

x

Proprietà speciali

+

+

Arma

Addestramento

☐ Arma Focalizzata

(☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation

(☐ Superiore)

☐ Penetrating Strike

(☐ Superiore)

/

/

/

d

+

x

Velocità

Un attacco extra a bonus pieno

+ 1

Favoured

Nemico

1

2

3

Half of Ranger's Favoured Enemy bonus granted to allies within 9 m

Bonus di Morale

Ispirare Coraggio e simili

+

+

SOTTOTOTALE INCREMENTI & SQUADRA

/

/

/

☐ Martellamento

Con un attacco riuscito

+1

con ogni colpo successivo

☐

☐

☐

☐

☐ 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

☐ Rapid shot

Extra attack at full

-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

☐ Colpo Vitale

Dadi danno extra

+ 1 dado

☐ Colpo Vitale Migliorato

+ 2 dadi

☐ Colpo Vitale Superiore

+ 3 dadi

☐ Colpo Devastante

+2per dado extra

+

+

d

☐ Colpo Devastante Migliorato

+2per dado

+

per confermare critici

☐ Critico Focalizzato

+ 4

per confermare critici