

WOJOWNIK

ZWARCIE

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

Jakiegolwiek numer na rundę

CRITICAL EFEKTY

(wymaga ☐ Krytyczne Skupienie

☐ Krwawy Krytyk

☐ Młdy Krytyk

☐ Oślepiający Krytyk

☐ Oszałamiający Krytyk

☐ Okaleczający Krytyk

☐ Ogłuszający 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 wierzchołca sprzymierzeńca

☐ Skoordynowana Szarża

Szarżuje na tego same wroga co sprzymierzeniec

☐ Droga Ucieczki

Nie prowokuje AO kiedy znajduje się w sąsiedztwie sprzymierzeńcy

☐ 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

☐ 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 dwa rzuty na 1 i 10

☐ 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

× 1½

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

× 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

+

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Broń Training

☐ Weapon Focus

( ☐ Potężniejsze )

☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

☐ Mistrzostwo w Broni

☐ Weapon Specialisation

( ☐ Potężniejsze )

/

/

/

d

+

×

☐ Penetrating Strike

( ☐ Potężniejsze )

☐ Mistrz.

Podstawowa Broń

Basic

Obrażenia

d

+

×

+

Specjalne właściwości

+

+

Broń Training

☐ Weapon Focus

( ☐ Potężniejsze )

☐ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

☐ Mistrzostwo w Broni

☐ Weapon Specialisation

( ☐ Potężniejsze )

/

/

/

d

+

×

☐ Penetrating Strike

( ☐ Potężniejsze )

Pośpiech

Jeden dodatkowy atak z pełną premią

+ 1

Favoured

Wróg

1

2

3

Premia z Morali

Inspiruje odwagę i podobne

+

+

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

PRACA ZESPOŁOWA

☐ Oskrzydłanie

Kiedy flankuje

+ 4

☐ Paired Opportunists

When adjacent

+ 4

do ataków okazyjnych

☐ Precyzyjne Uderzenie

Kiedy flankuje

+ 1k6

na udany atak

SUMA PREMIE I PRACA ZESPOŁOWA

/

/

/

ATAK ACTIONS

☐ 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

-

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

POJEDYNKOWO

☐ Krytyczne Skupienie

+ 4

by potwierdzić trafienia krytyczne