

GUERRIERO

MISCHIA

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

+

= (+ 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

☐ Improved Cleaving Finish

Qualsiasi numero per 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 alleate

☐ 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 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

+

+

+

/

/

/

☐ Weapon Finesse

Use DEX for melee attack

FOR / DES

Arma a due mani

x 1 1/2

Arma mano-secndria

(2meno per un arma leggera)

- 6 / - 10

☐ Combattere con due armi

Riduce la penalità a:

- 4 / - 4

☐ Doppio Taglio

Nessuna penalità ai danni

—

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

Armi Bonus

☐ Perf.

Arma Base

Basic Danno

d +

x

+

Proprietà speciali

+

+

Arma Addestramento

☐ Arma Focalizzata

(☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation

(☐ Superiore)

/

/

/

d +

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Superiore)

/

/

/

d +

x

☐ Perf.

Arma Base

Basic Danno

d +

x

+

Proprietà speciali

+

+

Arma Addestramento

☐ Arma Focalizzata

(☐ Superiore)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ Weapon Specialisation

(☐ Superiore)

/

/

/

d +

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Superiore)

/

/

/

d +

x

Velocità

Un attacco extra a bonus pieno

+ 1

Bufs

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

+

+

TALENTI di SQUADRA

☐ Grande Fiancheggiatore

Durante fiancheggiamento

+ 4

☐ Doppi Opportunisti

Quando vicini

+ 4

agli attacchi di opportunità

☐ Colpo Preciso

Durante fiancheggiamento

.+ 1d6

con ogni colpo successivo

SOTTOTOTALE INCREMENTI & SQUADRA

/

/

/

ATTACK AZIONI

☐ Martellamento

Con un attacco riuscito

+1

con ogni colpo successivo

☐☐☐☐

☐ Attacco Poderoso

-

+

☐ Furia Focalizzata

Ignora la penltà per atcco poder. al prm atcco

+

+

contro avversari più grandi

☐ Death or Glory

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

+

+

☐ Combat Expertise

AC bonus

-

-

SINGEE ATTACK

Charge

-2 to AC for the rest of the round

+ 2

☐ Colpo Vitale

Dadi danno extra

+ 1 dado

+

d

☐ Colpo Vitale Migliorato

+ 2 dadi

+

d

☐ Colpo Vitale Superiore

+ 3 dadi

+

d

☐ Colpo Devastante

+2per dado extra

+

+

☐ Colpo Devastante Migliorato

+2per dado

+

per confermare critici

☐ Critico Focalizzato

+ 4

per confermare critici

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100