

WOJOWNIK ZWARCIE

Fighter
Poziom

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom Rodzaj Broni

5

□ □ □ □ □

9

□ □ □ □

13

□ □ □

17

□

SZKOLENIE W ZBROI

MAX ARMOUR
ZR BONUS

+

ARMOUR CHECK
PENALTY REDUCTION

-

Poziom 19 RO 5/ - kiedy nosi zbroję lub używa tarczy

ODWAGA

FEAR EFFECT
WILL BONUS

+

= (+ 2) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

WEAPON MASTERY

Poziom Rodzaj Broni

20

ATUTY BOJOWE

ATTACK 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 Jakikolwiek numer na rundę

CRITICAL EFEKTY

(wymaga □ Krytyczne Skupienie

□ Krwawy Krytyk

□ Młdy Krytyk

□ Osłepiający Krytyk

□ Oszałamiający Krytyk

□ Okaleczający Krytyk

□ Ogłuszający 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

□ 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

□ 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 razy na 1d20

□ Cel okazyjny Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu

ATTACK BONUS

Podstawowy
Attack
Premia

+

+

+

/ / /

□ Weapon Finesse Use DEX for melee attack

S / ZR

Broń dwuręczna

× 1¹/₂

Broń improwizowana (22 mniej dla broni lekkiej

- 6 / - 10

× 1¹/₂

□ 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

+

+

Weapon
Training

□ Weapon Focus (□ Potężniejsze

□ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

□ Mistrzostwo w Broni

□ Weapon Specialisation (□ Potężniejsze

□ Potężniejsze

/ / /

d +

×

□ Penetrating Strike (□ Potężniejsze

□ Potężniejsze

/ / /

d +

×

□ Mistrz. Podstawowa Broń

Basic
Obrażenia

d +

×

+ Specjalne właściwości

+

+

Weapon
Training

□ Weapon Focus (□ Potężniejsze

□ Doskonalszy Krytyk lub broń ostra

□ Mistrzostwo w Broni

□ Weapon Specialisation (□ Potężniejsze

□ Potężniejsze

/ / /

d +

×

□ Penetrating Strike (□ Potężniejsze

□ Potężniejsze

/ / /

d +

×

Pośpiech Jeden dodatkowy atak z pełną premią

+ 1

Favoured
Enemy

1

2

3

Premia z Moralą Inspiruje odwagę i podobne

+

+

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

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

□ Death or Glory +4 (+1 at levels 11, 16, 20)

+

+

przeciw dużym wrogom

□ Combat Expertise AC bonus

-

ATTACK ACTIONS

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

SINGLE ATTACK

□ Krytyczne Skupienie

+ 4 by potwierdzić trafienia krytyczne