

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 Tipo di arma

20

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 secondo attacco furtivo in un round

TALENTO DI SQUADRA

☐ Allied Spellcaster +2per superare resist agli incntsmi

☐ Difesa Coordinata +2 a CMD

☐ Manovre Coordinate +2 to BMC

☐ Al Riparo Take ally's result on reflex save

☐ In Guardia Agire in round sorpresa se può un alleato

☐ Muro di Scudi +1 / +2a AC when both using shields

☐ 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 AC

☐ Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formazione di Cavalleria Condvre spazio, caricare atrvrso cavltre aate

☐ Carica Coordinata Charge the same foe as an ally

☐ Escape Route Don't provoke AoO when adjacent to an ally

☐ Feint Partner When ally feints, enemy loses DES bonus a AC

☐ 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 when ally confirms critical hit

☐ 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

Strength rating (composite bow)

Penalty for insufficient strength

-2

Arma secondaria (crossbow only)

-4 / -8

☐ Combattere con due armi Riduce la penalità a:

-2 / -2

ARMY BONUSES

Perfetto Doesn't stack with magic bonus

+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

☐ 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)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ 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)

☐ Critico Migliorato o arma Affilata

☐ MAESTRIA NELLE ARMI

☐ 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 On a successful attack

+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

☐ 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 Extra damage dice

+1

dado

☐ Colpo Vitale Migliorato

+2

dadi

☐ Colpo Vitale Superiore

+3

dadi

☐ Colpo Devastante +2 per dado extra

☐ Colpo Devastante Migliorato +2per dado

+

Critico Focalizzato

+4

per confermare critici