

# UNBREAKABLE

(GUERRERO)

Guerrero  
Nivel

## UNFLINCHING

MIND AFFECTING  
WILL BONUS

Guerrero  
Nivel

+

=

(

+

2

)

÷

4

(Redondear abajo)

Nivel 20 UNBREAKABLE MIND  
Immune to mind-affecting effects.

## ENTR. EN ARMADURA

BONUS MAX. DES ARMADURA REDUCCIÓN PENALIZACIÓN USO ARMADURA

+

-

Nivel 19 RD 5/- cuando usa armadura o escudo

## QUICK RECOVERY

Nivel 11 Need only 15 minutes rest or a healing spell to recover from being fatigued.

Nivel 15 UNLIMITED ENDURANCE  
When exhausted, suffer only the effect of fatigued.

## STALWART

Nivel 13 Take no damage and suffer no partial effect on a successful Fortitude or Will save.

Nivel 17 MIRACULOUS RECOVERY  
Take the better of two rolls to recover from an ongoing effect.

## DOTES DE ATAQUE

- ☐ Hendedura Ataque extra si golpeas
- ☐ Gran Hendedura Cualquier número de ataques extra por asalto
- ☐ Hendedura final Ataque extra si el enemigo queda fuera de combate
- ☐ Hendedura final Mejorada Cualquier número por asalto

EFFECTOS CRITICOS requiere ☐ Soltura con los críticos

- ☐ Crítico sangrante
- ☐ Crítico nauseabundo
- ☐ Crítico cegador
- ☐ Crítico asombroso
- ☐ Crítico lisiante
- ☐ Crítico aturdidor
- ☐ Crítico ensordecedor
- ☐ Crítico fatigante
- ☐ Crítico Disipador
- ☐ Crítico agotador
- ☐ Crítico Empalador
- ☐ Crítico Empalador mejorado

☐ Maestría con los críticos Aplica dos efectos críticos a la vez

☐ Precisión Furtiva Aplica el efecto del critico al segundo ataque furtivo en un asalto

## DOTES DE TRABAJO EN EQUIPO

- ☐ Lanzador de Conjuros Aliado +2para superar la resistencia a conjuros
- ☐ Defensa Coordinada +2a DMC
- ☐ Maniobras Coordinadas +2a BMC
- ☐ A cubierto Usa el resultado de la Salv. Ref. del aliado
- ☐ Centinela Actuas en asalto sorpresa si el aliado puede
- ☐ Muro de Escudos +1 / +2a CAcuando ambos usan escudos
- ☐ Lanzador Protegido +4a tiradas de concentración
- ☐ Cambiar sitios Cambia sitio con un aliado
- ☐ Espalda con espalda +2a CAcontra flanqueo
- ☐ Espalda con Espalda Mejorado +2al del aliado CA
- ☐ Tactica del Ala rota Otorga +2 / +2, otorga ataque de oportunidad
- ☐ Formacion de Caballería Comparte espacio, carga a través de la montura aliada
- ☐ Carga Coordinada Carga contra el mismo objetivo que el aliado
- ☐ Ruta de Escape No provoca AdO cuando está adyacente a un aliado
- ☐ Compañero de finta Cuando el aliado finta, el enemigo pierde DESbonus a CA
- ☐ Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, ganas AdO
- ☐ Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ft paso
- ☐ Aprovecha el momento AdO cuando un aliado confirma un crítico
- ☐ Sacudirselo +1a todas las salvaciones por aliados adyacente
- ☐ Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para derribar BMC
- ☐ Objetivo de oportunidad Ataque extra cuando un aliado golpea a distancia