

TÁCTICO

(GUERRERO)

Guerrero
Nivel

ENTR. EN ARMAS

Nivel

9

Tipo de Arma

13

17

ENTR. EN ARMADURA

BONUS MAX. DES ARMREDUCCIÓN
PENALIZACIÓN USO ARMADURA

+

-

Nivel 19 RD 5/- cuando usa armadura o escudo

TACTICAL AWARENESS

BONUS INICIATIVA

+

=

Guerrero

Nivel

+ 2

) ÷ 4

(Redondear abajo)

TÁCTICO

Teamwork feat

Nivel 5

SHARING PER DAY

Dotes compartidas

=

Guerrero

Nivel

÷ 5

Hoy

COOPERATIVE COMBATANT

Nivel 11

INT additional allies aided.
Allies gain +2 to next attack, or to AC against next attack.

BATTLE INSIGHT

Nivel 15

INT attack bonus to one ally within line of sight.
Use 3 + INT per day.

MAESTRIA CON ARMAS

Nivel 20

Tipo de Arma

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

EFECTOS CRITICOS

requiere

Crítico sangrante

Crítico cegador

Crítico lisiante

Crítico ensordecedor

Crítico Disipador

Crítico Empalador

Crítico Empalador mejorado

Crítico nauseabundo

Crítico asombroso

Crítico aturdidor

Crítico fatigante

Crítico agotador

Soltura con los críticos

Maestría con los críticos

Aplica dos efectos críticos a la vez

Precisión Furtiva

Apply critical effect to the 2nd sneak attack

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