

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Nivel	Tipo de Arma	
5		<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
9		<div><div></div><div></div><div></div></div>
13		<div><div></div><div></div></div>
17		<div><div></div></div>

ENTR. EN ARMADURA

BONUS MAX. DES ARMREDUCCIÓN

PENALIZACIÓN USO ARMADURA

+

-

Nivel 19

RD 5/- cuando usa armadura o escudo

VALENTÍA

FEAR EFFECT

WILL BONUS

Nivel de Guerrero

+

=

(

+

2

)

÷

4

(Redondear abajo)

MAESTRIA CON ARMAS

Nivel 20

Tipo de Arma

DOTES DE ATAQUE

ACCIONES 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

require

☐ Soltura con los críticos

- ☐

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

☐

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 ftpaso
- ☐

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