

UNBREAKABLE

(FIGHTER)

Nivel
Guerrero

UNFLINCHING

MIND AFFECTING
WILL BONUS

Nivel
Guerrero

+

=

(

+

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 require ☐ 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 TABAJO 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