

GUERRERO

DISTANCIA

Guerrero
Nivel

ENTR. EN ARMAS

Nivel	Tipo de Arma	
5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
17		<input type="checkbox"/>

ENTR. EN ARMADURA

ARMADURA MAXIMA Penalizador de Armadura
DES BONIFICADOR PENALIZADOR

Nivel 19 RD 5/- cuando usa armadura o escudo

VALENTÍA

EFFECTOS DE MIEDO Guerrero
BON VOLUNTAD Nivel

= () ÷ 4 (Redondear abajo)

MAESTRIA CON ARMAS

Nivel 20 Tipo de Arma

DOTES DE ATAQUE

ATAQUE ACCIONES

- ☐ 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

CRITICO EFECTOS

- (requiere ☐ Soltura con los críticos)
- ☐ Crítico sangrante ☐ Crítico nauseabundo
- ☐ Crítico cegador ☐ Crítico asombroso
- ☐ Crítico lisiante ☐ Crítico aturdiror
- ☐ 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 +2 para 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 CA cuando ambos usan escudos
- ☐ Lanzador Protegido +4a tiradas de concentración
- ☐ Cambiar sitios Cambia sitio con un aliado
- ☐ Espalda con espalda +2a CA contra flanqueo
- ☐ Espalda con Espalda Mejorada +2a del aliado CA
- ☐ Tactica del Ala rota Otorga +2 / +2, otorga ataque de oportunidad
- ☐ Formacion de Caballería Comparte espacio, carga a través de la montaña 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 DES bonus 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
- ☐ Objetivo de oportunidad Ataque extra cuando un aliado golpea a distancia

	Bon de Ataque	DAÑO	CRIT
Base Ataque Bonus	+ + +	/ / /	
Destreza		DES	
Valor de Fuerza (Arco compuesto)		FUE	
Penalizador por fuerza insuficiente	- 2		
Off-hand weapon (crossbow only)	- 4 / - 8		
<input type="checkbox"/> Luchar con dos armas Reduce la penalización a:	- 2 / - 2		
Gran Calidad No acumula con bonus mágicos	+ 1		
Soltura con un arma:	+ 1		
Soltura mayor con arma	+ 2		
Especialización con un arma:		+ 2	
Especialización mayor con un arma		+ 4	
Ataque penetrante Ignora RD hasta	5/—		
Ataque penetrante mayor Ignora RD hasta	10/—		
Crítico mejorado / Arma afilada / Efecto afilado mágico			x 2 Rango de amenaza
Nivel 20 Maestría con Armas Incrementa rango crítico y siempre confirma críticos			+ 1 Multiplicador
<input type="checkbox"/> G. cal Arma Base	Básico Daño	do♠	x
+ Propiedades Especiales	+ +	+ Arma Entrenamiento	
<input type="checkbox"/> Soltura con un arma (<input type="checkbox"/> Mayor)	<input type="checkbox"/> Crítico mejorado o Arma afilada	<input type="checkbox"/> Maestría con Armas	
<input type="checkbox"/> Especialización con arma (<input type="checkbox"/> Mayor)	/ / /	do♠	x
<input type="checkbox"/> Ataque penetrante (<input type="checkbox"/> Mayor)			
<input type="checkbox"/> G. cal Arma Base	Básico Daño	do♠	x
+ Propiedades Especiales	+ +	+ Arma Entrenamiento	
<input type="checkbox"/> Soltura con un arma (<input type="checkbox"/> Mayor)	<input type="checkbox"/> Crítico mejorado o Arma afilada	<input type="checkbox"/> Maestría con Armas	
<input type="checkbox"/> Especialización con arma (<input type="checkbox"/> Mayor)	/ / /	do♠	x
<input type="checkbox"/> Ataque penetrante (<input type="checkbox"/> Mayor)			
Acelerar Un ataque extra con bonus completo	+ 1		
Bonos Enemigo Enemigo	1 2 3		
Bonificador de Moral Infundir Valor y similar	+ +		
Subtotal Ventajas & Trabajo en Equipo	/ /		
<input type="checkbox"/> Golpea en el Hueco Tras un ataque exitoso	+1 por cada golpe sucesivo		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Disparo a bocajarro a 30'	+1	+1	
<input type="checkbox"/> Disparo preciso Sin penalizador al atacar enemigo en combate			
<input type="checkbox"/> Disparo concentrado Agrupas ataques para sobreponer la RD			
<input type="checkbox"/> Bullseye shot Line up shot as a move action	+4		
<input type="checkbox"/> Disparo enfocado a 30'		INT	
<input type="checkbox"/> Disparo rapido Ataque adicional como AAC	-2		
<input type="checkbox"/> Disparo multiple Disparas 2 flechas de forma simultanea			
<input type="checkbox"/> Snap shot AoO with a ranged weapon within 5ft			
<input type="checkbox"/> Improved snap shot AoO with a ranged weapon within 15ft			
<input type="checkbox"/> Greater snap shot Damage and critical confirmation bonus		+	
<input type="checkbox"/> Disparo a la carrera Ataca en cualquier punto de su movimiento			
<input type="checkbox"/> Golpe vital Dado de daño extra	+ 1 dado		
<input type="checkbox"/> Golpe vital mejorado	+ 2 Dados	+ doo	
<input type="checkbox"/> Golpe vital mayor	+ 3 Dados		
<input type="checkbox"/> Golpe Devastador +2 por dado extra		+	
<input type="checkbox"/> Golpe Devastador Mejorador +2 por dado	+	para confirmar críticos	
<input type="checkbox"/> Soltura con los críticos	+ 4 para confirmar críticos		