

GUERRERO

(GUERRERO)

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

BONUS MAX. DES ARMADURA

REDUCCIÓN PENALIZACIÓN USO ARMADURA

+

-

Nivel 19

RD 5/- cuando usa armadura o escudo

VALENTÍA

FEAR EFFECT WILL BONUS

Guerrero Nivel

+

= (  + 2 ) ÷ 4

(Redondear abajo)

MAESTRIA CON ARMAS

Tipo de Arma

Nivel 20

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

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