

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

FAME

Nivel 2 Begin performance combat with 1 extra victory point.

Nivel 10 Begin performance combat with 2 extra victory points.

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

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 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