CABALLERO Nivel de Caballero	*			MO	NTURA		*
ORDEN	Nombre						
ONDEN	Tipo de criat	tura					Vel. Montura
							' с
EDICTOS	CARGA				Bon de Ataque	Daño	Rango Crítico
	Nivel	Carga del C			+ 4		
	3		por Armadura cı	uando carga	a		2
CARACTERÍSTICAS	□ Nivel 11	Carga Pode Embestir, De		r arma o De	rribar gratuíto tras	una carga con éxito; no	× 2 AdO
Nivel	Nivel	Carga Supr	ema			× 2 / × 3	
_ 2	20		co, el objetivo qu lica solo si usas		do (o grogui si sup	era Salv Vol.) durante 1c	14 asaltos.
Nivel	Ataque de C	arga			Bon de Ataque	Daño	Crítico
8	,					d1	×
Nivel				ΤÁ	CTICO		
15	COMPART AL DÍA	IR DOTES	Nivel de Caballero		Misc	Dotes compartidas	
DESAFÍO *	AL DIA	= 1 + (,	5)+		Hoy	
DESAFÍOS Nivel de Misc AL DÍA Caballero	COMPART		Nivel de	_	Misc	Asaltos compartidos	S
= (÷ 3)+	DURACIÓN		Caballero			Este encuentro	
Desafios (Redondear arriba)			÷	2) + 			
noy DD	DOTES DE	TRABAJO E	N EQUIPO				
DAÑO MELEE BONUS Nivel de Misc Caballero							
= +							
Sufres -2 penal. a CA contra cualquier enemigo, excepto el objetivo c	desafiado						
Nivel Objetivos desafiados sufren -2 penal. a CA contra cualquier objetivo distinto a ti.	□ Nivel −						
ORDEN CABALLERESCA – APTITUD DESAFÍO							
	NC -1						
	□ Nivel -						
HABILIDADES							
□ Nivel ENTRENADOR = Nivel de Caballero ÷ 2							
Entrenamiento = + Bonus Trato Animales							
Cuando se entrena a un animal para servir de montura							
ORDEN CABALLERESCA – HABILIDADES							
ESTANDARTE							
$\square \text{ Nivel de } $							
Bonus + =							
Bonus Tiros Salv. + 1							
Nivel Bonus a Salvaciones contra encantamient y efectos compulsión	:0						