

Guerrero Nivel

ENTR. EN ARMAS

ENTR. EN ARMADURA

+

-

19 RD 5/- cuando usa armadura o escudo

VALENTÍA

Guerrero
Nivel
$$\boxed{+} = \left(\quad + 2 \right) \div 4 \quad (\text{Redondear abajo})$$

MAESTRIA CON ARMAS

Nível 20 Tipo de Arma

DOTES DE ATAOUE

☐ 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

(requiere ☐ Soltura con los) críticos

- ☐ Crítico sangrante
- ☐ Crítico cegador
- ☐ Crítico lisiante
- ☐ Crítico ensordecedor
- ☐ Crítico Disipador
- ☐ Crítico Empalador
 - ☐ Crítico Empalador Mejorado
- ☐ Crítico nauseabundo
- ☐ Crítico asombroso
- ☐ Crítico aturdidor
- ☐ Crítico fatigante
- ☐ Crítico agotador

<input type="checkbox"/> Maestría con los críticos	Aplica dos efectos críticos a la vez
<input type="checkbox"/> Precisión Furtiva	Aplica el efecto del crítico al segundo ataque furtivo en un asalto

DOTES DE TRABAJO EN EQUIPO

<input type="checkbox"/> Lanzador de Conjuros Aliado	+2a para superar la resistencia a conjuros
<input type="checkbox"/> Defensa Coordinada	+2a DMC
<input type="checkbox"/> Maniobras Coordinadas	+2a BMC
<input type="checkbox"/> A cubierto	Usa el resultado de la Salv. Ref. del aliado
<input type="checkbox"/> Centinela	Actuas en asalto sorpresa si el aliado puede
<input type="checkbox"/> Muro de Escudos	+1 / +2a CA cuando ambos usan escudos
<input type="checkbox"/> Lanzador Protegido	+4a tiradas de concentración
<input type="checkbox"/> Cambiar sitios	Cambia sitio con un aliado
<input type="checkbox"/> Espalda con espalda	+2a CA contra flanqueo
<input type="checkbox"/> Espalda con Espalda Mejorado	+2a al del aliado CA
<input type="checkbox"/> Tactica del Ala rota	Otorga +2 / +2, otorga ataque de oportunidad
<input type="checkbox"/> Formacion de Caballería	Comparte espacio, carga a través de la m...
<input type="checkbox"/> Carga Coordinada	Carga contra el mismo objetivo que el aliado
<input type="checkbox"/> Ruta de Escape	No provoca AdO cuando está adyacente a un aliado
<input type="checkbox"/> Compañero de finta	Cuando el aliado finta, el enemigo pierde DE
<input type="checkbox"/> Compañero de finta mejorado	Cuando el aliado finta, ganas Ad...
<input type="checkbox"/> Ataque en manada	Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ft
<input type="checkbox"/> Aprovecha el momento	AdO cuando un aliado confirma un crítico
<input type="checkbox"/> Sacudirselo	+1a todas las salvaciones por aliados adyacente
<input type="checkbox"/> Derribo en tandem	Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces
<input type="checkbox"/> Objetivo de oportunidad	Ataque extra cuando un aliado golpea a...

Bon de Ataque **DAÑO** **CRIT**

Base Ataque Bonus	+	+	+			
<input type="checkbox"/> Sutileza con las armas	Uso DES para ataques c/				FUE / DES	FUE
Arma a dos manos						× 1 1/2
Arma mano torpe (2 menos para un arma ligera)					- 6 / - 10	× 1/2
<input type="checkbox"/> Luchar con dos armas	Reduce la penalización a:				- 4 / - 4	
<input type="checkbox"/> Doble tajo	Sin penal. al daño					—

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/—			
Critico mejorado / Arma afilada / Efecto afilado mágico				× 2 Rango de arma

nivel	20 Maestría con Armas	Incrementa rango crítico y siempre confirma críticos	+ 1 Multiplicador
-------	------------------------------	--	--------------------------

<input type="checkbox"/> G. cal	Arma Base	Básico I	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				
<input type="checkbox"/> Ataque penetrante	<input type="checkbox"/> Mayor	/ / /	do+	x	

<input type="checkbox"/> G. cal	Arma Base	Básico I	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				
<input type="checkbox"/> Ataque penetrante	<input type="checkbox"/> Mayor	/ / /	do+	x	

Bonos		+ 1		
Acelerar	Un ataque extra con bonus completo			
Enemigo	1			Mitad del Enemigo predilecto bono del explor al a aliados a 30'
Enemigo	2			
Enemigo	3			
Bonificador de Moral	Infundir Valor y similar	+	+	

<input type="checkbox"/> Rebasar	Cuando flanquea	+ 4	
<input type="checkbox"/> Oportunistas en pareja	Cuando está adyacente	+ 4	a ataque de oportunidad
<input type="checkbox"/> Golpe Preciso	Cuando flanquea	+ 1d6	por cada golpe sucesivo

EQUIPO / /

ATAQUES		+1 por cada golpe sucesivo		□ □ □ □	
<input type="checkbox"/> Golpea en el Huevo	Tras un ataque exitoso	-	+		
<input type="checkbox"/> Ataque Poderoso					
<input type="checkbox"/> Concentración Furiosa	Ignora penalizaciones al Ataque Poderoso en el primer ataque				
<input type="checkbox"/> Death or Glory	+4 (+1 at levels 11, 16, 20)	+	+	contra enemigos más débiles	
<input type="checkbox"/> Pericia en combate	CABonificador	-			

Alcaldía	-2a CA	por el resto del turno	+ 2
----------	--------	------------------------	-----

<input type="checkbox"/> Golpe vital	Dado de daño extra	+ 1 dado	}	+ doo
<input type="checkbox"/> Golpe vital mejorado		+ 2 Dados		
<input type="checkbox"/> Golpe vital mayor		+ 3 Dados		
<input type="checkbox"/> Golpe Devastador	+2por dado extra			+
<input type="checkbox"/> Golpe Devastador Mejorado	+2por dado		+	para confirmar críticos

Soltura con los críticos **+ 4** para confirmar críticos

☐ Soltura con los críticos + 4 para confirmar críticos