

ARMOUR MASTER

Nivel  
Guerrero

(FIGHTER)

ENTR. EN ARMADURA

BONUS MAX. DES ARMADURA

REDUCCIÓN PENALIZACIÓN USO ARMADURA

+

-

DEFLECTIVE SHIELD

SHIELD TOUCH

AC BONUS

Nivel  
Guerrero

+

= (

+

2

) ÷ 4

(Redondear abajo)

ARMOURED DEFENCE

		LIGHT	MEDIUM	HEAVY
Nivel	5	DR	1/-	2/-
Nivel	19	DR	4/-	8/-
				12/-

FORTIFICATION

Nivel	9	Light fortification:	25%	Chance to negate critical hits and sneak attack
Nivel	13	Medium fortification:	50%	

INDESTRUCTIBLE

Nivel

20

Immune to critical hits and sneak attack while wearing armour.

DOTES DE ATAQUE

ACCIONES DE 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

require

☐ 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

☐ 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 TABAJO 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