

GUERRERO

(FIGHTER)

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Nivel

5

Tipo de Arma

9

13

17

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

Nivel

Guerrero

+

= (

+

2

) ÷ 4

(Redondear abajo)

MAESTRIA CON ARMAS

Nivel

20

Tipo de Arma

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 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 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 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