

# ARMOUR MASTER

Guerrero  
Nivel

(GUERRERO)

## ENTR. EN ARMADURA

BONUS MAX. DES ARMADURA REDUCCIÓN PENALIZACIÓN USO ARMADURA

+

-

## DEFLECTIVE SHIELD

SHIELD TOUCH Guerrero Nivel AC BONUS

+

= (

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 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 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