

GLADIATOR

(FIGHTER)

Nivel

Guerrero

ENTRENAMIENTO CON ARMAS		
Nivel	Tipo de Arma	
5		<input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/>
13		<input type="checkbox"/> -- <input type="checkbox"/>
17		<input type="checkbox"/>

ENTR. EN ARMADURA

BONUS MAX. DES ARMADURA

REDUCCIÓN PENALIZACIÓN USO ARMADURA

+

-

Nivel

19

RD 5/- cuando usa armadura o escudo

FAME

Nivel

2

Begin performance combat with 1 extra victory point.

Nivel

10

Begin performance combat with 2 extra victory points.

MAESTRIA CON ARMAS

Nivel

20

Tipo de Arma

DOTES DE ATAQUE

ACCIONES DE ATAQUE

- ☐ HendeduraAtaque extra si golpeas
- ☐ Gran HendeduraCualquier número de ataques extra por asalto
- ☐ Hendedura finalAtaque extra si el enemigo queda fuera de combate
- ☐ Hendedura final MejoradaCualquier 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