MELEE  Attack	GUERRERO	Fighter	7		A	TTACK B	ONU	S		<b>,</b>	\I	DAÑO	7	CRIT .
New   Improve draws   Public   Total Control   Public		Nivel			+	+	\ \	-/	/					
The Contract of the Contract o	ENTR. EN A	RMAS						- /	/					
ANAX ARMOUR RENOTE PREMATIVE AUDITION FUNDAMENTAL PROPERTY  17  ENTR. EN ARMADURA  ARRAQUE CHICK CHICK FUNDAMENTAL PROPERTY  19 19 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10				Weapon Finess	e Use DI	EX for melee	ittack	FUE		DES	_	FUE		
Certificate final Exercises   Continued and support			Arn	na a dos manos	3									
Service   Serv	9		Arn	na mano torpe	(2menos	para un arma	ligera)	- 6	/ - 1	0		× 1/2		
ENTR. EN ARMADURA  ANAX ARMOUR CHECK  PERALTY RISUDCTION  \$ 2	13			☐ Luchar con	dos armas	Reduce la p	enalizaci	ón a: <b>- 4</b>	1 -	4				
## TOTES DE ATACUE  **PORTOR SENDING**  **PORT	17			☐ Doble t	<b>ajo</b> No da	mage penalty								
Sellura con in arms  **2   19	_ <u>'</u>	RMADURA		Gran Calidad	No acum	ula con bonus	mágico	S	+1					
##   Spring   Spring	MAX ARMOUR ARMOU	UR CHECK		Soltura con u	n arma:				+1					
Expecialization mayor con un arma  **A  **VALENTA*  FRAR EFFECT **Tuples* **Noted*  **Tuples* **Noted*  **Different Reports*  **WEAPON MASTERY*  **DOTES DE ATAQUE*  **A  **TACK ACTIONS*  **Defended and Expended on the Company of the Annual States and Annual States	DES BONUS PENAL'	TY REDUCTION	S	Soltura ma	ayor con ar	ma			+ 2					
FEAR EFFECT Fighter WILL BORNUS  #	+ -		SON	Especializ	ación con ι	ın arma:						+ 2		
WEAPON MASTERY    Comparison	19 RD 5/- cuando usa armadura	o escudo		Especia	alización m	ayor con un ai	ma					+ 4		
WEAPON MASTERY    Comparison	VALEN	ITÍA	NUS	Penetrating S	trike Igno	re damage red	uction u	p to 5/—	-					
## = ( * 2 ) \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	FEAR EFFECT Fighter		BOI	Greater Pe	enetrating S	Strike Ignore	damage	reduction (	ip to 1	10/—				
WEAPON MASTERY  20 Top de Arms  DOTES DE ATAQUE  ATTACK ACTIONS   Mendedura Atrague extra si pippass   Grain Hendedura Stague extra si pippass   Grain Hende	WILL BONUS Nivel	`		Critico mejora	ido / Arma	afilada / Efect	o afilado	mágico					× 2	Rango de amen
DOTES DE ATAQUE	+ = (	+ 2 ) ÷ 4 (Dadandaar ahai	۰.	<u>≥</u> 20 Maes	stría con Ar	mas Increme	nta rang	go crítico y	siempr	e confirma c	ríticos	3	+1	Multiplicador
DOTES DE ATAQUE  ATTACK ACTIONS    Weapon Focus (  Mayor)   Critico mejorado o Arma affilida   Maestria con Armas   Weapon Focus   Weapon Foc	WEADON M			Arma E	Base					Basic		_		
DOTES DE ATAQUE  ATTACK ACTIONS   Hendedras Acquire entral algebras   Hendedras   Hendedra		ASILKI			11.5					Daño		d <b>+</b>		
Weapon Focus   Mayor   Critico mejorado o Arma affidad   Maestria con Armas   Mayor	· ½ 20		+	Propie	dades Espe	eciales			+		+			
Penetrating Strike   Mayor	DOTES DE	E ATAQUE		Weapon Focus		(□ Mayor)		Crítico mej	orado o	o Arma afilad	da	□ Mae		
Gran Hendedura final Keina stack if enemy is succeed out   Amma Base   Basic   Amma Base   Amma Base   Basic   Basic   Amma Base   Basic   Basic   Amma Base   Basic   B						. ,			/	/			1	<u></u> i
Hendedura final Extra attack if enemy is knocked out   Hendedura final Mejorada Any number per round   Propundates Expectates   Weapon Critico anguante   Critico anauceabundo   Critico cagador   Critico anauceabundo   Critico cagador   Critico anauceabundo   Critico cagador   Critico finita   Critico anauceabundo   Critico cagador   Critico finita   Critico anauceabundo   Critico interes   Critico finita   Cr			<u> </u>	Penetrating St	гіке	( Mayor)	<u> </u>	- /				d '		<u>*</u>
Hendedura final Estra attack of enemy is knocked out   Propredades Especiales   Weapon   CRITICAL EFECTOS   (requirer E) Softura condiscriticos   Critico sangante   Critico naceaburndo   Critico sangante   Critico naceaburndo   Critico sangante   Critico San	·		7	G. cal Arma E	Base						<u> </u>	a +		×
Reductura hand Mayorada Any number per round   Recompany   Recom	☐ Hendedura final Extra attack i	if enemy is knocked out	<u> </u>	Propie	dades Espe	eciales				Dano		u	Wea	
Critico cegador   Critico nauseabundo   Critico cegador   Critico nauseabundo   Critico cegador   Critico indigente   Critico inspirador   Crit	☐ Hendedura final Mejorada	Any number per round							+		+			
Critico Cissante Critico Critico Bisante Critico Criti								Crítico mej	orado d	Arma afilad	da	☐ Mae	estría o	on Armas
Critico lisiante   Critico aludidor   Critico aludidor   Critico aludidor   Critico anguador   Critico Empalador   Critico Emp	3							/	/	/ ]		d +		×
Critico Dispador Critico Dispador Critico Dispador Critico Dispador Critico Dispador Critico Empalador mejorado  Materia con los criticos Aplica dos efectos criticos a la vez Segundo atraque furtivo en un asalto segundo atraque furtivo en un asalto DOTES DE TABAJO EN EQUIPO Lanzador de Conjuros Alaido *2 a CMID Defensa Coordinada *2 a CMID General Conjuros Alaido *2 a CMID Acubierto Tabe ally's result on reflex save Centinella Actuse en asalto sorpresa si el aliado puede Marro de Escudos *1 / 2 a AC when both using shields Acubierto Tabe ally's result on reflex save Centinella Actuse en asalto sorpresa si el aliado puede Marro de Escudos *1 / 2 a AC when both using shields Cambia sitico con un aliado Back to Back *2 to AC against flanking Cambia sitico con un aliado Back to Back *2 to AC against flanking Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Compañero de finta Cuando el aliado finta, quansa Ado Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Compañero de finta Cuando el aliado finta, quansa Ado Caraja Coordinada Charge the same foe as an ally Compañero de finta mejorado Cuando está adyacente a un aliado Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, quansa Ado Compañero de finta mejorado Cuando está adyacente a un aliado Compañero de finta mejorado Cuando está adyacente a un aliado Compañero de finta mejorado Cuando está adyacente a un aliado Compañero de finta mejorado Cuando un aliado confirma un criticos  Salake It Off *1 to all saving throws per adjacent ally Centro en tandem Cuando un aliado confirma un criticos  *4 para confirmar criticos				Acelerar IIn	atanua avtr	a con honus c	ompleto			+1				
Maestria con los críticos Aplica dos efectos críticos a la vez					ataque exti	a con ponus c	ompieto							
Maestria con los críticos Aplica dos efectos críticos a la vez	·	☐ Crítico agotador		emy										
Maestría con los críticos   Aplica dos efectos críticos   Apply a critical effect to the segundo ataque furtivo en un asalto   Potres	•		JEE											
DOTES DE TABAJO EN EQUIPO   Lanzador de Conjuros Allado *2 para superar la resistencia a conjur   Maniobras Coordinada *2 a CMD   Maniobras Coordinada *2 a CMB   A cubierto Take ally's result on reflex save   Centinela Actuas en asalto sorpresa si el aliado puede   Cambiar sitios Cambia sitio con un aliado   Cambiar sitios Cambia sitio con un aliado   Back to Back *2 to AC against flanking   Death or Glory *4, (*1 at levels 11, 16, 20)		laa afaakaa asiisaa a la	BI							=				3 WICHINI 3011
Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Ataque en manada   Los staques del aliado finta, ganas Ado   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Cuando está adyacente   Compañero de finta mejorado   Cuando está adyacente   Cua	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			Bonus Moral	Inspire Co	urage and sim	ilar		+		+			
Rebasar When flanking	9													
Carpiar Strices   Comparition de Caballería   Comparition de Caballería   Comparition de Caballería   Comparition de Caballería   Comparition de Candida   Carga Coordinada   Charge the same foe as an ally   Comparition de finita mejorado   Cuando el aliado finita, ganas Ado   Comparition de finita mejorado   Cuando el aliado finita, ganas Ado   Ataque en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Carga Coordinada   Charge the same foe as an ally   Comparition de finita mejorado   Cuando el aliado finita, ganas Ado   Comparition de finita mejorado   Cuando un aliado confirma un crítico   Comparition el manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Carga Coordinada   Calcague en manada   Los ataques del aliado confirma un crítico   Carga Coordinada   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado ton trans un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Para confirmar críticos   Candida   Para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Concentración Furiosa   Golpe Devastador Mejorado +2 por dado   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Compaña exitos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitos   +4 para confirmar críticos   Compaña exitos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitos   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitos   +4 para confirmar crít			AJO	☐ Rebasa	ar When f	lanking				+ 4				
Centinela Actuas en asalto sorpresa si el aliado puede   Golpea en el Hueco Tras un ataque exitoso   Tas un ataque exitoso			AB/	☐ Oportu	nistas en p	areja Cuand	o está ac	dyacente			ique d	e oportunida	d	
Carpiar Strices   Comparition de Caballería   Comparition de Caballería   Comparition de Caballería   Comparition de Caballería   Comparition de Candida   Carga Coordinada   Charge the same foe as an ally   Comparition de finita mejorado   Cuando el aliado finita, ganas Ado   Comparition de finita mejorado   Cuando el aliado finita, ganas Ado   Ataque en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Carga Coordinada   Charge the same foe as an ally   Comparition de finita mejorado   Cuando el aliado finita, ganas Ado   Comparition de finita mejorado   Cuando un aliado confirma un crítico   Comparition el manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Carga Coordinada   Calcague en manada   Los ataques del aliado confirma un crítico   Carga Coordinada   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado to permiten hacer 5 ftpass   Calcague en manada   Los ataques del aliado ton trans un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Para confirmar críticos   Candida   Para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Concentración Furiosa   Golpe Devastador Mejorado +2 por dado   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitoso   +4 para confirmar críticos   Compaña exitos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitos   +4 para confirmar críticos   Compaña exitos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitos   +4 para confirmar críticos   Calcague en del Hueco Tras un ataque exitos   +4 para confirmar crít	☐ Defensa Coordinada +2a CMD		STR	☐ Golpe	Preciso W	/hen flanking							_	sucesivo
Centinela Actuas en asalto sorpresa si el aliado puede   Golpea en el Hueco Tras un ataque exitoso   Tas un ataque exitoso			OTE										J 1	
Centinela Actuas en asalto sorpresa si el aliado puede    Muro de Escudos *1/*2a AC when both using shields   Lanzador Protegido *4a tiradas de concentración   Cambiar sitios Cambia sitio con un aliado   Cambiar sitios Cambia sitio con un aliado   Death or Glory *44 (*1 at levels 11, 16, 20)   +								,	//	,			-	
Muro de Escudos   *1   *2a AC when both using shields   Cambiar sitios			SU	BIOTAL BU	FFS & T	EAMWORK							_	
Lanzador Protegido	<u> </u>	·		☐ Golpea en	el Hueco	Tras un ataqu	e exitoso	)		<b>+1</b> por 9	golpe s	sucesivo		
Back to Back			ON	☐ Ataque Po	deroso				-	)	+			
Back to Back *2 to AC against flanking    Bespalda con Espalda Mejorado *2 al del aliado CA   Combat Expertise AC bonus   Combat Expertise AC bonus   Comparier ode Caballería Comparte espacio, carga a través de la montura diadage *2 to AC for the rest of the round   +2   Golpe vital Extra damage dice   +1 dado   Golpe vital mejorado   Golpe vital mejorado   +2 Dados   +4   Marque en manada   Los ataques del aliado finta, ganas Ado   Ataque en manada   Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ftpas   Golpe Devastador Mejorado *2 por dado *4 para confirmar críticos   Para confirmar críticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando scríticos   Compañero de finta mejorado   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura cando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura can				☐ Conce	ntración Fu	riosa Ignora	penaliza	iciones al A	taque F	oderoso en	el prir	ner ataque		
Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity  Formacion de Caballería Comparte espacio, carga a través de la montura charge -2 to AC for the rest of the round +2  Garga Coordinada Charge the same foe as an ally Golpe vital Extra damage dice +1 dado  Ruta de Escape No provoca AdO cuando está adyacente a un aliado  Compañero de finta Cuando el aliado finta, el enemigo pierde DES Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, ganas AdO  Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ftpases Golpe Devastador +2 por dado extra +3 Dados Golpe Devastador Mejorado +2 por dado +4 para confirmar críticos  Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally  Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para Soltura con los críticos +4 para confirmar críticos			ZK A	☐ Death	or Glory +	<b>4</b> ( <b>+1</b> at level	s 11, 16,	20)	+		+		conti	a enemigos más
Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity  Formacion de Caballería Comparte espacio, carga a través de la montura charge -2 to AC for the rest of the round +2  Carga Coordinada Charge the same foe as an ally Golpe vital Extra damage dice +1 dado  Ruta de Escape No provoca AdO cuando está adyacente a un aliado Compañero de finta Cuando el aliado finta, el enemigo pierde DES Golpe vital mejorado +2 Dados + d  Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, ganas AdO Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ftpas Golpe Devastador +2 por dado extra +3 Dados +4 para confirmar críticos  Golpe Devastador Mejorado +2 por dado +4 para confirmar críticos +4 para confirmar críticos			TAC	☐ Combat Ev	martica A	C honus				$\overline{}$				
Formacion de Caballería   Comparte espacio, carga a través de la montura   Charge   Carga Coordinada   Charge the same foe as an ally   Golpe vital   Extra damage dice   1 dado   4			AT		ipertise A	G 001103			_					
Carga Coordinada Charge the same foe as an ally  Ruta de Escape No provoca AdO cuando está adyacente a un aliado Compañero de finta Cuando el aliado finta, el enemigo pierde DES Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, ganas AdO Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ftpases Ataque en momento AdO cuando un aliado confirma un crítico Shake lt Off +1 to all saving throws per adjacent ally  Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para Soltwa confices  Golpe vital mejorado +2 Dados + d Golpe vital mayor +3 Dados  Golpe Devastador +2 por dado extra +4 para confirmar críticos  +4 para confirmar críticos				1. 1										
Ruta de Escape No provoca AdO cuando está adyacente a un aliado   Golpe vital mejorado   Compañero de finta Cuando el aliado finta, el enemigo pierde DES   Compañero de finta mejorado   Cuando el aliado finta, ganas AdO   Golpe Devastador +2 por dado extra   + Ataque en manada   Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ftpas   Golpe Devastador Mejorado +2 por dado   + Aprovecha el momento   AdO cuando un aliado confirma un crítico   Shake It Off   +1 to all saving throws per adjacent ally   Derribo en tandem   Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces   para confirmar críticos   Colpe Devastador Mejorado +2 por dado   + Apara confirmar críticos   + Apara confirmar			ntura	Charge -2 to	AC for the	e rest of the ro	und			+ 2				
Compañero de finta   Cuando el aliado finta, el enemigo pierde DES   Compañero de finta mejorado   Cuando el aliado finta, ganas Ado   Golpe vital mayor   +3 Dados   +4 Dados   +4 Dados   Cuando el aliado finta, ganas Ado   Golpe Devastador   +2 por dado extra   +4 Dados			;K	☐ Golpe vital	Extra da	mage dice			+1	dado 🧻				
Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, ganas Ado Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ftpas Aprovecha el momento AdO cuando un aliado confirma un crítico Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally  Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para Soltura con los críticos  Colpe Devastador +2 por dado Para confirmar críticos  Aprovecha el momento AdO cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para Soltura con los críticos  +4 para confirmar críticos	•		TAC		ital mejora	ido			+ 2	Dados	+	d	]	
□ Aprovecha el momento AdO cuando un aliado confirma un crítico □ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally □ Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para confirma conficos +4 para confirmar críticos			⋖	□ Gol	pe vital ma	yor			+ 3	Dados				
□ Aprovecha el momento AdO cuando un aliado confirma un crítico □ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally □ Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para confirma conficos  +4 para confirmar críticos			GLE	☐ Golpe I	Devastador	+2 por dad	extra				+			
Aprovecha el momento AdO cuando un aliado confirma un crítico  Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally  Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para soltura con les críticos +4 para confirmar críticos			SIS	☐ Gol	pe Devasta	dor Mejorado	<b>+2</b> por	dado	+		par	a confirmar o	críticos	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Derribo en tandem Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para confirmar críticos	<u> </u>									)				
				Coltura co- I	oríticas					de 2	00:- 0	mor orfi	_	
	☐ Derribo en tandem Cuando un ali	ado está adyacente, tira dos veces	para	apirua BIMOS	CHRICOS					· 4 para	COITH	ındı CIT(ICOS	_	