

GUERRERO

MELEE

Fighter Nivel

ENTR. EN ARMAS

Nivel Tipo de Arma

5

□□□□

9

□□□

13

□□

17

□

ENTR. EN ARMADURA

MAX ARMOUR DES BONUS

ARMOUR CHECK PENALTY REDUCTION

+

-

Nivel 19

RD 5/- cuando usa armadura o escudo

VALENTÍA

FEAR EFFECT WILL BONUS

Fighter Nivel

+

= ( + 2 ) ÷ 4

(Redondear abajo)

WEAPON MASTERY

Nivel 20

Tipo de Arma

DOTES DE ATAQUE

ATTACK ACTIONS

☐ Hendedura Ataque extra si golpeas

☐ Gran Hendedura Cualquier número de ataques extra por asalto

☐ Hendedura final Extra attack if enemy is knocked out

☐ Hendedura final Mejorada Any number per round

CRITICAL EFECTOS

(requiere ☐ Soltura con los críticos)

☐ Crítico sangrante ☐ Crítico nauseabundo

☐ Crítico cegador ☐ Crítico asombroso

☐ Crítico lisiente ☐ 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

☐ Sneaking Precision Apply a critical effect to the segundo ataque furtivo en un asalto

DOTES DE TABAJO EN EQUIPO

☐ Lanzador de Conjuros Aliado +2 para superar la resistencia a conjuros

☐ Defensa Coordinada +2a CMD

☐ Maniobras Coordinadas +2a CMB

☐ A cubierto Take ally's result on reflex save

☐ 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

☐ Back to Back +2 to AC against flanking

☐ Espalda con Espalda Mejorada +2a del aliado CA

☐ Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formacion de Caballería Comparte espacio, carga a través de la montura aliada

☐ 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 bonus a AC

☐ Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, ganas AdO

☐ Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ft pasos

☐ 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 derribar

☐ Objetivo de oportunidad Ataque extra cuando un aliado golpea a distancia

ATTACK BONUS

DAÑO

CRIT

Base Attack Bonus + + + > / / /

☐ Weapon Finesse Use DEX for melee attack FUE / DES

Arma a dos manos × 1 1/2

Arma mano torpe (2 menos para un arma ligera) - 6 / - 10 × 1/2

☐ Luchar con dos armas Reduce la penalización a: - 4 / - 4

☐ Doble tajo No damage penalty —

Gran Calidad No acumula con bonus mágicos + 1

Soltura con un arma: + 1

Soltura mayor con arma + 2

Especialización con un arma: + 2

Especialización mayor con un arma + 4

Penetrating Strike Ignore damage reduction up to 5/—

Greater Penetrating Strike Ignore damage reduction up to 10/—

Crítico mejorado / Arma afilada / Efecto afilado mágico × 2 Rango de amenaza

Nivel 20 Maestría con Armas Incrementa rango crítico y siempre confirma críticos + 1 Multiplicador

☐ G. cal Arma Base Basic Daño > d + x

+ Propiedades Especiales + + Weapon Entrenamiento

☐ Weapon Focus ( ☐ Mayor ) ☐ Crítico mejorado o Arma afilada ☐ Maestría con Armas

☐ Weapon Specialisation ( ☐ Mayor )

☐ Penetrating Strike ( ☐ Mayor ) / / / d + x

☐ G. cal Arma Base Basic Daño > d + x

+ Propiedades Especiales + + Weapon Entrenamiento

☐ Weapon Focus ( ☐ Mayor ) ☐ Crítico mejorado o Arma afilada ☐ Maestría con Armas

☐ Weapon Specialisation ( ☐ Mayor )

☐ Penetrating Strike ( ☐ Mayor ) / / / d + x

Acelerar Un ataque extra con bonus completo + 1

Favoured Enemy 1 2 3

Bonus Moral Inspire Courage and similar + +

☐ Rebasar When flanking + 4

☐ Oportunistas en pareja Cuando está adyacente + 4 a ataque de oportunidad

☐ Golpe Preciso When flanking + 1d6 por golpe sucesivo

SUBTOTAL BUFFS & TEAMWORK

/ / /

☐ Golpea en el Huevo Tras un ataque exitoso +1 por golpe sucesivo □□□□

☐ Ataque Poderoso - +

☐ Concentración Furiosa Ignora penalizaciones al Ataque Poderoso en el primer ataque

☐ Death or Glory +4 (+1 at levels 11, 16, 20) + + contra enemigos más grandes

☐ Combat Expertise AC bonus -

Charge -2 to AC for the rest of the round + 2

☐ Golpe vital Extra damage dice + 1 dado

☐ Golpe vital mejorado + 2 Dados + d

☐ Golpe vital mayor + 3 Dados

☐ Golpe Devastador +2 por dado extra +

☐ Golpe Devastador Mejorado +2 por dado + para confirmar críticos

☐ Soltura con los críticos + 4 para confirmar críticos