

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

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 cegador

☐ Crítico lisiente

☐ 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

☐ Sneaking Precision

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

DOTES DE TRABAJO 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 montía 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 ftpaso

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 BMC

Objetivo de oportunidad

Ataque extra cuando un aliado golpea a distancia

ATTACK BONUS

Base

Attack

Bon

+

+

+

/

/

/

☐ Weapon Finesse

Use DEX for melee attack

FUE / DES

Arma a dos manos

x 1½

Arma mano torpe

(2 menos para un arma ligera)

- 6 / - 10

☐ 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

x 2

Rango de amenaza

Nivel

20

Maestría con Armas

Incrementa rango crítico y siempre confirma críticos

+ 1

Multiplicador

BONUS BONUSES

☐ 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)

d

+

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Mayor)

/

/

/

☐ 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)

d

+

x

☐ Penetrating Strike

(☐ Mayor)

/

/

/

Acelerar

Un ataque extra con bonus completo

+ 1

Bufs

Favoured Enemy

1

2

3

Bonus Moral

Inspire Courage and similar

+

+

Half of Ranger's Favoured Enemy bonus granted to allies within 30'

DOTES TRABAJO EN EQUIPO

☐ 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

/

/

/

ATTACK ACTIONS

☐ 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

SINGLE ATTACK

Charge

-2 to AC for the rest of the round

+ 2

☐ Golpe vital

Extra damage dice

+ 1

dado

☐ Golpe vital mejorado

+ 2

Dados

☐ 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