CABALLERO Nivel de Caballero	×			MO	NTURA		*
ORDEN	Nombre						
ORDEN	Tipo de criat	tura					Vel. Montura
	' ' ' ' '						' C
EDICTOS	CARGA				Bon de Ataque	Daño	Rango Crítico
	Nivel	Carga del (Caballero		+ 4	Dano	Hange office
	3		por Armadura o	cuando carg	a		
CARACTERÍSTICAS	□ Nivel 11	Carga Pod		r arma a Da	rribar aratuíta traa	una carga con éxito; no	× 2
Nivel		Carga Supi		a anna o De	Tribar gratuito tras	× 2 / × 3	Adu
2	□ Nivel 20	Tras un críti	co, el objetivo d		do (o grogui si sup	pera Salv Vol.) durante 1	d4 asaltos.
Nivel	41 1 .0		olica solo si usa	ıs lanza)	Door Lotter		0.00
8	Ataque de C	arga			Bon de Ataque	Daño	Crítico
						d	×
Nivel	×			TÁ	CTICO		,
	COMPARTI AL DÍA	IR DOTES	Nivel de Caballero		Misc	Dotes compartidas Hoy	
DESAFÍO DESAFÍOS Nivel de Miso		= 1 + (5)+			
DESAFÍOS Nivel de Misc AL DÍA Caballero	COMPART		Nivel de	_	Misc	Asaltos compartidos	S
= (÷ 3) +	DURACIÓN		Caballero	2)+		Este encuentro	
Desafios (Redondear arriba)		= 1 + (<u> </u>			
noy 🖂 🗀	DOTES DE	TABAJO EN	EQUIPO				
DAÑO MELEE Nivel de Misc Caballero							
= +							
Sufres -2 penal. a CA contra cualquier enemigo, excepto el objetivo o	desafiado						
Nivel Objetivos desafiados sufren -2 penal. a CA contra	Nivel _						
17 cualquier objetivo distinto a ti.	9						
ORDEN CABALLERESCA – APTITUD DESAFÍO							
	Nivel						
	17						
HABILIDADES *							
□ Nivel ENTRENADOR 4 EXPERTO = Nivel de Caballero ÷ 2							
Bonus							
Entrenamientd = + Trato Animales Cuando se entrena a un animal para servir de montura							
ORDEN CABALLERESCA – HABILIDADES							
ESTANDARTE							
Nivel de Caballero: 5							
Bonus + =							
Bonus Tiros Salv. + =+1							
Nivel Bonus a Salvaciones contra encantamient y efectos compulsión	.0						