

GUERRERO

MELEE

Guerrero

Nivel

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Nivel

Tipo de Arma

5

9

13

17

ENTR. EN ARMADURA

ARMADURA MAXIMA

Penalizador de Armadura

DES BONIFICADOR

PENALIZADOR

Nivel

19

RD 5/- cuando usa armadura o escudo

VALENTÍA

EFFECTOS DE MIEDO

Guerrero

BON VOLUNTAD

Nivel

= (+ 2) ÷ 4

(Redondear abajo)

MAESTRIA CON ARMAS

Nivel

Tipo de Arma

DOTES DE ATAQUE

ATAQUE ACCIONES

☐ Hendedura

Ataque extra si golpeas

☐ Gran Hendedura

Cualquier número de ataques extra por asalto

☐ Hendedura final

Ataque extra si el enemigo queda fuera de combate

☐ Hendedura final Mejorada

Cualquier número por asalto

CRITICO 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

☐ Precisión Furtiva

Aplica el efecto del critico al 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 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 CA cuando ambos usan escudos

☐ Lanzador Protegido

+4a tiradas de concentración

☐ Cambiar sitios

Cambia sitio con un aliado

☐ Espalda con espalda

+2a CA contra flanqueo

☐ Espalda con Espalda Mejorado

+2a 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 DES bonus a CA

☐ 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

☐ Sacudirselo

+1a todas las salvaciones por aliados adyacente

☐ Derribo en tandem

Cuando un aliado está adyacente, tira dos veces para derribar

☐ Objetivo de oportunidad

Ataque extra cuando un aliado golpea a distancia

Bon de Ataque

Base

Ataque

Bon

☐ Sutileza con las armas

Uso DES para ataques c/

FUE / DES

Arma a dos manos

x 1 1/2

Arma mano torpe

(2 menos para un arma ligera)

- 6 / - 10

x 1/2

☐ Luchar con dos armas

Reduce la penalización a:

- 4 / - 4

☐ Doble tajo

Sin penal. al daño

—

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

Ataque penetrante

Ignora RD hasta

5 / —

Ataque penetrante mayor

Ignora RD hasta

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 ARMA

☐ G. cal

Arma Base

Básico

Daño

d +

x

Propiedades Especiales

Arma Entrenamiento

☐ Soltura con un arma

(☐ Mayor)

☐ Crítico mejorado o Arma afilada

☐ Maestría con Armas

☐ Especialización con arma

(☐ Mayor)

☐ Ataque penetrante

(☐ Mayor)

BONUS ARMA

☐ G. cal

Arma Base

Básico

Daño

d +

x

Propiedades Especiales

Arma Entrenamiento

☐ Soltura con un arma

(☐ Mayor)

☐ Crítico mejorado o Arma afilada

☐ Maestría con Armas

☐ Especialización con arma

(☐ Mayor)

☐ Ataque penetrante

(☐ Mayor)

Bonos

Acelerar

Un ataque extra con bonus completo

+ 1

Enemigo

Enemigo

1

2

3

Bonus Moral

Infundir Valor y similar

DOTES TRABAJO EN EQUIPO

☐ Rebasar

Cuando flanquea

+ 4

☐ Oportunistas en pareja

Cuando está adyacente

+ 4

a ataque de oportunidad

☐ Golpe Preciso

Cuando flanquea

+ 1d6

por golpe sucesivo

SUBTOTAL VENTAJAS & TRABAJO EN EQUIPO

/

/

☐ 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

☐ Pericia en combate

CABonificador

ATAQUE ACCIONES

Cargar

-2a CA por el resto del turno

+ 2

☐ Golpe vital

Dado de daño extra

+ 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