

GUERRERO

MELEE

Guerrero  
Nivel

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Nivel	Tipo de Arma	
5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
17		<input type="checkbox"/>

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 20 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 lisiante ☐ 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 TRABAJO 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 Bonus

+

+

+

/ / /

☐ Sutileza con las armas

Uso DES para ataques c/

FUE / DES

Arma a dos manos

Arma mano torpe (2 menos para un arma ligera)

- 6 / - 10

☐ 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

× 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 +

×

+ Propiedades Especiales

+

+

Arma Entrenamiento

☐ Soltura con un arma (☐ Mayor)

☐ Crítico mejorado o Arma afilada

☐ Maestría con Armas

☐ Especialización con arma (☐ Mayor)

☐ Ataque penetrante (☐ Mayor)

/ / /

d +

×

☐ G. cal Arma Base

Básico Daño

d +

×

+ Propiedades Especiales

+

+

Arma Entrenamiento

☐ Soltura con un arma (☐ Mayor)

☐ Crítico mejorado o Arma afilada

☐ Maestría con Armas

☐ Especialización con arma (☐ Mayor)

☐ Ataque penetrante (☐ Mayor)

/ / /

d +

×

Bonos

Enemigo

Enemigo

1

2

3

Acelerar Un ataque extra con bonus completo

+ 1

Bonus Moral Infundir Valor y similar

+

+

Mitad del Enemigo predilecto bono del explor al aliados a 30'

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 cada golpe sucesivo

SUBTOTAL VENTAJAS & TRABAJO EN EQUIPO

/ /

ATAQUE ACCIONES

☐ Golpea en el Hueco Tras un ataque exitoso

+1 por cada 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

-

UNICO ATAQUE

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