

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras (Gue):** competente con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras y escudos.

- **Dote adicional (Gue):** a 1^{er} nivel, y cada nivel par en adelante (2^o, 4^o, 6^o, etc.), gana una dote adicional además de la ganada por el avance normal. Esta dote adicional debe seleccionarla de la lista de "dotes de combate", también llamadas "dotes adicionales de guerrero".

Al llegar a nivel 4, y cada cuatro niveles posteriores (8^o, 12^o y siguientes), un guerrero puede escoger aprender una nueva dote en lugar de una dote que ya hubiera aprendido. En efecto, el guerrero pierde la dote a cambio de una nueva. La vieja dote no puede haber sido utilizada como un requisito previo de otra dote (que posea el guerrero), clase de prestigio, u otra aptitud. Un guerrero sólo puede cambiar una dote por nivel y debe escoger si desea o no cambiar la dote en el momento en que gana una nueva dote al subir de nivel.

- **Valentía +2 (Gue):** empezando a nivel 2, gana un bonif. +1 a su TS de Vol. contra *miedo*. Este bonif. aumenta en +1 cada 4 niveles a partir del 2^o (6^o, 10^o, 14^o y 18^o).

- **Entrenamiento con armaduras +1 (Ex) (Gue):** empezando a nivel 3, aprende a ser más ágil mientras lleva armadura. Siempre que lleve una armadura, reduce la penal. por llevar armadura en 1 (con un mínimo de 0) e incrementa el bonif. máximo de Des permitido por esa armadura en 1. Cada 4 niveles tras eso (7^o, 11^o y 15^o), estos bonifs. se incrementan en +1 cada vez, hasta una reducción máxima del penal. de armadura de -4 y un incremento de +4 a la máxima bonif. de Des permitida. Además, puede mover su vel. normal mientras use una armadura intermedia.

- **Entrenamiento con armas +1 (Ex) (Gue):** a partir de nivel 5, puede seleccionar un grupo de armas. Cada vez que ataque con un arma de ese grupo, gana un bonif. +1 a las tiradas de ataque y daño.

Cada 4 niveles en adelante (9^o, 13^o, y 17^o), obtiene entrenamiento en otro grupo de armas. Gana un bonif. de +1 a las tiradas de ataque y daño cuando use un arma de ese grupo. Además, los bonifs. obtenidos en cada grupo de armas se incrementan en +1. Por ejemplo, cuando un

guerrero alcanza el nivel 9, recibe un bonif. de +1 a las tiradas de ataque y daño con un grupo de armas y un bonif. de +2 a la tirada de ataque y daño con el grupo de de armas seleccionado a nivel 5. Los bonifs. obtenidos por grupos que se solapan no se apilan. Se elige el bonif. más grande dado por un arma si ésta está en dos o más grupos.

También añade este bonif. en cualquier maniobra de combate hecha con armas de este grupo. Este bonif. también se aplica a su DMC cuando se defiende contra intentos de desarmar y romper hechos contra armas de este grupo.

Grupos de armas seleccionados, según niv. de Guerrero:

- Grupo al niv. 5^o.....

- Grupo al niv. 9^o.....

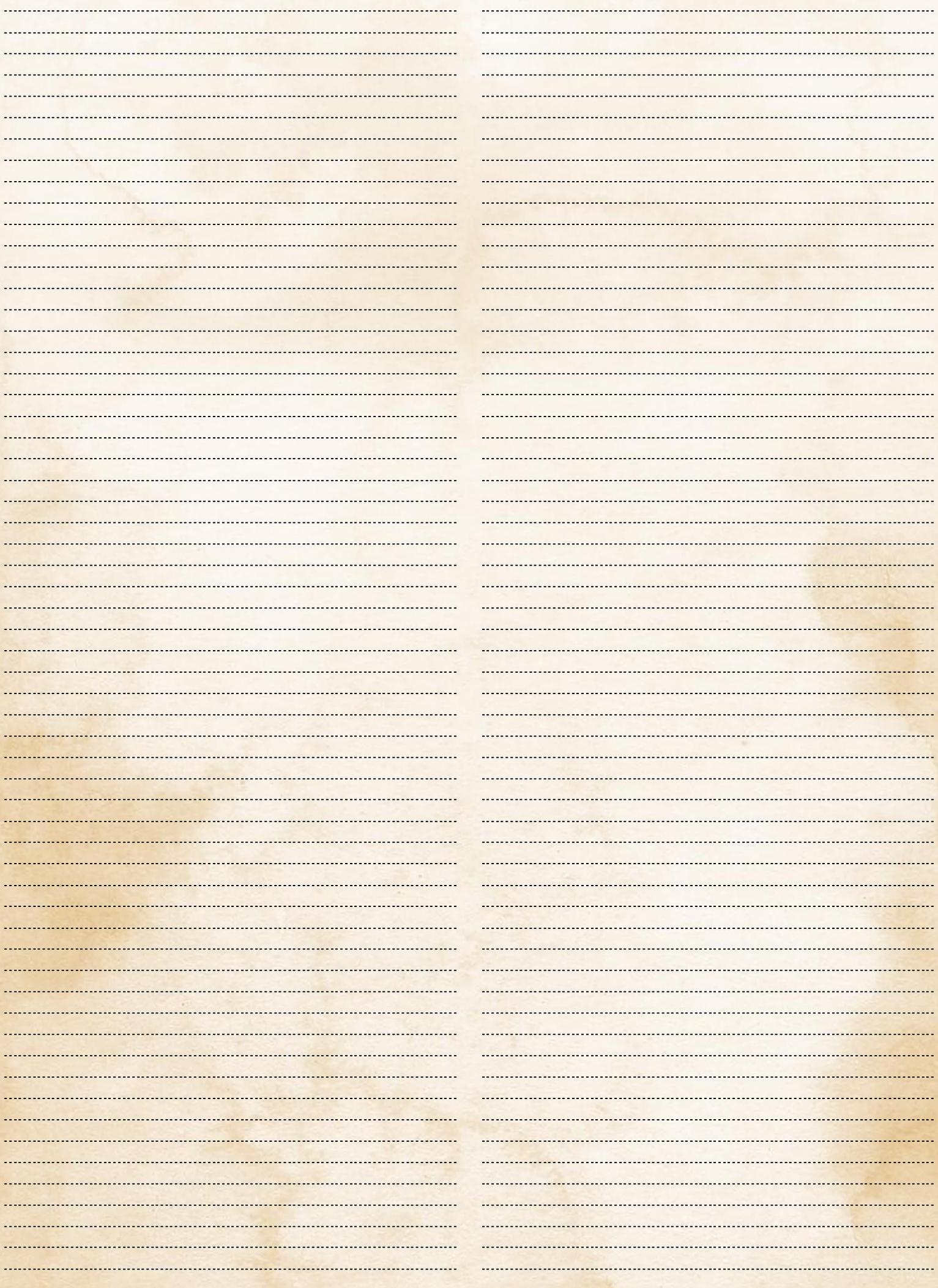
- Grupo al niv. 13^o.....

- Grupo al niv. 17^o.....

- **Maestría con armadura (Ex) (Gue):** a nivel 19, Reducción de Daño 5/- cada vez que lleve armadura o use un escudo

- **Maestría con armas (Ex) (Gue):** a nivel 20, elige un arma, como la espada larga, gran hacha o arco largo. Cualquier ataque hecho con ese arma confirma automáticamente todas las amenazas de crítico y tiene su multiplicador de daño incrementado en +1 (x2 se convierte en x3, por ejemplo). Además, no puede ser desarmado mientras empuñe un arma de este tipo.

DOTES: (.....)



ATAQUES CALCULADOS CON LAS DOTES Y OTRAS APTITUDES:

