

UNARMED FIGHTER

Livello
del Guerriero

HARSH TRAINING

Livello
2

+

=

Livello
del Guerriero

+ 2

÷ 4

Saving throw bonus against effects causing exhausted, fatigued or staggered, or temporary ability score penalties.

Livello
3

TOUGH GUY

/ —

=

Livello
del Guerriero

÷ 2

Reduction to non-lethal damage, and damage taken while grappling.

Livello
19

SHEER TOUGHNESS

Innume to non-lethal damage and the exhausted, fatigued or staggered conditions.

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Livello
5

+

=

Livello
del Guerriero

- 1

÷ 4

Bonus to attack and damage with any monk or natural weapon.

Livello
7

CLEVER WRESTLER

No **DEX** penalty when grappled, no **AC** penalty when pinned.

Livello
8

TRICK THROW

On a successful trip with an unarmed attack, attempt a dirty trick combat manoeuvre immediately.

Livello
12

TAKEDOWN

On a successful drag, attempt a trick manoeuvre as a swift action.

Livello
15

On a successful grapple, attempt a trick manoeuvre.

Livello
13

EYE GOUGE

On confirming a critical, or starting your turn grappled, attempt a dirty trick to blind your opponent.

Livello
17

SUCKER PUNCH

On hitting a creature denied its **DEX** bonus to **AC**, or that you have pinned, attempt a dirty trick or trip.

TALENTI di ATTACCO

☐ Incalzare Attacco extra se si colpisce

☐ Incalzare Potenziato Qualsiasi numero di att extra per round

☐ Incalzare Terminale Attacco extra se il bersaglio è fuori combattimento

☐ Incalzare Terminale Migliorato Qualsiasi numero di volte a round

EFFETTI sul CRITC.

require ☐ Critico Focalizzato

☐ Critico Sanguinante

☐ Critico Debilitante

☐ Critico Accecante

☐ Critico Incapacitante

☐ Critico Menomante

☐ Critico Stordente

☐ Critico Assordante

☐ Critico Affaticante

☐ Critico Dissolvente

☐ Critico Inesorabile

☐ Critico Trafiggente Migliorato

☐ Critico Trafiggente

☐ Critico Prodigioso Si applicano due effetti di critico insieme

☐ Sneaking Precision Apply critical effect to the 2nd sneak attack

TALENTO DI SQUADRA

☐ Incantatore alleato +2 to overcome spell resistance

☐ Difesa Coordinata +2a **DMC**

☐ Manovre Coordinate +2a **BMC**

☐ Al Riparo Si prende il risultato di un alleato a salvz su riflessi

☐ In Guardia Agire in round sorpresa se può un alleato

☐ Muro di Scudi +1 / +2a **CA** Quando entrambi usano scudi

☐ Shielded Caster +4ai tiri di concentrazione

☐ Scambia Posto Scambia posto con un alleato

☐ Schiena contro Schiena +2alla **CA** contro att. ai fianchi

☐ Schiena contro Schiena Migliorato +2alla **CA** dell'alleato

☐ Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity

☐ Formazione di Cavalleria Condvdre spazio, caricare atrvrso cavltre alleate

☐ Carica Coordinata Carica lo stesso nemico caricato da un alleato

☐ Escape Route Don't provoke AoO when adjacent to an ally

☐ Finta del Compagno Quando un alleato Finta, Il nemico perde il bonus **DES** alla **CA**

☐ Finta del Compagno Migliorata Quando un alleato finta, guadagni un AdO

☐ Pack Attack Ally's attack allows you to take 1,5mt passo

☐ Cogli l'Attimo AoO quando un alleato conferma un colpo critico

☐ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally

☐ Tandem Trip When ally is adjacent, roll twice for trip **BMC**

☐ Bersaglio di Opportunità Attacco extra quando un alleato colpisce a distanza