

DIRTY MANOEUVRES

Nivel **2** **MANOEUVRE BONUS**

$$+ \boxed{} = \left(+ 2 \right) \div 4$$

Bonus to CMB and CMD for disarm, dirty trick and steal.

Nivel **7** **DEADLY SURPRISE**
When you hit an enemy who's denied their DEX bonus to AC, attempt a dirty trick immediately.

Nivel **11** **CRAVEN COMBATANT**
When fight defensively, using total defence or Combat Expertise, cannot be flanked except by a Rogue 4 levels higher.

Nivel **13** **SWEEPING PRANK**
As a standard action, use dirty trick on two adjacent enemies.

Nivel **17** As a full action, use dirty trick on 2 + DEX enemies.

CATCH OFF GUARD

Nivel **3** Use improvises weapons with no penalty.
Unarmed opponents are flat-footed against them.

Nivel **9** **RAZOR-SHARP CHAIR LEG**
Change improvised weapon to budgeoning, piercing or slashing.
Critical threat range is 19-20/x2.

PAYBACK

Nivel **5** **BONIFICADOR**

$$+ \boxed{} = \left(- 1 \right) \div 4$$

Bonus to attack and damage against a foe who attacked you this turn.

Nivel **9** **ULTIMATE PAYBACK**
Always confirm criticals against a foe who attacked you.

TREACHEROUS BLOW

Nivel **15** On confirming a critical, attempt a dirty trick immediately.

DOTES DE ATAQUE

- ☐ 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

EFFECTOS CRITICOS 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 Apply a critical effect to the second sneak attack in a round

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 Mejorada +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 DESbonus a CA

☐ Compañero de finta mejorado Cuando el aliado finta, ganas AdO

☐ Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 ftpaso

☐ 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 BMC

☐ Objetivo de oportunidad Ataque extra cuando un aliado golpea a distancia