

UNARMED FIGHTER

Nível de Guerreiro

HARSH TRAINING

Nível 2

$$+ \boxed{} = \left(\text{Nível de Guerreiro} + 2 \right) \div 4$$

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

Nível 3

TOUGH GUY

$$\boxed{} / - = \text{Nível de Guerreiro} \div 2$$

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

Nível 19

SHEER TOUGHNESS

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

TREINAMENTO EM ARMA

Nível 5

$$+ \boxed{} = \left(\text{Nível de Guerreiro} - 1 \right) \div 4$$

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

Nível 7

CLEVER WRESTLER

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

Nível 8

TRICK THROW

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

Nível 12

TAKEDOWN

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

Nível 15 On a successful grapple, attempt a trick manoeuvre.

Nível 13

EYE GOUGE

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

Nível 17

SUCKER PUNCH

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

TALENTOS DE ATAQUE

- ☐ Trespassar Ataque extra se você acertar
- ☐ Trespassar Maior Qualquer número de ataque extras por rodada
- ☐ Cleaving Finish Extra attack if enemy is knocked out
- ☐ Improved Cleaving Finish Any number per round

CRÍTICO EFEITOS

requer ☐ Foco em Crítico

- ☐ Sangramento Crítico
- ☐ Crítico cegante
- ☐ Crippling Critical
- ☐ Crítico Ensurdecedor
- ☐ Dispelling Critical
- ☐ Crítico Empalante
- ☐ Crítico Empalante Aprimorado
- ☐ Sickening Critical
- ☐ Staggering Critical
- ☐ Crítico Atordoante
- ☐ Crítico Cansativo
- ☐ Crítico Exhaustivo

☐ Maestria em Crítico

☐ Aplicar dois efeitos de talentos aos seus acertos críticos. Aplica dois efeitos críticos de uma vez

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

TALENTOS DE TRABALHO EM EQUIPE

☐ Conjurador Mágico Aliado +2para superar resistência à magia

☐ Defesa Coordenada +2para DMC

☐ Manobras Corrdenadas +2no BMC

☐ Duck and Cover Take ally's result on reflex save

☐ Cuidado Age em rodade surpresa se um aliado puder agir

☐ Parede de Escudo +1 / +2a CAquando usando ambos os escudos

☐ Shielded Caster +4 to concentration checks

☐ Trocar de Lugar Troca de lugar com um aliado

☐ Costas com Costas +2para CAContra flanqueamento

☐ Improved Back to Back +2 to ally's AC

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

☐ Formação de Cavalaria Compartilha espaço, investe através da montaria aliada

☐ Investida Coordenada Investe no mesmo alvo que um aliado

☐ Rota de uga Não provoca AdO quando adjacente a um aliado

☐ Parceiro de Fintar Quando um aliado finta, o inimigo perde seu bônus deDES na CA

☐ Parceiro de Fintar Aprimorado Quando um aliado finta, ganhe AdO

☐ Pack Attack Ally's attack allows you to take 1.5m step

☐ Aproveitar o movimento AdO quando um aliado confirma um crítico

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

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

☐ Alvo de Oportunidade Ataque extra quando um aliado atinge um alvo com ataque a longa distância