

UNARMED FIGHTER

Guerrero
Nivel

HARSH TRAINING

Nivel

2

+

=

Guerrero

Nivel

+2

)

÷

4

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

Nivel

3

TOUGH GUY

/

—

=

Guerrero

Nivel

÷

2

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

Nivel

19

SHEER TOUGHNESS

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

ENTR. EN ARMAS

Nivel

5

+

=

Guerrero

Nivel

-1

)

÷

4

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

Nivel

7

CLEVER WRESTLER

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

Nivel

8

TRICK THROW

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

Nivel

12

TAKEDOWN

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

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

Nivel

13

EYE GOUGE

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

Nivel

17

SUCKER PUNCH

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

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

EFECTOS CRITICOS

requiere ☐ Soltura con los críticos

☐ Crítico sangrante

☐ Crítico nauseabundo

☐ Crítico cegador

☐ Crítico asombroso

☐ Crítico lisiante

☐ Crítico aturridor

☐ 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 critical effect to the 2nd sneak attack

DOTES DE TRABAJO EN EQUIPO

☐ Lanzador de Conjuros Aliado +2para 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 CAcuando ambos usan escudos

☐ Lanzador Protegido +4a tiradas de concentración

☐ Cambiar sitios Cambia sitio con un aliado

☐ Espalda con espalda +2a CAcontra flanqueo

☐ Espalda con Espalda Mejorado +2al 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