

# UNARMED FIGHTER

Nivel  
Guerrero

## HARSH TRAINING

Nivel  
2

+

=

Nivel

Guerrero

+ 2

) ÷ 4

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

Nivel  
3

### TOUGH GUY

/ —

=

Nivel

Guerrero

÷ 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.

## ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Nivel  
5

+

=

Nivel

Guerrero

- 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

require ☐ 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 critical effect to the 2nd sneak attack

## DOTES DE TABAJO 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 **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 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 **DES**bonus a **CA**

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

☐ Ataque en manada Los ataques del aliado te permiten hacer 5 **ftp**paso

☐ 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