

UNARMED FIGHTER

Niveau de Guerrier

HARSH TRAINING

Niveau 2

+

=

(

Niveau de Guerrier

+

2

)

÷

4

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

Niveau 3

TOUGH GUY

/

—

=

Niveau de Guerrier

÷

2

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

Niveau 19

SHEER TOUGHNESS

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

ENTRAÎNEMENT AUX ARMES

Niveau 5

+

=

(

Niveau de Guerrier

−

1

)

÷

4

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

Niveau 7

CLEVER WRESTLER

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

Niveau 8

TRICK THROW

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

Niveau 12

TAKEDOWN

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

Niveau 15

On a successful grapple, attempt a trick manoeuvre.

Niveau 13

EYE GOUGE

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

Niveau 17

SUCKER PUNCH

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

DONS D'ATTAQUE

- ☐ Enchaînements Attaque supplémentaire si vous touchez
- ☐ Succession d'enchaînements Plus de limite sur le nombre d'enchaînements par tour
- ☐ Coup d'enchaînement Attaque supplémentaire si l'ennemi est inconscient
- ☐ Coup d'enchaînement amélioré Autant que voulu par tour

EFFETS CRITIQUES

nécessite ☐ Don pour les critiques

- ☐ Critique sanglant
- ☐ Critique Aveuglant
- ☐ Critique handicapant
- ☐ Critique assourdissant
- ☐ Critique de dissipation
- ☐ Critique empalant
- ☐ Science du critique empalant
- ☐ Critique fébrile
- ☐ Critique ralentissant
- ☐ Critique étourdissant
- ☐ Critique fatiguant
- ☐ Critique Épuisant

- ☐ Maîtrise du critique Appliquer deux effets de critique à la fois

- ☐ Précision Sournoise Apply critical effect to the 2nd sneak attack

DONS D'EQUIPE

- ☐ Incantation Alliée +2pour vaincre la RM
- ☐ Défense coordonnée +2au DMD
- ☐ Manœuvres coordonnées +2au BMO
- ☐ A l'abri Prend le résultat d'un allié sur un jet de réflexes
- ☐ Vigie Peut agir dans le tour de surprise si un allié peut agir
- ☐ Mur de boucliers +1 / +2à la CAquand chacun utilise un bouclier
- ☐ Lanceur de sorts protégé +4aux tests de concentration
- ☐ Échanger de place Échange sa place avec un allié
- ☐ Dos à dos +2à la CAcontre les tenailles
- ☐ Science du combat dos à dos +2à la CA d'un allié CA
- ☐ Gambit de l'aile brisée Donne +2 / +2, reçoit une attaque d'opportunité
- ☐ Formation de Cavalerie Partage l'espace, charge à travers une monture alliée
- ☐ Charge coordonnée Charger le même adversaire qu'un allié
- ☐ Échappatoire Ne provoque pas d'Ad'O quand adjacent à un allié
- ☐ Partenaire de feinte Quand un allié feinte, l'ennemi perd son bonus de DEXà la CA
- ☐ Science du partenaire de feinte Quand un allié feinte, reçoit une Ad'O
- ☐ Attaque en meute L'attaque d'un allié vous permet de faire un pas de côté Pas decôté
- ☐ Saisir l'instant Ad'O quand un allié confirme un coup critique
- ☐ Reprends-toi +1à tous les jets de sauvegarde par allié adjacent
- ☐ Double croc-en-jambe Quand un allié est adjacent, lance deux fois le dé BMO
- ☐ Cible d'opportunité Attaque à distance supplémentaire quand un allié touche