

UNARMED FIGHTER

Poziom
Wojownika

HARSH TRAINING

Poziom
2

+

=

Poziom

Wojownika

+ 2

) ÷ 4

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

Poziom
3

TOUGH GUY

/ —

=

Poziom

Wojownika

÷ 2

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

Poziom
19

SHEER TOUGHNESS

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

WYSZKOLENIE W BRONI

Poziom
5

+

=

Poziom

Wojownika

- 1

) ÷ 4

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

Poziom
7

CLEVER WRESTLER

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

Poziom
8

TRICK THROW

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

Poziom
12

TAKEDOWN

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

Poziom
15

On a successful grapple, attempt a trick manoeuvre.

Poziom
13

EYE GOUGE

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

Poziom
17

SUCKER PUNCH

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

ATUTY BOJOWE

- ☐ Rozszczepienie Dodatkowy atak jeśli trafisz
- ☐ Większe Rozszczepienie Dowolna liczba dodatkowych ataków na rundę
- ☐ Rozszczepiający Finisz Dodatkowy atak jeśli przeciwnik jest ogluszony.
- ☐ Ulepszone Rozłupujące Wykończenie Jakikolwiek numer na rundę

KRYTYCZNE EFEKTY

require ☐ Krytyczne Skupienie

- ☐ Krwawy Krytyk
- ☐ Mdlący Krytyk
- ☐ Oślepiający Krytyk
- ☐ Oszałamiający Krytyk
- ☐ Okaleczający Krytyk
- ☐ Ogluszający Krytyk
- ☐ Rozpraszaający Krytyk
- ☐ Męczący Krytyk
- ☐ Przebijający Krytyk
- ☐ Wyczerpujący Krytyk
- ☐ Doskonalszy Przebijający Krytyk

☐ Mistrzostwo Krytyków Stosuje dwa krytyczne efekty na raz

☐ Podstępna Precyzja Apply critical effect to the 2nd sneak attack

ATUTY DRUŻYNOWE

- ☐ Sprzymierzeńcy Czarujący +2+2 do przebicia odporności na czary
- ☐ Skoordynowana Obrona +2do DMB
- ☐ Skoordynowane Manewry +2do PMB
- ☐ Nisko i Ostrożnie Przyjmij wynik testu na refleks sprzymierzeńca
- ☐ Uważaj! Działa w rundzie zaskoczeniowej, jeśli sprzymierzeniec może
- ☐ Tarczowa Ściana +1 / +2do KP kiedy obaj używają tarcz
- ☐ Obrona Czarującego +4do testów koncentracji
- ☐ Zamiana Miejsc Zmiana miejsc ze sprzymierzeńcem
- ☐ Back to Back +2 to AC against flanking
- ☐ Doskonalsze Plecy w Plecy +2do sprzymierzeńca KP
- ☐ Broken Wing Gambit Grant +2 / +2, get attack of opportunity
- ☐ Formacja Kawalerska Dzieli przestrzeń, szarżuje przez pole zajmowane przez wierzchowca sprzymierzeńca
- ☐ Skoordynowana Szarża Szarżuje na tego samego wroga co sprzymierzeniec
- ☐ Droga Ucieczki Nie prowokuje AO kiedy znajduje się w sąsiedztwie sprzymierzeńca
- ☐ Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, wróg traci ZRpremia do KP
- ☐ Doskonalsza Jednoczesna Finta Kiedy sprzymierzeniec wykonuje fintę, zyskuje AO
- ☐ Sfora Atak sprzymierzeńca pozwala Ci wykonać 1,5mkrok
- ☐ Wyczucie Momentu AO kiedy sprzymierzeniec potwierdzi krytyka
- ☐ Shake It Off +1 to all saving throws per adjacent ally
- ☐ Przejażdżka Tandemem Kiedy sprzymierzeniec jest w sąsiedztwie, rzuć dwa razy na PMB
- ☐ Cel okazyjny Dodatkowy atak gdy sprzymierzeniec trafi z dystansu