

UNARMED FIGHTER

Уровень
Бойца

HARSH TRAINING

Уровень
2

+

=

Уровень
Бойца

+ 2

÷ 4

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

Уровень
3

TOUGH GUY

/—

=

Уровень
Бойца

÷ 2

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

Уровень
19

SHEER TOUGHNESS

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

ТРЕНИРОВКА ОРУЖИЯ

Уровень
5

+

=

Уровень
Бойца

- 1

÷ 4

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

Уровень
7

CLEVER WRESTLER

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

Уровень
8

TRICK THROW

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

Уровень
12

TAKEDOWN

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

Уровень
15

On a successful grapple, attempt a trick manoeuvre.

Уровень
13

EYE GOUGE

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

Уровень
17

SUCKER PUNCH

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

АТАКУЮЩИЕ ЧЕРТЫ

☐ Бойня Доп. атака, если попадёшь

☐ Бойня+ Неогр. кол-во доп. атак в раунд

☐ Добивающее Расщепление Доп. атака если враг без сознания

☐ Улучшенное Добивающее Расщепление Любое кол-во в раунд

КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

☐ Критическая фокусировка

☐ Кровопускающий Крит

☐ Болезнетворный Крит

☐ Ослепляющий Крит

☐ Оглушающий Крит

☐ Калечащий Крит

☐ Оглушающий Крит

☐ Оглушающий Крит

☐ Изнуряющий Крит

☐ Рассеивающий Крит

☐ Выматывающий Крит

☐ Пронзающий Крит

☐ Улучшенный Пронзающий Крит

☐ Мастерство Крита Нанести два крит. эффекта за раз

☐ Точность Атаки Исподтишка Критический эффект to the 2nd sneak attack

КОМАНДНЫЕ ЧЕРТЫ

☐ Союзный Заклинатель +2 для преодоления сопротивления заклинания

☐ Скоординированная Защита +2к ЗБМ

☐ Скоординированные Манёвры +2к ББМ

☐ Спрятать голову в песок Взять результат союзника по спасброску за рефлекс

☐ Бдительность Действовать в предбоевой раунд если союзник может действовать

☐ Стена щитов +1 / +2к КБ когда оба со щитами

☐ Защищённый Заклинатель +4к проверкам концентрации

☐ Рокировка Поменяться местами с союзником

☐ Спина к Спине +2к КБ против окружения

☐ Улучшенная Спина к Спине +2к союзническому КБ

☐ Гамбит Сломанного Крыла Даёт +2 / +2и атаку по возможности

☐ Кавалерийская Формация Делить место, производить рывок сквозь союзного всадника

☐ Скоординированный рывок Совершите рывок к тому же врагу, что и союзник

☐ Высвобождение Не провоцирует АпВ, когда рядом с союзником

☐ Партнёрский Финт Когда союзник делает финт, противник теряет бонус ЛОВк КБ

☐ Улучшенный Партнёрский Финт Когда союзник делает финт, получи АпВ

☐ Атака Стаи Атака союзника позволяет вам сделать 5фт шаг

☐ Поймать Момент AoO когда союзник подтверждает критический удар

☐ Страхнуть +1ко всем спасброскам за прилегающего союзника

☐ Тандемный Заход Когда союзник прилегает, бросьте дважды для прохождения ББМ

☐ Цель Внеочередной Атаки Доп. атака, когда союзник попадает из оружия дальнего боя