KÄMPFER Kämp	rfer- tufe
WAFFENTRAINING	· (
Stufe Waffengruppe 5	0-0-0
9	
13	
17	
RÜSTUNGSTRAINING	G ,
MAX. GE BONUS RÜSTUNGS- MALUS Reduzieru	
+ -	
ម្លី 19 SR 5/-, solange du eine Rüstung oder Schild	trägst
TAPFERKEIT	, (
FEAR EFFECT Kämpfer- WILL BONUS stufe	
+ = (+ 2) ÷ 4	(abrunden)
WAFFENMEISTERSC	
Waffengruppe	
ANGRIFFSTALENT	E
ANGRIFF AKTIONEN	
☐ Doppelschlag Zusatzangriff nach erfolgreichem	ersten Angriff
☐ Rundumschlag Zusatzangriff nach jedem erf	olgreichen Angriff
□ Doppeltodesstoß Mache einen zusätzlichen	
□ Verbesserter Doppeltodesstoß Beliebig of KRIT. TREFFER EFFEKTEequire □ Kritische	<u> </u>
☐ Kritischer Treffer (taub) ☐ Kritischer Tre	effer (wankend) Treffer (betäubt)
` ' '	
☐ Verbesserter Kritischer Treffer (Aufspießen)	
☐ Verbesserter Kritischer Treffer (Aufspießen) ☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer	r haben zwei Effekte
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffe	
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffe	wenden auf igen Angriff in einer Runde an
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer☐ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhältig	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer☐ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti GEMEINSCHAFTSTA	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffe □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ■ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis 	wenden auf igen Angriff in einer Runde an LENTE - etenz zu überwinden
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ■ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2auf deine KMV 	wenden auf igen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ■ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2auf deinen KM 	wenden auf igen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B Elexwurfs deines Verbündeten
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ► GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref 	wenden auf igen Angriff in einer Runde an LENTE etenz zu überwinden B dexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ■ GENIEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, v 	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B Elexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ■ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, w □ Schildwall +1 / +2auf die RK, wenn beide ben □ Geschützter Zauberer +4auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete 	wenden auf igen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B dlexwurfs deines Verbündeten wenn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe in den Platz
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ▶ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, v □ Schildwall +1 / +2auf die RK, wenn beide ben □ Geschützter Zauberer +4auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete □ Rücken an Rücken +2zur RKwenn in die Zange 	tenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B elexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ► GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, w □ Schildwall +1 / +2auf die RK, wenn beide ben □ Geschützter Zauberer +4auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete □ Rücken an Rücken +2zur RKwenn in die Zang □ Verbessertes Rücken an Rücken +2bei Verbündete 	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE etenz zu überwinden B elexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ■ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2 um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2 auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2 auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, v □ Schildwall +1 / +2 auf die RK, wenn beide bend □ Geschützter Zauberer +4 auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete □ Rücken an Rücken +2 zur RKwenn in die Zang □ Verbessertes Rücken an Rücken +2 bei Verbündete □ Schwäche vortäuschen Verleihe +2 / +2, für ein 	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE ttenz zu überwinden B dlexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ▶ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2 um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2 auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2 auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, v □ Schildwall +1 / +2 auf die RK, wenn beide ben □ Geschützter Zauberer +4 auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete □ Rücken an Rücken +2 zur RKwenn in die Zange □ Verbessertes Rücken an Rücken +2 bei Verbi □ Schwäche vortäuschen Verleihe +2 / +2, für ei □ Kavallerieformation Teile Feld, führe Sturmangri 	tenz zu überwinden LENTE tenz zu überwinden B Clexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen iindeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer ☐ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhältigkeit zur Zaubernesis ☐ Verbündeter Zauberkundiger + 2um Zauberresis ☐ Koordinierte Verteidigung + 2auf deine KMV ☐ Koordinierte Kampfmanöver + 2auf deinen KMV ☐ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref ☐ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, w ☐ Schildwall + 1 / + 2auf die RK, wenn beide ben ☐ Geschützter Zauberer + 4auf Konzentrationswü ☐ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete ☐ Rücken an Rücken + 2zur RKwenn in die Zang ☐ Verbessertes Rücken an Rücken + 2bei Verbünder ☐ Schwäche vortäuschen Verleihe + 2 / + 2, für ei ☐ Kavallerieformation Teile Feld, führe Sturmangriff ☐ Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturman	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B dexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus griff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhältigkeit in den zweiten km □ Verbündeter Zauberkundiger +2 um Zauberresis □ Koordinierte Kampfmanöver +2 auf deine KMV □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, v □ Schildwall +1 / +2 auf die RK, wenn beide ben □ Geschützter Zauberer +4 auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete □ Rücken an Rücken +2 zur RKwenn in die Zange □ Verbessertes Rücken an Rücken +2 bei Verbün □ Schwäche vortäuschen Verleihe +2 / +2, für ein Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturmangriff □ Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturmangriff □ Fluchtroute Du provozierst neben einem Verbün 	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE ttenz zu überwinden B dlexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus griff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus deten keine Gelegenheitsangriffe
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ▶ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2 um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2 auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2 auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, v □ Schildwall +1 / +2 auf die RK, wenn beide ben □ Geschützter Zauberer +4 auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete □ Rücken an Rücken +2 zur RKwenn in die Zange □ Verbessertes Rücken an Rücken +2 bei Verbündete □ Schwäche vortäuschen Verleihe +2 / +2, für ei □ Kavallerieformation Teile Feld, führe Sturmangrif □ Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturman □ Fluchtroute Du provozierst neben einem Verbündeter 	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B Elexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus griff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus deten keine Gelegenheitsangriffe fintiert, verliert der Gegner seinen GEBonus auf RK
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer ☐ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhältigkeit zum Zauberresis ☐ Verbündeter Zauberkundiger + 2um Zauberresis ☐ Koordinierte Verteidigung + 2auf deine KMV ☐ Koordinierte Kampfmanöver + 2auf deinen KMV ☐ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref ☐ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, w ☐ Schildwall + 1 / + 2auf die RK, wenn beide ben ☐ Geschützter Zauberer + 4auf Konzentrationswü ☐ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete ☐ Rücken an Rücken + 2zur RKwenn in die Zang ☐ Verbessertes Rücken an Rücken + 2bei Verbündete ☐ Kavallerieformation Teile Feld, führe Sturmangriff ☐ Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturmang ☐ Gemeinschaftliche Finte Wenn ein Verbündeter ☐ Verbesserte Gemeinschaftliche Finte Provozi	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B dexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus griff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus deten keine Gelegenheitsangriffe fintiert, verliert der Gegner seinen GEBonus auf RK lert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer ☐ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhältigkeit zugeren den zweiten hinterhältigen den zweiten km ☐ Verbündeter Zauberkundiger + 2auf deine KMV ☐ Koordinierte Kampfmanöver + 2auf deinen KMV ☐ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref ☐ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, weiten des Regebnis des Ref ☐ Schildwall + 1 / + 2auf die RK, wenn beide beneiten Verbündete ☐ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete ☐ Rücken an Rücken + 2zur RKwenn in die Zanger ☐ Verbessertes Rücken an Rücken + 2bei Verbündeter ☐ Kavallerieformation Teile Feld, führe Sturmangrif ☐ Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturmangriff ☐ Gemeinschaftliche Finte Wenn ein Verbündeter verbündeter ☐ Verbesserte Gemeinschaftliche Finte Provozi ☐ Rudelangriff Der Angriff eines Verbündeten erm	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE ttenz zu überwinden B dexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus griff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus deten keine Gelegenheitsangriffe fintiert, verliert der Gegner seinen GEBonus auf RK lert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt öglicht dir einen 1,50m-Schritt
 □ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer □ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhälti ▶ GEMEINSCHAFTSTA □ Verbündeter Zauberkundiger +2 um Zauberresis □ Koordinierte Verteidigung +2 auf deine KMV □ Koordinierte Kampfmanöver +2 auf deinen KM □ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref □ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, v □ Schildwall +1 / +2 auf die RK, wenn beide ben □ Geschützter Zauberer +4 auf Konzentrationswü □ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete □ Rücken an Rücken +2 zur RKwenn in die Zange □ Verbessertes Rücken an Rücken +2 bei Verbündete □ Schwäche vortäuschen Verleihe +2 / +2, für ei □ Kavallerieformation Teile Feld, führe Sturmangrif □ Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturman □ Fluchtroute Du provozierst neben einem Verbündeter verbündeten einem Verbündeten einem Sturmangriff Der Angriff eines Verbündeten erm □ Nutze den Augenblick Gelegenheitsangriff wenn 	tenz zu überwinden B Elexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus griff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus deten keine Gelegenheitsangriffe fintiert, verliert der Gegner seinen GEBonus auf RK lert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt öglicht dir einen 1,50m-Schritt Verbündeter kritisch trifft
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritische Treffer ☐ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer Effekt an auf den zweiten hinterhältigkeit zugeren den zweiten hinterhältigen den zweiten km ☐ Verbündeter Zauberkundiger + 2auf deine KMV ☐ Koordinierte Kampfmanöver + 2auf deinen KMV ☐ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebnis des Ref ☐ Ausguck Handle in einer Überraschungsrunde, weiten des Regebnis des Ref ☐ Schildwall + 1 / + 2auf die RK, wenn beide beneiten Verbündete ☐ Plätze tauschen Tausche mit einem Verbündete ☐ Rücken an Rücken + 2zur RKwenn in die Zanger ☐ Verbessertes Rücken an Rücken + 2bei Verbündeter ☐ Kavallerieformation Teile Feld, führe Sturmangrif ☐ Koordinierter Sturmangriff Führe einen Sturmangriff ☐ Gemeinschaftliche Finte Wenn ein Verbündeter verbündeter ☐ Verbesserte Gemeinschaftliche Finte Provozi ☐ Rudelangriff Der Angriff eines Verbündeten erm	wenden auf gen Angriff in einer Runde an LENTE tenz zu überwinden B dexwurfs deines Verbündeten venn dein Verbündeter handeln kann utzen rfe n den Platz e genommen indeten auf RK nen Gelegenheitsangriff ff durch verbündetes Reittier aus griff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus deten keine Gelegenheitsangriffe fintiert, verliert der Gegner seinen GEBonus auf RK tert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt öglicht dir einen 1,50m-Schritt I Verbündeter kritisch trifft ichbartem Verbündeten