

TOWER SHIELD  
SPECIALIST  
(FIGHTER)

Kämpfer-  
stufe

BURST BARRIER

- Stufe

2

Use a shield to gain a bonus against burst spells and effects.  
**REFLEX**  
SAVE BONUS

+

= (  + 2 ) ÷ 4
- Stufe

5

**TOWER SHIELD SPECIALIST**  
Take no attack penalty for using a tower shield in combat.
- Stufe

9

**TOWER SHIELD DEFENCE**  
Shield bonus applies to touch attacks.
- Stufe

11

**IMMEDIATE REPOSITIONING**  
Reposition tower shield as an immediate action.
- Stufe

15

**TOWER SHIELD EVASION**  
Avoid taking half damage on a successful reflex save.
- Stufe

20

Take only half damage on a failed reflex save.

RÜSTUNGSTRAINING

- MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-  
MALUS Reduzierung
- Stufe

3

+

+ 2

-

- 3

Bonus when using a tower shield.
- Stufe

19

SR 5/-, solange du eine Rüstung oder Schild trägst

ANGRIFFSTALENTE

- ☐ Doppelschlag

Zusatzangriff nach erfolgreichem ersten Angriff
- ☐ Rundumschlag

Zusatzangriff nach jedem erfolgreichen Angriff
- ☐ Doppeltodesstoß

Mache einen zusätzlichen Angriff, wenn der Gegner bewusstlos wird
- ☐ Verbesserter Doppeltodesstoß

Beliebig oft pro Runde

- KRIT. TREFFER EFFEKTE

Require

☐ Kritischer-Treffer-Fokus
- ☐ Kritischer Treffer (blutend)

☐ Kritischer Treffer (kränkelnd)
- ☐ Kritischer Treffer (blind)

☐ Kritischer Treffer (wankend)
- ☐ Verkrüppelnder Kritischer Treffer

☐ Kritischer Treffer (betäubt)
- ☐ Kritischer Treffer (taub)

☐ Kritischer Treffer (erschöpft)
- ☐ Kritischer Treffer (Magiebann)

☐ Kritischer Treffer (entkräftet)
- ☐ Kritischer Treffer (Aufspießen)

☐ Verbesserter Kritischer Treffer (Aufspießen)

- ☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft

Kritische Treffer haben zwei Effekte
- ☐ Kritische Hinterhältigkeit

Kritischen Treffer Effekt anwenden auf  
auf den zweiten hinterhältigen Angriff in einer Runde an

GEMEINSCHAFTSTALENTE

- ☐ Verbündeter Zauberkundiger

+2zum Zauberesistenz zu überwinden
- ☐ Koordinierte Verteidigung

+2auf deine **KMV**
- ☐ Koordinierte Kampfmanöver

+2auf deinen **KMB**
- ☐ Gemeinsam Ducken

Nutze das Ergebnis des Reflexwurfs deines Verbündeten
- ☐ Ausguck

Handle in einer Überraschungsrunde, wenn dein Verbündeter handeln kann
- ☐ Schildwall

+1 / +2auf die **RK**, wenn beide benutzen
- ☐ Geschützter Zauberer

+4auf Konzentrationswürfe
- ☐ Plätze tauschen

Tausche mit einem Verbündeten den Platz
- ☐ Rücken an Rücken

+2zur **RK**wenn in die Zange genommen
- ☐ Verbessertes Rücken an Rücken

+2bei Verbündeten auf **RK**
- ☐ Schwäche vortäuschen

Verleihe +2 / +2, für einen Gelegenheitsangriff
- ☐ Kavallerieformation

Teile Feld, führe Sturmangriff durch verbündetes Reittier aus
- ☐ Koordinierter Sturmangriff

Führe einen Sturmangriff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus
- ☐ Fluchtroute

Du provoziert neben einem Verbündeten keine Gelegenheitsangriffe
- ☐ Gemeinschaftliche Finte

Wenn ein Verbündeter fintiert, verliert der Gegner seinen **GE**Bonus auf **RK**
- ☐ Verbesserte Gemeinschaftliche Finte

Provoziert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt
- ☐ Rudelangriff

Der Angriff eines Verbündeten ermöglicht dir einen **1,50m**-Schritt
- ☐ Nutze den Augenblick

Gelegenheitsangriff wenn Verbündeter kritisch trifft
- ☐ Abschütteln

+1auf alle Rettungswürfe pro benachbartem Verbündeten
- ☐ Gemeinsames Zu-Fall-bringen

Würfle zweimal und nutze das bessere Ergebnis als **KMB**
- ☐ Konzentrierter Beschuss

Augenblicklicher Fernkampfangriff, wenn dein Verbündeter ebenfalls per Fernkampf trifft