KÄMPFER Kämpfer				ANGRIFFSBONUS									ADEN	× K	RIT.
NAHKAMPF	Stufe		undbo griff	onus + -		+	>	/	/	/) _				
WAFFENTRAIN	IING	Bon	nus	— —	_			/		-) —				
Stufe Waffengruppe	0-0-0-0] Wa	ffenfinesse Nutze (GE für	Nahkampfang	griffe S	ST	1	GE		S			
5		Zw	weiha	andwaffe									11/2		
9		Zw		andwaffe (2wenige				- 6	/ - 1	10		×	1/2		
13				Kampf mit zwei Waff	fen F	Reduziert Mali	auf:	- 4	-	4					
17				☐ Doppelschnitt					t Zweitl	handwaffe					
RÜSTUNGSTRA	AINING		Me	eisterarbeit Nicht l	kumul	ativ mit magis	chen Bo	oni	+1						
MAX GE AUF RÜNSTUNG			W	affenfokus:					+1						
	REDUKTION	BONI		Mächtiger Waffenfo					+ 2						
+				Waffenspezialisierung:						+ 2					
ទី 19 SR 5/–, solange du eine Rüstung oder Schild trägst				Mächtige Waffenspezialisierung								+	4		
TAPFERKE	EIT	WAFFEN	Du	urchschlagender Hiel	b Ign	oriere Schade	nsreduz	zierung l	ois zu	5/—					
FURCHTEFFEKTE Kämpfer		*		Mächtiger Durchsc	hlager	nder Hieb Igr	noriere S	Schaden	sreduz	ierung bis z	u 10	0/—			
WILLENSBONUS Stufe	\		Ve	erb. Krit. Treffer / Sch	narfe V	Vaffe / Versch	äfter Za	uber						× 2 B	edrohungsberei
+ = (+ 2	2)÷4 (abrunden)		Stufe	20 Waffenmeiste	rscha	ft Kritischer	Treffer a	automati	isch be	stätigt				+ 1 N	Iultiplikator
WAFFENMEIST	TERSCHAFT	7	□ MA	Waffe						Basis		w	+		×
ತ್ತೆ 20 Waffengruppe		-		Besondere Eige	nscha	ften				Schade	n	W	•	Waffe	
ANGRIFFSTA	LENTE	+	+						+		+	-	4	Übung	
ANGRIFFSTA ANGRIFFSKTIONEN	LENIE			ffenfokus		☐ Mächtig)	□ Vei	rb. Krit.	Treffer	oder Schar	fe Wa	ffe	□ WAI	FENMEI	STERSCHAFT
□ Doppelschlag Zusatzangriff nach erfole	lareichem ersten Anariff			iffenspezialisierung rchschlagender Hieb		□ Mächtig) □ Mächtig)		/	/	/		W	+		×
☐ Rundumschlag Zusatzangriff nach j						3,					<u> </u>				
□ Doppeltodesstoß Mache einen zusä			MA	Waffe Jusstlos wird						Basis Schade		W	+		×
□ Verbesserter Doppeltodesstoß B		+		Besondere Eige	nscha	ften			_					Waffe	
	tigt Kritischer-Treffer-Fokus	٦	- Wo	 Iffenfokus		☐ Mächtig)	□ Va	rh Vrit	Troffor	oder Schar	fo Wo	ffo		Übung	STERSCHAFT
	tischer Treffer (kränkelnd)			iffenspezialisierung		□ Machtig) □ Mächtig)	Vei	ID. KIIL.	Treffer	ouer Schar	ne wa			FEINIVIEI	STERSCHAFI
, ,	tischer Treffer (wankend)	旦] Du	rchschlagender Hieb	([☐ Mächtig)		/			JL	W	+		×
	Kritischer Treffer (betäubt)			st Ein zusätzlicher	Angri	ff mit vollem B	onus			+1					
` ,	tischer Treffer (erschöpft) Kritischer Treffer (entkräftet)		Bevorzugter	1 1										Halber	 n Waldlüferbonus
☐ Kritischer Treffer (Aufspießen)	Killischer Heller (elikraftet)	ES	evorz	gegner 2							1			Erzfeir Bonus	
☐ Verbesserter Kritischer Treffer (Aufs	pießen)	BUFFS	, B	3]				ndete 9m
☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft Kritisc	che Treffer haben zwei Effekte			oralbonus Lied des	Mutes	oder ähnliche	es		+		1	-			
☐ Kritische Hinterhältigkeititischen Treffer	r Effekt anwenden auf		_						_) <u> </u>				
	hinterhältigen Angriff in einer F	-													
* GEMEINSCHAF		AFT	Ε.	☐ Ausmanövrierer						+ 4					
☐ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresistenz zu überwinder			OS E								Geleg	Gelegenheitsangriffe			
☐ Koordinierte Verteidigung +2auf deine		EIN	IAL	☐ Genauer Schlag	Bei	m Flankieren						+	1W6 pro	erfolgre	ichem Treffer
☐ Koordinierte Kampfmanöver +2auf de	einen KMB	EM													
☐ Gemeinsam Ducken Nutze das Ergebni	iis des Reflexwurfs deines Verb	TE	EILS	SUMME BUFFS 8	& GE	MEINSTA	Ц.	/	/	/					
☐ Ausguck Handle in einer Überraschung				in kann I Immer feste drauf	bei ei	rfolgreichem A	ngriff			+1 pro	erfol	greic ^l	hem Treff	er 🗆 🗆 I	
□ Schildwall +1 / +2 auf die RK, wenn b	beide benutzen	IEN	_	Heftiger Angriff					_		1	-			
☐ Geschützter Zauberer +4auf Konzentr	rationswürfe	LOI		☐ Konzentrierter 2	 7orn	Innoriere den	Malue d	Lurch Ha	ftigen	Angriff out			Angriff		
☐ Plätze tauschen Tausche mit einem Ve	erbündeten den Platz	SK		☐ Ruhm oder Tod						Allylli aur	4		Aligilii	Gogon	ırößere Gegner
☐ Rücken an Rücken +2zur RKwenn in	n die Zange genommen	RIF	_	- Nullill odel Tod	- 4 (• Thei Stule 1	1, 10, 20		+		JL	_			Jiobere degner
☐ Verbessertes Rücken an Rücken +2	2bei Verbündeten auf RK	NG		Defensive Kampfwe	eise R	RK Bonus			-		J				
□ Schildwall +1 / +2 auf die RK, wenn b □ Geschützter Zauberer +4 auf Konzentr □ Plätze tauschen Tausche mit einem Ve □ Rücken an Rücken +2 zur RKwenn in □ Verbessertes Rücken an Rücken +2	+2 , für einen Gelegenheitsang	griff													
☐ Kavallerieformation Teile Feld, führe St	turmangriff durch verbündetes	s Rei	eittier Stu	aus urmangriff -2zur R	. K für (die restliche R	unde			+ 2					
☐ Koordinierter Sturmangriff Führe einen	n Sturmangriff zusammen mit (einei	em V	erhijndeten gegen de Konzentrierter Schl	nsella	en Gegneraus	hadens	würfel	+1	Würfel					
☐ Fluchtroute Du provozierst neben einer	m Verbündeten keine Gelegenl	h	tsang	Verbesserter ko	nzentı	rierter Schlag				Würfel	4	-	W		
☐ Gemeinschaftliche Finte Wenn ein Verb	bündeter fintiert, verliert der G	eine	ner se	inen GEBonus auf J Mächtiger K						Würfel					
☐ Verbesserte Gemeinschaftliche Finte	Provoziert einen Gelegenhei	it <mark>el</mark> n	ngrif	f, wenn Verbündeter Vernichtender S		_		n Waffer			+	-			
☐ Rudelangriff Der Angriff eines Verbünd		124									\ _		ticoho Tr-	ffor z !-	octätigen
☐ Nutze den Augenblick Gelegenheitsang	griff wenn Verbündeter kritisch	h triff	ifft <u></u>	□ verbessette	velil	iontenuel och	ay TZ	pro Wuff	41		ur 	II KII	tische Tre	ner zu b	estatigen
☐ Abschütteln +1auf alle Rettungswürfe															
☐ Gemeinsames Zu-Fall-bringen Würfle	zweimal und nutze das besser	re Erg	ng Krit	tischer Treffer-Fokus	S					+ 4 um	Kritis	che 7	Treffer zu	bestätig	en
☐ Konzentrierter Beschuss Augenblicklic						kampf trifft									