

THUNDERSTRIKER

Kämpfer-
stufe

(FIGHTER)

WAFFENTRAINING

Stufe 5 Waffengruppe ☐ ☐

9 ☐

STRAPPED SHIELD

Stufe 3 Take no penalty to attack with both hands while wearing a buckler.

Stufe 7 HARDBUCKLER Make shield bash attacks with a buckler like a light shield.

Stufe 11 KNOCKBACK SMASH When using your buckler to attack, gain its enhancement bonus to attack and damage.

Stufe 13 HAMMER AND ANVIL Take only half penalty for using a buckler as an off-handed weapon.

Stufe 15 BUCKLER DEFENCE Retain +1 shield bonus when using both hands to fight.

Stufe 17 BALANCED BASHING Take no penalty for using a buckler as an off-handed weapon.

Stufe 19 IMPROVED BUCKLER DEFENCE Retain all shield bonuses when using both hands to fight.

TAPFERKEIT

FEAR EFFECT WILL BONUS

Kämpfer-
stufe

+ = (+ 2) ÷ 4 (abrunden)

WAFFENMEISTERSCHAFT

Stufe 20 Waffengruppe

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 Beliebiger 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 Apply a critical effect to the second sneak attack in a round

GEMEINSCHAFTSTALENTE

☐ Verbündeter Zauberkundiger +2um Zauberresistenz 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 RKwenn in die Zange genommen

☐ Verbessertes Rücken an Rücken +2bei Verbündeten auf RK

☐ Schwäche vortauschen 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 GEBonus 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