

TAPFERKEIT

FEAR EFFECT

WILL BONUS

Kämpfer-  
stufe

+

= (  + 2 ) ÷ 4

(abrunden)

CLOSE CONTROL

Add your bravery bonus to CMB and CMD checks for bull rush, drag and reposition.

MENACING STANCE

Stufe

7

MALUS

-

= (  - 3 ) ÷ 4

Kämpfer-  
stufe

Penalty to enemies' attack rolls and concentration checks when adjacent..

Stufe

9

NO ESCAPE

Taking a 5-foot step or withdrawing from the area of menacing stance provokes an attack of opportunity.

WAFFENMEISTERSCHAFT

Stufe

20

Waffengruppe

ANGRIFFSTALENTE

ANGRIFF AKTIONEN

- ☐ 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

- ☐ 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    +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 **RK**wenn 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

- ☐ Fluchroute    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