

WAFFENTRAINING		
Stufe	Waffengruppe	
5		<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
9		<div><div></div><div></div><div></div></div>
13		<div><div></div><div></div></div>
17		<div><div></div></div>

RÜSTUNGSTRAINING		
MAX. GE BONUS	RÜSTUNGS- MALUS Reduzierung	
<div><div>+</div><div></div></div>	<div><div>-</div><div></div></div>	
Stufe 19	SR 5/-, solange du eine Rüstung oder Schild trägst	

TAPFERKEIT		
FEAR EFFECT WILL BONUS	Kämpfer- stufe	
<div><div>+</div><div></div></div>	<div><div>=</div><div><div>(</div><div></div><div>+</div><div>2</div><div>)</div><div>÷</div><div>4</div><div>(abrunden)</div></div></div>	

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 G

☐

 Verbesserter Doppeltodesstoß

Beliebig oft pro Runde

KRIT. TREFFER EFFEKTE

☐

 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

GEMEINSCHAFTSTALENTE		
<div><div><input type="checkbox"/></div> Verbündeter Zauberkundiger</div>	+2um Zauberesistenz zu überwinden	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Koordinierte Verteidigung</div>	+2auf deine KMV	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Koordinierte Kampfmanöver</div>	+2auf deinen KMB	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Gemeinsam Ducken</div>	Nutze das Ergebnis des Reflexwurfs deines Verbündeten	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Ausguck</div>	Handle in einer Überraschungsrunde, wenn dein Verbündeter handeln kann	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Schildwall</div>	+1 / +2auf die RK, wenn beide benutzen	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Geschützter Zauberer</div>	+4auf Konzentrationswürfe	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Plätze tauschen</div>	Tausche mit einem Verbündeten den Platz	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Rücken an Rücken</div>	+2zur RKwenn in die Zange genommen	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Verbessertes Rücken an Rücken</div>	+2bei Verbündeten auf RK	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Schwäche vortäuschen</div>	Verleihe +2 / +2, für einen Gelegenheitsangriff	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Kavallerieformation</div>	Teile Feld, führe Sturmangriff durch verbündetes Reittier aus	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Koordinierter Sturmangriff</div>	Führe einen Sturmangriff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Fluchtroute</div>	Du provoziert neben einem Verbündeten keine Gelegenheitsangriffe	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Gemeinschaftliche Finte</div>	Wenn ein Verbündeter fintiert, verliert der Gegner seinen GEBonus auf RK	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Verbesserte Gemeinschaftliche Finte</div>	Provoziert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Rudelangriff</div>	Der Angriff eines Verbündeten ermöglicht dir einen 1,50m-Schritt	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Nutze den Augenblick</div>	Gelegenheitsangriff wenn Verbündeter kritisch trifft	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Abschütteln</div>	+1auf alle Rettungswürfe pro benachbartem Verbündeten	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Gemeinsames Zu-Fall-bringen</div>	Würfle zweimal und nutze das bessere Ergebnis als KMB	
<div><div><input type="checkbox"/></div> Konzentrierter Beschuss</div>	Augenblicklicher Fernkampfangriff, wenn dein Verbündeter ebenfalls per Fernkampf trifft	