

UNARMED FIGHTER

Kämpfer-
stufe

HARSH TRAINING

Stufe

2

+

$$= \left(\text{Kämpfer-stufe} + 2 \right) \div 4$$

Saving throw bonus against effects causing exhausted, fatigued or staggered, or temporary ability score penalties.

Stufe

3

TOUGH GUY

/ —

$$= \text{Kämpfer-stufe} \div 2$$

Reduction to non-lethal damage, and damage taken while grappling.

Stufe

19

SHEER TOUGHNESS

Innume to non-lethal damage and the exhausted, fatigued or staggered conditions.

WAFFENTRAINING

Stufe

5

+

$$= \left(\text{Kämpfer-stufe} - 1 \right) \div 4$$

Bonus to attack and damage with any monk or natural weapon.

Stufe

7

CLEVER WRESTLER

No **DEX** penalty when grappled, no **AC** penalty when pinned.

Stufe

8

TRICK THROW

On a successful trip with an unarmed attack, attempt a dirty trick combat manoeuvre immediately.

Stufe

12

TAKEDOWN

On a successful drag, attempt a trick manoeuvre as a swift action.

Stufe 15 On a successful grapple, attempt a trick manoeuvre.

Stufe

13

EYE GOUGE

On confirming a critical, or starting your turn grappled, attempt a dirty trick to blind your opponent.

Stufe

17

SUCKER PUNCH

On hitting a creature denied its **DEX** bonus to **AC**, or that you have pinned, attempt a dirty trick or trip.

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 Apply critical effect to the 2nd sneak attack

GEMEINSCHAFTSTALENTE

☐ Verbündeter Zauberkundiger +2um 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 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 provozierst 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