

ARMOUR MASTER

Kämpfer-  
stufe

(FIGHTER)

✦

RÜSTUNGSTRAINING

✦

MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-  
MALUS Reduzierung

+

-

✦

DEFLECTIVE SHIELD

✦

SHIELD TOUCH  
AC BONUS

Kämpfer-  
stufe

+

= (                      + 2 ) ÷ 4 (abrunden)

✦

ARMOURED DEFENCE

✦

		LIGHT	MEDIUM	HEAVY
Stufe	5	DR	1/-	2/-
Stufe	19	DR	4/-	8/-
				12/-

✦

FORTIFICATION

✦

Stufe	9	Light fortification:	25%	Chance to negate critical hits and sneak attack
Stufe	13	Medium fortification:	50%	

✦

INDESTRUCTIBLE

✦

Stufe 20 Immune to critical hits and sneak attack while wearing armour.

✦

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 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 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