

KÄMPFER

(FIGHTER)

WAFFENTRAINING

Stufe

Waffengruppe

5

9

13

17

Kämpfer-
stufe

RÜSTUNGSTRAINING

MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-
MALUS Reduzierung

+

-

Stufe

19

SR 5/-, solange du eine Rüstung oder Schild trägst

TAPFERKEIT

FEAR EFFECT
WILL BONUS

Kämpfer-
stufe

+

= (

+

2

) ÷ 4

(abrunden)

WAFFENMEISTERSCHAFT

Stufe

Waffengruppe

20

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-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 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

☐ 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