

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-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 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 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