

DIRTY MANOEUVRES

Stufe 2 **MANOEUVRE BONUS** $\text{+ } \boxed{} = \left(+ 2 \right) \div 4$

Bonus to CMB and CMD for disarm, dirty trick and steal.

Stufe 7 **DEADLY SURPRISE**
When you hit an enemy who's denied their DEX bonus to AC, attempt a dirty trick immediately.

Stufe 11 **CRAVEN COMBATANT**
When fight defensively, using total defence or Combat Expertise, cannot be flanked except by a Rogue 4 levels higher.

Stufe 13 **SWEEPING PRANK**
As a standard action, use dirty trick on two adjacent enemies.

Stufe 17 As a full action, use dirty trick on 2 + DEX enemies.

CATCH OFF GUARD

Stufe 3 Use improvises weapons with no penalty.
Unarmed opponents are flat-footed against them.

Stufe 9 **RAZOR-SHARP CHAIR LEG**
Change improvised weapon to budgeoning, piercing or slashing.
Critical threat range is 19-20/x2.

PAYBACK

Stufe 5 **BONUS** $\text{+ } \boxed{} = \left(- 1 \right) \div 4$

Bonus to attack and damage against a foe who attacked you this turn.

Stufe 9 **ULTIMATE PAYBACK**
Always confirm criticals against a foe who attacked you.

TREACHEROUS BLOW

Stufe 15 On confirming a critical, attempt a dirty trick immediately.

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 ☐ 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 a critical effect to the second sneak attack in a round

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 **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 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