

TOWER SHIELD
SPECIALIST
(FIGHTER)

Kämpfer-
stufe

BURST BARRIER

- Stufe 2 Use a shield to gain a bonus against burst spells and effects.
REFLEX
SAVE BONUS

+

 = (+ 2) ÷ 4

Kämpfer-
stufe
- Stufe 5 **TOWER SHIELD SPECIALIST**
Take no attack penalty for using a tower shield in combat.
- Stufe 9 **TOWER SHIELD DEFENCE**
Shield bonus applies to touch attacks.
- Stufe 11 **IMMEDIATE REPOSITIONING**
Reposition tower shield as an immediate action.
- Stufe 15 **TOWER SHIELD EVASION**
Avoid taking half damage on a successful reflex save.
- Stufe 20 Take only half damage on a failed reflex save.

RÜSTUNGSTRAINING

- MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-
MALUS Reduzierung
- Stufe 3

+

 + 2

-

 - 3

Bonus when using a tower shield.
- Stufe 19 SR 5/-, solange du eine Rüstung oder Schild trägst

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 HinterhältigkeitKritischen Treffer Effekt anwenden auf
auf den zweiten hinterhältigen Angriff in einer Runde an

GEMEINSCHAFTSTALENTE

- ☐ Verbündeter Zauberkundiger +2zum 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 vortäuschen 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 **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