

WAFFENTRAINING		
Stufe	Waffengruppe	
5		<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
9		<div><div></div><div></div><div></div></div>
13		<div><div></div><div></div></div>
17		<div><div></div></div>

RÜSTUNGSTRAINING		
MAX. GE BONUS	RÜSTUNGS- MALUS	Reduzierung
<div><div>+</div><div></div></div>	<div><div>-</div><div></div></div>	

Stufe 19 SR 5/-, solange du eine Rüstung oder Schild trägst

TAPFERKEIT		
FEAR EFFECT WILL BONUS	Kämpfer- stufe	
<div><div>+</div><div></div></div>	<div><div>(</div><div></div><div>+</div><div>2</div><div>)</div></div>	<div><div>÷</div><div>4</div><div>(abrunden)</div></div>

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 (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