

# VIKING (FIGHTER)

Kämpfer  
Stufe

## FEARSOME

- Stufe **2** Make an Intimidate check as a Move Action
- Stufe **10** Make an Intimidate check as a Swift Action
- Stufe **18** Make an Intimidate check as a Free Action

## SHIELD DEFENCE

SHIELD BONUS  
TO AC

Kämpfer  
Stufe

+

=

(

+ 1

)

÷ 4

(abrunden)

## BERSERKER

KAMPFRAUSCH! DAUER  
PRO TAG

Viking  
Level

Sonstiges

=

2 +

KO

+

(

- 3

)

× 2 +

Every bonus feat after level 6 can be a RAGE power

## WAFFENMEISTERSCHAFT

Waffengruppe

Stufe **20**

## ANGRIFFSTALENTE

### ANGRIFFSKTIONEN

- ☐ 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

### KRITISCHEFFEKTE

(benötigt ☐ 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