

# ARMOUR MASTER

Kämpfer-  
stufe

(FIGHTER)

## RÜSTUNGSTRAINING

MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-  
MALUS Reduzierung

+

-

## DEFLECTIVE SHIELD

SHIELD TOUCH  
AC BONUS

Kämpfer-  
stufe

+

= ( + 2 ) ÷ 4 (abrunden)

## ARMoured DEFENCE

		LIGHT	MEDIUM	HEAVY
Stufe	5	DR	1/-	2/-
Stufe	19	DR	4/-	8/-
				12/-

## FORTIFICATION

Stufe	9	Light fortification:	25%	Chance to negate critical hits and sneak attack
Stufe	13	Medium fortification:	50%	

## INDESTRUCTIBLE

Stufe 20 Immune to critical hits and sneak attack while wearing armour.

## 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 (blind)
- ☐ Verkrüppelnder Kritischer Treffer
- ☐ Kritischer Treffer (taub)
- ☐ Kritischer Treffer (Magiebann)
- ☐ Kritischer Treffer (Aufspießen)
- ☐ Kritischer Treffer (kränkelnd)
- ☐ Kritischer Treffer (wankend)
- ☐ Kritischer Treffer (betäubt)
- ☐ Kritischer Treffer (erschöpft)
- ☐ Kritischer Treffer (entkräftet)
- ☐ 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 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 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