

WAFFENTRAINING		
Stufe	Waffengruppe	
5		<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>
13		<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>
17		<input type="checkbox"/>

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>+ 2)</div><div>÷ 4</div><div>(abrunden)</div></div>

WAFFENMEISTERSCHAFT

Stufe	Waffengruppe
20	

ANGRIFFSTALENTE

ANGRIFF AKTIONEN

<input type="checkbox"/> Doppelschlag	Zusatzangriff nach erfolgreichem ersten Angriff
<input type="checkbox"/> Rundumschlag	Zusatzangriff nach jedem erfolgreichen Angriff

<input type="checkbox"/> Doppeltodesstoß	Mache einen zusätzlichen Angriff, wenn der Gegner bewusstlos wird
<input type="checkbox"/> Verbesserter Doppeltodesstoß	Beliebig oft pro Runde

KRIT. TREFFER EFFEKTE

<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (blutend)	<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (kränkelnd)
<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (blind)	<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (wankend)
<input type="checkbox"/> Verkrüppelnder Kritischer Treffer	<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (betäubt)
<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (taub)	<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (erschöpft)
<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (Magiebann)	<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (entkräftet)
<input type="checkbox"/> Kritischer Treffer (Aufspießen)	
<input type="checkbox"/> Verbesserter Kritischer Treffer (Aufspießen)	

<input type="checkbox"/> Kritischer-Treffer-Meisterschaft	Kritische Treffer haben zwei Effekte
---	--------------------------------------

<input type="checkbox"/> Kritische Hinterhältigkeit	Kritischen Treffer Effekt anwenden auf auf den zweiten hinterhältigen Angriff in einer Runde an
---	--

GEMEINSCHAFTSTALENTE

<input type="checkbox"/> Verbündeter Zauberkundiger	+2um Zauberresistenz zu überwinden
---	------------------------------------

<input type="checkbox"/> Koordinierte Verteidigung	+2auf deine KMV
--	-----------------

<input type="checkbox"/> Koordinierte Kampfmanöver	+2auf deinen KMB
--	------------------

<input type="checkbox"/> Gemeinsam Ducken	Nutze das Ergebnis des Reflexwurfs deines Verbündeten
---	---

<input type="checkbox"/> Ausguck	Handle in einer Überraschungsrunde, wenn dein Verbündeter handeln kann
----------------------------------	--

<input type="checkbox"/> Schildwall	+1 / +2auf die RK, wenn beide benutzen
-------------------------------------	--

<input type="checkbox"/> Geschützter Zauberer	+4auf Konzentrationswürfe
---	---------------------------

<input type="checkbox"/> Plätze tauschen	Tausche mit einem Verbündeten den Platz
--	---

<input type="checkbox"/> Rücken an Rücken	+2zur RKwenn in die Zange genommen
---	------------------------------------

<input type="checkbox"/> Verbessertes Rücken an Rücken	+2bei Verbündeten auf RK
--	--------------------------

<input type="checkbox"/> Schwäche vortäuschen	Verleihe +2 / +2, für einen Gelegenheitsangriff
---	---

<input type="checkbox"/> Kavallerieformation	Teile Feld, führe Sturmangriff durch verbündetes Reittier aus
--	---

<input type="checkbox"/> Koordinierter Sturmangriff	Führe einen Sturmangriff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus
---	--

<input type="checkbox"/> Fluchroute	Du provoziert neben einem Verbündeten keine Gelegenheitsangriffe
-------------------------------------	--

<input type="checkbox"/> Gemeinschaftliche Finte	Wenn ein Verbündeter fintiert, verliert der Gegner seinen GEBonus auf RK
--	--

<input type="checkbox"/> Verbesserte Gemeinschaftliche Finte	Provoziert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt
--	--

<input type="checkbox"/> Rudelangriff	Der Angriff eines Verbündeten ermöglicht dir einen 1,50m-Schritt
---------------------------------------	--

<input type="checkbox"/> Nutze den Augenblick	Gelegenheitsangriff wenn Verbündeter kritisch trifft
---	--

<input type="checkbox"/> Abschütteln	+1auf alle Rettungswürfe pro benachbartem Verbündeten
--------------------------------------	---

<input type="checkbox"/> Gemeinsames Zu-Fall-bringen	Würfle zweimal und nutze das bessere Ergebnis als KMB
--	---

<input type="checkbox"/> Konzentrierter Beschuss	Augenblicklicher Fernkampfangriff, wenn dein Verbündeter ebenfalls per Fernkampf trifft
--	---