

DRAGOON

Kämpfer-
stufe

(FIGHTER)

SPEAR TRAINING

SPEAR
BONUS

Kämpfer-
stufe

Stufe

5

= (

- 1

) ÷ 4

RÜSTUNGSTRaining

MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-
MALUS Reduzierung

+

-

Stufe

19

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

TAPFERKEIT

FEAR EFFECT
WILL BONUS

Kämpfer-
stufe

+

= (

+ 2

) ÷ 4

(abrunden)

SPINNING LANCE

Stufe

7

Make alternate attacks against adjacent foes at full bonus.

PIERCING LANCE

Stufe

11

As a standard action, attack both mount and rider.
The difficulty to negate the hit with a ride check is 4 higher.

LEAPING LANCE

Stufe

15

No ACP on Acrobatics when mounted.
Leap at a target from charging mount to gain double charge
bonus and mounted attack bonuses.

BANNER

Stufe

9

+

Angriff
Bonus

Saving Throw
Bonus

+

ANGRIFFSTALENTE

☐ Doppelschlag

Zusatzangriff nach erfolgreichem ersten Angriff

☐ Rundumschlag

Zusatzangriff nach jedem erfolgreichen Angriff

☐ Doppeltodesstoß

Mache einen zusätzlichen Angriff, wenn der Gegner bewusstlos wird

☐ Verbessertes Doppeltodesstoß

Beliebig oft pro Runde

KRIT. TREFFER EFFEKTE

- ☐ 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

Apply a critical effect to the
second sneak attack in a round

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 **RK**wenn 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

☐ 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