

UNBREAKABLE

Kämpfer-
stufe

(FIGHTER)

UNFLINCHING

MIND AFFECTING

Kämpfer-
stufe

WILL BONUS

+

=

(

+

2

)

÷ 4

(abrunden)

Stufe

20

UNBREAKABLE MIND

Immune to mind-affecting effects.

RÜSTUNGSTRAINING

MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-
MALUS Reduzierung

+

-

Stufe

19

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

QUICK RECOVERY

Stufe

11

Need only 15 minutes rest or a healing spell to recover from being fatigued.

Stufe

15

UNLIMITED ENDURANCE

When exhausted, suffer only the effect of fatigued.

STALWART

Stufe

13

Take no damage and suffer no partial effect on a successful Fortitude or Will save.

Stufe

17

MIRACULOUS RECOVERY

Take the better of two rolls to recover from an ongoing effect.

ANGRIFFSTALENTE

- ☐ 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

Require

☐ 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 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
- ☐ Fluchroute
- 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