

KÄMPFER
FERNKAMPF

Kämpfer
Stufe

WAFFENTRAINING

Stufe

Waffengruppe

5

9

13

17

RÜSTUNGSTRaining

MAX GE AUF
GE BONUS

RÜSTUNGS-
MALUS REDUKTION

+

-

Stufe

19

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

TAPFERKEIT

FURCHTEFFEKTE
WILLENSBONUS

Kämpfer
Stufe

+

= (+ 2) ÷ 4 (abrunden)

WAFFENMEISTERSCHAFT

Stufe

20

Waffengruppe

ANGRIFFSTALENTE

ANGRIFFSEKTIONEN

☐ 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

KRITISCHEEFFEKTE (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 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 vortäuschen

Verleihe +2 / +2, für einen Gelegenheitsangriff

☐ Kavallerieformation

Teile Feld, führe Sturmangriff durch verbündetes Initier 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

☐ Konzentrierter Beschuss

Augenblicklicher Fernkampfangriff, wenn dein Verbündeter ebenfalls per Fernkampf trifft

ANGRIFFSBONUS

Grundbonus
Angriff
Bonus

+

+

+

/ / /

GE

Geschicklichkeit

Stärkebonus (Kompositbogen)

Malus für ungenügende Stärke

- 2

Zweithand (nur Armbrust)

- 4 / - 8

☐ Kampf mit zwei Waffen

Reduziert Mali auf:

- 2 / - 2

Meisterarbeit

Nicht kumulativ mit magischen Boni

+ 1

Waffenfokus:

+ 1

Mächtiger Waffenfokus

+ 2

Waffenspezialisierung:

+ 2

Mächtige Waffenspezialisierung

+ 4

Durchschlagender Hieb

Ignoriere Schadensreduzierung bis zu

5/-

Mächtiger Durchschlagender Hieb

Ignoriere Schadensreduzierung bis zu

10/-

Verb. Krit. Treffer / Scharfe Waffe / Verschäfter Zauber

x 2

Bedrohungsbereich

Stufe

20

Waffenmeisterschaft

Kritischer Treffer automatisch bestätigt

+ 1

Multiplikator

WAFFENBONI

☐ MA Waffe

Basis
Schaden

W +

x

+ Besondere Eigenschaften

+

+

Waffe Übung

☐ Waffenfokus (☐ Mächtig)

☐ Verb. Krit. Treffer oder Scharfe Waffe

☐ WAFFENMEISTERSCHAFT

☐ Waffenspezialisierung (☐ Mächtig)

☐ Durchschlagender Hieb (☐ Mächtig)

/ / /

W +

x

☐ MA Waffe

Basis
Schaden

W +

x

+ Besondere Eigenschaften

+

+

Waffe Übung

☐ Waffenfokus (☐ Mächtig)

☐ Verb. Krit. Treffer oder Scharfe Waffe

☐ WAFFENMEISTERSCHAFT

☐ Waffenspezialisierung (☐ Mächtig)

☐ Durchschlagender Hieb (☐ Mächtig)

/ / /

W +

x

BUFFS

Hast

Ein zusätzlicher Angriff mit vollem Bonus

+ 1

Bevorzugter
Gegner

1

2

3

Moralbonus

Lied des Mutes oder ähnliches

+

+

Halben Waldläuferbonus
Erzfeind
Bonus für
Verbündete

9m

TEILSUMME BUFFS & GEMEINS.-TAL.

/ / /

ANGRIFFSEKTIONEN

☐ Immer feste drauf

bei erfolgreichem Angriff

+1

pro erfolgreichem Treffer

☐ Kernschuss

innerhalb 9m

+1

+1

☐ Präzisionsschuss

Ohne Malus in Nahkampf feuern

☐ Treffersalve

Gruppiere Pfeile um Schadensreduzierung zu überkommen

☐ Bullseye shot

Line up shot as a move action

+4

☐ Konzentrierter Schuss

innerhalb von 9m

IN

☐ Schnelles Schießen

Zusätzlicher Angriff bei vollem Angriff

-2

☐ Mehrfachschuss

2 Pfeile gleichzeitig abschießen

☐ Gelegenheitsgeschoss

Gelegenheitsangriff mit Fernkampfwaffe innerhalb von 1,5m

☐ Gelegenheitsgeschoss

Gelegenheitsangriffe mit Fernwaffe innerhalb von 4,5m

☐ Mächtiger Gelegenheitsgeschoss

Bonus auf Schaden und kritische Bestätigung

☐ Aus vollem Lauf schießen

Während der Bewegung angreifen

☐ Konzentrierter Schlag

Zusätzlicher Schadenswürfel

+ 1 Würfel

☐ Verbesserter konzentrierter Schlag

+ 2 Würfel

☐ Mächtiger Konzentrierter Schlag

+ 3 Würfel

☐ Vernichtender Schlag

+2pro zusätzlichem Waffenschadenswürfel

☐ Verbesserter Vernichtender Schlag

+2pro Würfel

um Kritische Treffer zu bestätigen

Kritischer-Treffer-Fokus

+ 4

um Kritische Treffer zu bestätigen