

KÄMPFER

NAHKAMPF

Kämpfer-
stufe

WAFFENTRAINING

Stufe

Waffengruppe

5

9

13

17

RÜSTUNGSTRaining

MAX. GE BONUS

RÜSTUNGS-
MALUS REDUCTION

+

-

Stufe 19

SR 5/- bei getragener Rüstung oder Schild

TAPFERKEIT

FEAR EFFECT
WILL BONUS

Kämpfer-
stufe

+

= (

+ 2

) ÷ 4 (abrunden)

WAFFENMEISTERSCHAFT

Stufe 20

Waffengruppe

ANGRIFFSTALENTE

ANGRIFF Aktionen

☐ Doppelschlag

Weiterer Angriff nach Treffer

☐ Rundumschlag

Any number of extra attacks per round

☐ Cleaving Finish

Extra attack if enemy is knocked out

☐ Improved Cleaving Finish

Any number per round

KRIT. TREFFER EFFEKTE

☐ Blutend

☐ Kränkelnd

☐ Blind

☐ Wankend

☐ Verkrüppelt

☐ Betäubt

☐ Taub

☐ Erschöpft

☐ Dispelling Critical

☐ Entkräftet

☐ Impaling Critical

☐ Improved Impaling Critical

☐ Kritischer-Treffer-Fokus

☐ Kritischer-Treffer-Meisterschaft

Kritische Treffer haben zwei Effekte

☐ Sneaking Precision

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

TEAMWORK FEATS

☐ Allied Spellcaster

+2 to overcome spell resistance

☐ Coordinated Defence

+2 to CMD

☐ Coordinated Manoeuvres

+2 to CMB

☐ Duck and Cover

Take ally's result on reflex save

☐ Lookout

Act in surprise round if ally can act

☐ Shield Wall

+1 / +2 to AC when both using shields

☐ Shielded Caster

+4 to concentration checks

☐ Swap Places

Switch places with an ally

☐ Back to Back

+2 to AC against flanking

☐ Improved Back to Back

+2 to ally's AC

☐ Broken Wing Gambit

Grant +2/+2, get attack of opportunity

☐ Cavalry Formation

Share space, charge through allied mount

☐ Coordinated Charge

Charge the same foe as an ally

☐ Escape Route

Don't provoke AoO when adjacent to an ally

☐ Feint Partner

When ally feints, enemy loses DEX bonus to AC

☐ Improved Feint Partner

When ally feints, gain AoO

☐ Pack Attack

Ally's attack allows you to take 5ft step

☐ Seize the Moment

AoO when ally confirms critical hit

☐ Shake It Off

+1 to all saving throws per adjacent ally

☐ Tandem Trip

When ally is adjacent, roll twice for trip CMB

☐ Target of Opportunity

Extra attack when ally hits with ranged

ANGRIFFSBONUS

Grund-
angriffs-
bonus

+

+

+

/

/

/

Waffenfinesse

Use GE for melee attack

ST

/

GE

Zweihandwaffe

Zweihandwaffe (zweniger bei leichter Waffe)

- 6 / - 10

☐ Kampf mit zwei Waffen

Reduziert Mali auf:

- 4 / - 4

☐ Doppelschnitt

Voller Stärkebonus für Zweithand

Meisterarbeit

Nicht kumulativ mit magischen Boni

+ 1

Waffenfokus:

+ 1

Mächtiger Waffenfokus

+ 2

Waffenspezialisierung

+ 2

Mächtige Waffenspezialisierung

+ 4

Durchschlagender Hieb

Ignore damage reduction up to 5/—

Mächtiger Durchschlagender Hieb

Ignore damage reduction up to 10/—

Verbesserter Kritischer Treffer / Scharfe Waffe / Schärfen

+ 2

Bedrohungsbereich

SCHADEN

ST

× 1 1/2

× 1/2

—

KRIT.

—

WAFFEN BONUSSES

Stufe 20

Waffenmeisterschaft

Kritische Bedrohungen immer bestätigt und Multiplikator + 1

Multiplier

☐ MH

Waffe

Grund-
Schaden

d

+

×

+

Besondere Eigenschaften

+

+

Waffen-
training

☐ Waffenfokus (☐ Mächtig)

☐ Verbesserter Kritischer Treffer oder scharfe Waffe

Waffenmeisterschaft

☐ Waffenspezialisierung (☐ Mächtig)

/

/

/

d

+

×

☐ Durchschlagender Hieb (☐ Mächtig)

☐ MH

Waffe

Grund-
Schaden

d

+

×

+

Besondere Eigenschaften

+

+

Waffen-
training

☐ Waffenfokus (☐ Mächtig)

☐ Verbesserter Kritischer Treffer oder scharfe Waffe

Waffenmeisterschaft

☐ Waffenspezialisierung (☐ Mächtig)

/

/

/

d

+

×

☐ Durchschlagender Hieb (☐ Mächtig)

BUFFS

Hast

One extra attack at full bonus

+ 1

Erz-
feind

1

2

3

Moral Bonus

Inspire Courage and similar

+

+

Halber Erzfeindbonus
des Waldläufer
für Verbündete
innerhalb von 30m

TEAMWORK
FEATS

☐ Outflank

When flanking

+ 4

☐ Paired Opportunists

When adjacent

+ 4

to attacks of opportunity

☐ Precise Strike

When flanking

+ 1d6

per successive hit

ZWISCHENSUMME BUFFS & TEAMWORK

/

/

/

ANGRIFF Aktionen

☐ Hammer the Gap

On a successful attack

+1

per successive hit

☐ Heftiger Angriff

-

+

☐ Furious Focus

Ignore power attack penalty for first attack

☐ Death or Glory

+4 (+1 at levels 11, 16, 20)

+

+

against larger foes

EINZELNER ANGRIFFE

Sturmangriff

-2auf ACbis zur nächsten Runde

+ 2

☐ Konzentrierter Schlag

Zusätzliche Schadenswürfe (ohne Bonuswürfel)

+ 2 Würfel

☐ Verbesserter Konzentrierter Schlag

+ 2 Würfel

☐ Mächtiger Konzentrierter Schlag

+ 3 Würfel

☐ Devastating Strike

+2 per extra die

☐ Improved Devastating Strike

+2 per die

+

to confirm criticals

☐ Kritischer-Treffer-Fokus

+ 4

to confirm criticals