

KÄMPFER

NAHKAMPF

Fighter Stufe

WAFFENTRAINING

Stufe

Waffengruppe

5

9

13

17

RÜSTUNGSTRaining

MAX ARMOUR GE BONUS

ARMOUR CHECK PENALTY REDUCTION

+

-

Stufe 19

SR 5/- bei getragener Rüstung oder Schild

TAPFERKEIT

FEAR EFFECT WILL BONUS

Fighter Stufe

+

= (

+ 2

) ÷ 4 (abrunden)

WEAPON MASTERY

Stufe 20

Waffengruppe

ANGRIFFSTALENTE

ATTACK ACTIONS

Doppelschlag

Weiterer Angriff nach Treffer

Rundumschlag

Any number of extra attacks per round

Cleaving Finish

extra Angriff wenn Gegner Bewusstsein verliert

Improved Cleaving Finish

unbegrenzt oft pro Runde

CRITICAL EFFEKTE

(benötigt Kritischer-Treffer-Fokus)

Blutend

Kränkend

Blind

Wankend

Verkrüppelt

Betäubt

Taub

Erschöpft

Dispelling CriticalEntkräftetImpaling CriticalImproved Impaling CriticalKritischer-Treffer-Meisterschaft

Kritische Treffer haben zwei Effekte

Sneaking Precision

Apply a critical effect to the Hinterhältigen Angriff pro Runde

TEAMWORK FEATS

Allied Spellcaster

+2um Zauberresistenz zu überwinden

Coordinated Defence

+2auf die KMV

Coordinated Manoeuvres

+2auf den KMB

Duck and Cover

Nutze REF Wurf eines Verbündeten für dich selbst

Lookout

Act in surprise round if ally can act

Shield Wall

+1 / +2auf die RK wenn beide Schilde nutzen

Shielded Caster

+4auf Konzentrationswürfe

Swap Places

Tauscht Platz mit Verbündetem

Back to Back

+2 to AC against flanking

Improved Back to Back

+2auf Verbündete RK

Broken Wing Gambit

Grant +2 / +2, get attack of opportunity

Cavalry Formation

Share space, charge through allied mount

Coordinated Charge

Auf den selben Gegner stürmen wie ein Verbündeter

Escape Route

Provoziere keine Gelegenheitsangriffe wenn neben Verbündetem

Feint Partner

When ally feints, enemy loses DEX bonus to AC

Improved Feint Partner

When ally feints, gain AoO

Pack Attack

Angriff eines Verbündeten erlaubt dir einen 5ftSchritt

Seize the Moment

Gelegenheitsangriff wenn Verbündeter kritisch trifft

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 Angriff wenn Verbündeter mit Fernkampf trifft

ATTACK BONUS

Basis Attack Bonus

+

+

+

/

/

/

Weapon Finesse

Use DEX for melee attack

ST

/

GE

Zweihandwaffe

x 1 1/2

Zweihandwaffe (2weniger bei leichter Waffe)

- 6

/

- 10

x 1/2

Kampf mit zwei Waffen

Reduziert Mali auf:

- 4

/

- 4

Doppelschnitt

Voller Stärkebonus für Zweihand

Meisterarbeit

Nicht kumulativ mit magischen Boni

+ 1

Waffenfokus:

+ 1

Mächtiger Waffenfokus

+ 2

Waffenspezialisierung

+ 2

Mächtige Waffenspezialisierung

+ 4

Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to

5/-

Greater Penetrating Strike

Ignore damage reduction up to

10/-

Verb. Krit. Treffer / Scharfe Waffe

x 2

Bedrohungsbereich

Stufe 20

Waffenmeisterschaft

Kritische Bedrohungen immer bestätigt

+ 1

Multiplikator

Waffen Bonuses

MA

Waffe

Basic Schaden

d

+

x

+

Besondere Eigenschaften

+

+

Weapon Übung

Weapon Focus

(Mächtig)

Weapon Specialisation

(Mächtig)

Penetrating Strike

(Mächtig)

/

/

/

d

+

x

MA

Waffe

Basic Schaden

d

+

x

+

Besondere Eigenschaften

+

+

Weapon Übung

Weapon Focus

(Mächtig)

Weapon Specialisation

(Mächtig)

Penetrating Strike

(Mächtig)

/

/

/

d

+

x

Hast

One extra attack at full bonus

+ 1

Favoured Enemy

1

2

3

Half of Ranger's Favoured Enemy bonus granted to allies within 9m

Moral Bonus

Inspire Courage and similar

+

+

TEAMWORK TALENTE

Outflank

beim in die Zange nehmen

+ 4

Paired Opportunists

wenn nebeneinander

+ 4

auf Gelegenheitsangriffe

Precise Strike

beim in die Zange nehmen

+ 1

W6pro fortlaufendem Treffer

ZWISCHENSUMME BUFFS & TEAMWORK

/

/

/

Hammer the Gap

bei erfolgreichem Angriff

+1

pro fortlaufendem Treffer

Heftiger Angriff

-

+

Furious Focus

Ignoriere den Heftiger Angriff Malus für die erste Attacke

Death or Glory

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

+

+

Gegen größere Gegner

Combat Expertise

AC bonus

-

Charge

-2 to AC for the rest of the round

+ 2

Konzentrierter Schlag

Extra Schadenswürfel

+ 1

Würfel

Verbesserter Konzentrierter Schlag

+ 2

Würfel

Mächtiger Konzentrierter Schlag

+ 3

Würfel

Devastating Strike

+2pro extra Würfel

+

um Kritische Treffer zu bestätigen

Improved Devastating Strike

+2pro Würfel

+

Kritischer-Treffer-Fokus

+ 4

um Kritische Treffer zu bestätigen

SINGLE ATTACK ACTIONS

Hammer the Gap

bei erfolgreichem Angriff

+1

pro fortlaufendem Treffer

Heftiger Angriff

-

+

Furious Focus

Ignoriere den Heftiger Angriff Malus für die erste Attacke

Death or Glory

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

+

+

Gegen größere Gegner

Combat Expertise

AC bonus

-

Charge

-2 to AC for the rest of the round

+ 2

Konzentrierter Schlag

Extra Schadenswürfel

+ 1

Würfel

Verbesserter Konzentrierter Schlag

+ 2

Würfel

Mächtiger Konzentrierter Schlag

+ 3

Würfel

Devastating Strike

+2pro extra Würfel

+

um Kritische Treffer zu bestätigen

Improved Devastating Strike

+2pro Würfel

+

Kritischer-Treffer-Fokus

+ 4

um Kritische Treffer zu bestätigen