

KÄMPFER  
NAHKAMPF

Waffentraining

Stufe 5 9 13 17

Rüstungstraining

MAX ARMOUR GE BONUS +

ARMOUR CHECK PENALTY REDUCTION -

Stufe 19 SR 5/-, solange du eine Rüstung oder Schild trägt

Tapferkeit

FEAR EFFECT WILL BONUS +

Fighter Stufe = ( + 2 ) ÷ 4 (abrunden)

Weapon Mastery

Stufe 20 Waffengruppe

Angriffstalente

ATTACK ACTIONS

Doppelschlag

Rundumschlag

Doppeltodesstoß

Verbesserter Doppeltodesstoß

Zusatzangriff nach erfolgreichem ersten Angriff

Any number of extra attacks per round

Extra attack if enemy is knocked out

Beliebig oft pro Runde

Critical Effekte

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

Sneaking Precision

(benötigt Kritischer-Treffer-Fokus)

Kritische Treffer haben zwei Effekte

Apply a critical effect to the auf den zweiten hinterhältigen Angriff in einer Runde an

Gemeinschaftstalente

Verbündeter Zauberkundiger

Koordinierte Verteidigung

Koordinierte Kampfmanöver

Gemeinsam Ducken

Ausguck

Schildwall

Geschützter Zauberer

Plätze tauschen

Back to Back

Verbessertes Rücken an Rücken

Broken Wing Gambit

Kavallerieformation

Koordinierter Sturmangriff

Fluchroute

Gemeinschaftliche Finte

Verbesserte Gemeinschaftliche Finte

Rudelangriff

Nutze den Augenblick

Shake It Off

Gemeinsames Zu-Fall-bringen

Konzentrierter Beschuss

+2um Zauberesistenz zu überwinden

+2auf deine KMOV

+2auf deinen KMB

Nutze das Ergebnis des Reflexwurfs deines Verbündeten

Act in surprise round if ally can act

+1 / +2auf die RK, wenn beide benutzen

+4auf Konzentrationswürfe

Tausche mit einem Verbündeten den Platz

+2 to AC against flanking

+2bei Verbündeten auf RK

Grant +2 / +2, get attack of opportunity

Teile Feld, führe Sturmangriff durch verbündetes Reittier aus

Führe einen Sturmangriff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner aus

Don't provoke AoO when adjacent to an ally

Wenn ein Verbündeter fintiert, verliert der Gegner seinen LE bonus to RK

Provoziert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt

Der Angriff eines Verbündeten ermöglicht dir einen 1,50m-Schritt

Gelegenheitsangriff wenn Verbündeter kritisch trifft

+1 to all saving throws per adjacent ally

Würfle zweimal und nutze das bessere Ergebnis als KMOV

Augenblicklicher Fernkampfangriff, wenn dein Verbündeter ebenfalls per Fernkampf trifft

ATTACK BONUS

Grundbonus Attack Bonus + + +

Weapon Finesse Use DEX for melee attack

ST / GE

Zweihandwaffe

Zweihandwaffe (2weniger bei leichter Waffe)

Kampf mit zwei Waffen Reduziert Mali auf:

Doppelschnitt Voller Stärkebonus auf Schaden mit Zweihandwaffe

Meisterarbeit Nicht kumulativ mit magischen Boni

Waffenfokus:

Mächtiger Waffenfokus

Waffenspezialisierung:

Mächtige Waffenspezialisierung

Penetrating Strike Ignore damage reduction up to

Greater Penetrating Strike Ignore damage reduction up to

Verb. Krit. Treffer / Scharfe Waffe / Verschäfter Zauber

Stufe 20 Waffenmeisterschaft Kritischer Treffer automatisch bestätigt

Waffen Bonuses

MA Zugrundeliegende Waffe

Besondere Eigenschaften

Weapon Focus (Mächtig)

Weapon Specialisation (Mächtig)

Penetrating Strike (Mächtig)

Verb. Krit. Treffer oder Scharfe Waffe

WAFFENMEISTERSCHAFT

Basic Schaden

Weapon Übung

Stufe 20 Waffenmeisterschaft Kritischer Treffer automatisch bestätigt

Bufs

Hast One extra attack at full bonus

Favoured Enemy

Moralbonus Inspire Courage and similar

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

Gemeinschaftstalente

Ausmanövrieren Beim Flankieren

Gemeinsame Gelegenheit wenn nebeneinander

Genauer Schlag When flanking

ZWISCHENSUMME BUFFS & GEMEINSCHAFTSTALENTE

Immer feste drauf bei erfolgreichem Angriff

Heftiger Angriff

Konzentrierter Zorn Ignoriere den Malus durch Heftigen Angriff auf den ersten Angriff

Death or Glory +4 (+1 at levels 11, 16, 20)

Combat Expertise AC bonus

Charge -2 to AC for the rest of the round

Konzentrierter Schlag Zusätzlicher Schadenswürfel

Verbesserter konzentrierter Schlag

Mächtiger Konzentrierter Schlag

Vernichtender Schlag +2pro zusätzlichem Waffenschadenswürfel

Verbesserter Vernichtender Schlag +2pro Würfel

Kritischer Treffer-Fokus

+4 um Kritische Treffer zu bestätigen

Attack Actions

Immer feste drauf bei erfolgreichem Angriff

Heftiger Angriff

Konzentrierter Zorn Ignoriere den Malus durch Heftigen Angriff auf den ersten Angriff

Death or Glory +4 (+1 at levels 11, 16, 20)

Combat Expertise AC bonus

Charge -2 to AC for the rest of the round

Konzentrierter Schlag Zusätzlicher Schadenswürfel

Verbesserter konzentrierter Schlag

Mächtiger Konzentrierter Schlag

Vernichtender Schlag +2pro zusätzlichem Waffenschadenswürfel

Verbesserter Vernichtender Schlag +2pro Würfel

Kritischer Treffer-Fokus