

KÄMPFER

NAHKAMPF

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

ANGRIFFS

AKTIONEN

☐ 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

KRITISCHE

EFFEKTE

(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 (Aufspeißen)

☐ Verbesserter Kritischer Treffer (Aufspeißen)

☐ 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 K~~MM~~V

☐ Koordinierte Kampfmanöver

+2auf deinen K~~MM~~B

☐ Gemeinsam Ducken

Nutze das Ergebnis des Reflexwurfs deines Verbündeten

☐ Ausguck

Handle in einer Überraschungsrunde, wenn dein Verbündeter handeln kann

☐ Schildwall

+1 / +2auf die R~~K~~, wenn beide benutzen

☐ Geschützter Zauberer

+4auf Konzentrationswürfe

☐ Plätze tauschen

Tausche mit einem Verbündeten den Platz

☐ Rücken an Rücken

+2zur R~~K~~wenn in die Zange genommen

☐ Verbessertes Rücken an Rücken

+2bei Verbündeten auf R~~K~~

☐ Schwäche vortäuschen

Verleihe +2 / +2, für einen Gelegenheitsangriff

☐ Kavallerieinformation

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 LEBonus auf R~~K~~

☐ Verbesserte Gemeinschaftliche Finte

Provoziert einen Gelegenheitsangriff, wenn Verbündeter eine Finte ausführt

☐ Rudelangriff

Der Angriff eines Verbündeten ermöglicht dir einen 1,50-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 R~~K~~

☐ Konzentrierter Beschuss

Augenblicklicher Fernkampfangriff, wenn dein Verbündeter ebenfalls per Fernkampf trifft

ANGRIFFSBONUS

Grundbonus

Angriff

Bonus

+

+

+

/

/

/

☐ Waffenfinesse

Nutze GEFür Nahkampfangriffe

ST

/

GE

Zweihandwaffe

× 1½

Zweihandwaffe

(2weniger bei leichter Waffe)

- 6

/

- 10

× ½

☐ Kampf mit zwei Waffen

Reduziert Mali auf:

- 4

/

- 4

☐ Doppelschnitt

Voller Stärkebonus auf Schaden mit Zweihandwaffe

—

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

× 2

Bedrohungsbereich

Stufe

20

Waffenmeisterschaft

Kritischer Treffer automatisch bestätigt

+ 1

Multiplikator

WAFFEN

BONI

☐ MA

Waffe

Basis

Schaden

W%

×

+

Besondere Eigenschaften

+

+

Waffe Übung

☐ Waffenfokus

(☐ Mächtig)

☐ Verb. Krit. Treffer oder Scharfe Waffe

☐ WAFFENMEISTERSCHAFT

☐ Waffenspezialisierung

(☐ Mächtig)

/

/

/

W%

×

☐ Durchschlagender Hieb

(☐ Mächtig)

/

/

/

W%

×

WAFFEN

BONI

☐ MA

Waffe

Basis

Schaden

W%

×

+

Besondere Eigenschaften

+

+

Waffe Übung

☐ Waffenfokus

(☐ Mächtig)

☐ Verb. Krit. Treffer oder Scharfe Waffe

☐ WAFFENMEISTERSCHAFT

☐ Waffenspezialisierung

(☐ Mächtig)

/

/

/

W%

×

☐ Durchschlagender Hieb

(☐ Mächtig)

/

/

/

W%

×

BUFFS

Hast

Ein zusätzlicher Angriff mit vollem Bonus

+ 1

Bevorzugter

Gegner

1

2

3

Halben Waldläuferbonus

Erzfeind

Bonus für

Verbündete

9m

Moralbonus

Lied des Mutes oder ähnliches

+

+

GEMEINSCHAFTS

TALENTE

☐ Ausmanövrieren

Beim Flankieren

+ 4

☐ Gemeinsame Gelegenheit

wenn nebeneinander

+ 4

auf Gelegenheitsangriffe

☐ Genauer Schlag

Beim Flankieren

+ 1W6

pro erfolgreichem Treffer

TEILSUMME

BUFFS & GEMEINS.-TAL

/

/

/

☐ Immer feste drauf

bei erfolgreichem Angriff

+1

pro erfolgreichem Treffer

☐☐☐☐

☐ Heftiger Angriff

-

+

☐ Konzentrierter Zorn

Ignoriere den Malus durch Heftigen Angriff auf den ersten Angriff

+

+

Gegen größere Gegner

☐ Ruhm oder Tod

+4 (+1bei Stufe 11, 16, 20)

+

+

Gegen größere Gegner

☐ Defensive Kampfweise

RKBonus

-

+

ANGRIFFS

AKTIONEN

☐ Sturmgangriff

-2zur R~~K~~für die restliche Runde

+ 2

☐ Konzentrierter Schlag

Zusätzlicher Schadenswürfel

+ 1

Würfel

☐ Verbesserter konzentrierter Schlag

+ 2

Würfel

☐ Mächtiger konzentrierter Schlag

+ 3

Würfel

☐ Vernichtender Schlag

+2pro zusätzlichem Waffenschadenswürfel

+

+

um Kritische Treffer zu bestätigen

☐ Verbesserter Vernichtender Schlag

+2pro Würfel

+

+

um Kritische Treffer zu bestätigen

☐ Kritischer-Treffer-Fokus

+ 4

um Kritische Treffer zu bestätigen