

# Talente - Attentäter

## Schneller als der Schatten

**Einmal pro Runde** kannst du eine Waffe ausrüsten oder wegstecken ohne dein Manöver zu verbrauchen.

Zusätzlich wird die Waffen-Spezialität "*Vorbereiten*" um **1** reduziert (*min. 1*).

Nebensache – GCRB #74

5 XP

## Informationen kaufen

Statt einer **Wissen** Prüfung kannst du eine gewünschte Information für **50 Silber** \* ♦ kaufen.

Aktion – GCRB #72

5 XP

## Parieren

Nachdem du getroffen wurdest (*bevor Absorption abgezogen wird*) kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Schaden um **3** zu reduzieren.

*Benötigt Nahkampf-Waffe.*

Nebensache (W) – GCRB #74

5 XP

## Aufspiessender Stoss

Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampf-Waffe verursachst, kannst du den Gegner *immobilisieren* bis zum Ende seines nächsten Zugs.

Nebensache – RoT #88

10 XP

## Waghalsiger Angriff

Wenn du dich in nahe Distanz zu einem Gegner bewegt hast, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um ☼☼☼ zur nächsten **Nahkampf** Prüfung hinzuzufügen.

Nebensache – RoT #89

10 XP

## Parieren 2

Schaden um **4** reduzieren.

Nebensache (W) – GCRB #74

10 XP

## Meucheln

Du kannst Angriffe gegen ahnungslose Gegner mit **Hinterhältigkeit** (statt Einhand-Waffe) durchführen. Jedes vorrätige ☼ erzeugt **+2** Schaden (statt +1).

Aktion – RoT #89

15 XP

## Riposte

Wenn du "*Parieren*" verwendet hast, kannst du ☼ oder ☼☼☼ beim Angriff gegen dich nutzen um einen Gegen-Angriff durchzuführen.

*"Riposte" kann nicht verwendet werden wenn du handlungsunfähig wurdest.*

Nebensache (W) – GCRB #79

15 XP

## Parieren 3

Schaden um **5** reduzieren.

Nebensache (W) – GCRB #74

15 XP

## Volltreffer

Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Waffe verursachst, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um eine kritische Verletzung im gleichen Schweregrad auszusuchen.

Nebensache (W) – GCRB #79

20 XP

## Gift auftragen

Bei einer **Nahkampf** Prüfung mit einer vergifteten Waffe, wird das Gift als "*Verbrennen 2*" gehandhabt.

*Verbrennen verursacht jede Runde Schaden in Höhe der verbrennenden Waffe.*

passiv – RoT #91

20 XP

## Kampf? Muss das sein?

Du kannst einer **Charme** oder **Täuschung** Prüfung gegen die Disziplin des Gegners machen. Bei Erfolg kann er dir bis zum Ende seines nächsten Zugs nichts tun. ☼☼ erhöht die Dauer des Effekts, ☼☼☼ erweitert ihn auf nahe Gefährten.

Aktion – GCRB #79

20 XP

## Wirbelwind

Du kannst 4 Erschöpfung erleiden um bei der nächsten **Nahkampf** Prüfung auch alle nahen Gegner anzugreifen.

*Schwierigkeit: härtester Gegner + ♦.*  
*Schaden: Waffenschaden + ☼.*

Nebensache (W) – RoT #91

25 XP

## Zerschlagen

**Einmal pro Session** nach einer **Nahkampf** Prüfung kannst du 4 Erschöpfung erleiden um deiner Waffe die Spezialitäten "*Durchbohren 10*" und "*Umbauen*" zu verleihen. Zusätzlich kann 1 Gegenstand (*ohne "Verstärkt"*) zerstört werden.

Nebensache (W) – RoT #91

25 XP