


Talente - Dorfheld

Kerkerkenner

Entferne  nach einer **Abenteuer**, **Wachsamkeit** oder **Wahrnehmung** Prüfung beim Erkennen von Gefahren in Höhlen, Verliesen oder ähnlichen Orten.

passiv – RoT #84 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

Ansturm

Wenn du dich in nahe Distanz zum Gegner bewegt hast, kannst du bei einer **Nahkampf** Prüfung  oder  ausgeben um den Gegner umzuwerfen und eine Distanz weg zu bewegen.

Nebensache – RoT #84 5 XP

Kerkerkenner 2

Entferne 2 verbleibende .

passiv – RoT #84 10 XP

Parieren 2

Schaden um 4 zu reduzieren.

Nebensache (W) – GCRB #74 10 XP

Pfeil-Abwehr

Wenn du einen Schild trägst, kannst du "Parieren" auch bei **Fernkampf**-Angriffen gegen dich verwenden.

Nebensache (W) – RoT #87 10 XP

Mit voller Wucht

All deine Zweihand-Waffen haben die Spezialität "Explodieren" in Höhe deiner **Zweihand-Waffe**.

passiv – RoT #90 15 XP



Nur eine Platzwunde

Wähle beim Kauf 2 Attribute aus.

Du kannst einen Story-Punkt ausgeben um bis zum **Ende der Begegnung** die Effekte aller kritischen Treffer zu ignorieren, die Prüfungen betreffen assoziiert mit diesen Attributen.

Nebensache (W) – GCRB #79 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

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


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

Verteidiger

Du erhältst +1 Verteidigung vs. Nah und +1 Verteidigung vs. Fern.

 bei Angriffen gegen dich.

passiv – GCRB #80 20 XP

Zerschlagen

Einmal pro Session nach einer **Nahkampf** Prüfung kannst du 4 Erschöpfung erleiden um deiner Waffe die Spezialitäten "Durchbohren 10" und "Umhauen" zu verleihen.

Zusätzlich kann 1 Gegenstand (ohne "Verstärkt") zerstört werden.

Nebensache (W) – RoT #91 25 XP

Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Stärke** um 1 erhöhen.

Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.

passiv – GCRB #81 25 XP