

# Talente - Ritter

Parieren
Nachdem du getroffen wurdest ( <i>bevor Absorption abgezogen wird</i> ) kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Schaden um <b>3</b> zu reduzieren.
<i>Benötigt Nabkampf-Waffe.</i>
Nebensache (W) - GCRB #74      5 XP

Tempelritter
<b>Heilig</b> wird zum Karriere-Skill.
<i>Es kann pro Begegnung nur 1 Heilig-Zauber gewirkt werden.</i>
passiv - RoT #87      5 XP

Herausforderer
<b>Einmal pro Begegnung</b> kannst du <b>1</b> Gegner in kurzer Distanz herausfordern.
Gegner erhält von nun an  bei Angriffen gegen dich, aber   bei Angriffen gegen deine Gefährten.
<i>Untertan-Gruppen zählen als 1 Gegner.</i>
Manöver - RoT #84      5 XP

Bollwerk
Wenn du eine Waffe mit "Defensiv" trägst, kannst du "Parieren" nutzen, wenn ein Gefährte in naher Distanz angegriffen wird.
Nebensache (W) - RoT #87      10 XP

Tempelritter (verbessert)
Wenn du den <b>Heilig</b> -Zauber wirkst, kannst du  ignorieren, der durch schwere Rüstung, Schild oder keine freie Hand hinzugefügt würde.
passiv - RoT #89      10 XP

Herausforderer 2
Du kannst <b>2</b> Gegner herausfordern.
Manöver - RoT #84      10 XP

Leibwächter
<b>Einmal pro Runde</b> kannst du <b>1</b> Erschöpfung erleiden um bis zum Ende deiner nächsten Runde die Schwierigkeiten von Angriffen gegen einen Gefährten in naher Distanz um <b>1</b> zu erschweren. zu .
Manöver - RoT #90      15 XP

Riposte
Wenn du "Parieren" verwendet hast, kannst du  oder   beim Angriff gegen dich nutzen um einen Gegen-Angriff durchzuführen.
<i>"Riposte" kann nicht verwendet werden wenn du handlungsunfähig wurdest.</i>
Nebensache (W) - GCRB #79      15 XP

Herausforderer 3
Du kannst <b>3</b> Gegner herausfordern.
Manöver - RoT #84      15 XP

Leibwächter 2
Du kannst <b>2</b> Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um <b>2</b> zu erschweren.
Manöver - RoT #90      20 XP

Blut, Fleiss & Tränen
Attribut <b>Stärke</b> um 1 erhöhen.
<i>Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.</i>
passiv - GCRB #81      25 XP

Verteidiger
Du erhältst <b>+1</b> Verteidigung vs. Nah und <b>+1</b> Verteidigung vs. Fern.
bei Angriffen gegen dich.
passiv - GCRB #80      20 XP

Leibwächter 3
Du kannst <b>3</b> Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um <b>3</b> zu erschweren.
Manöver - RoT #90      25 XP

Verteidiger 2
Du erhältst <b>+2</b> Verteidigung vs. Nah und <b>+2</b> Verteidigung vs. Fern.
passiv - GCRB #80      25 XP