

Talente - Schwarfrüchter

Duelant

■ zu **Nahkampf** Prüfungen bei nur einem Gegner in naher Distanz.
 ■ zu **Nahkampf** Prüfungen bei mehreren Gegnern in naher Distanz.

Untertan-Gruppen zählen als 1 Gegner.

passiv – GCRB #73 5 XP

Grün und blau schlagen

Bei einer **Kampf** Prüfung kannst du die Schwierigkeiten um 1 erhöhen. Ist der Angriff erfolgreich, erleidet er bis zum Ende der Begegnung 2 Erschöpfung für jedes Manöver.

Nebensache – RoT #84 5 XP

Spontan-Angriff

■ zu **Kampf** Prüfungen gegen Gegner, die während dieser Begegnung noch nicht am Zug waren.

passiv – GCRB #74 5 XP

Tempebrütter

Heilig wird zum Karriere-Skill.

Es kann pro Begegnung nur 1 Heilig-Zauber gewirkt werden.

passiv – RoT #87 10 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

Spontan-Angriff 2

■ ■ zu **Kampf** Prüfungen gegen Gegner, die während dieser Begegnung noch nicht am Zug waren.

passiv – GCRB #74 10 XP

Tempebrütter (verbessert)

Wenn du den **Heilig**-Zauber wirkst, kannst du ■ ignorieren, der durch schwere Rüstung, Schild oder keine freie Hand hinzugefügt würde.

passiv – RoT #89 15 XP

Einschüchtern

Nachdem ein Gegner einem Gefährten in **kurzer** Distanz Wunden zugefügt hat, kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Gegner zu erschöpfen in Höhe deiner **Einschüchterung**.

Nebensache (W) – RoT #89 15 XP

Mit voller Wucht

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

passiv – RoT #90 15 XP

Rachsüchtig

Für jede deiner kritischen Verletzung erzeugst du +2 Schaden.

passiv – RoT #91 20 XP

Einschüchtern 2

Du kannst auf angegriffene Gefährten in **mittlerer** Distanz reagieren.

Nebensache (W) – RoT #89 20 XP

Unermüdlich

Einmal pro Runde kannst du nach einer **Nahkampf** Prüfung 4 Erschöpfung erleiden um gegen denselben Gegner einen weiteren Nahkampf-Angriff durchzuführen.

+ ♦ bei neuer Waffe,
 + ♦ ♦ bei gleicher Waffe.

Nebensache – RoT #91 20 XP

Vergeltung

Einmal pro Runde nachdem ein Gefährte in mittlerer Distanz angegriffen wurde, kannst du 1 Story-Punkt ausgeben um den Angreifer mit deiner Waffe zu treffen.

Schaden: Waffenschaden + Talente.

Nebensache (W) – RoT #91 25 XP

Meister seiner Zunft

Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um **Zweihand-Waffe** Prüfungen um ♦ ♦ zu reduzieren.

Minimum bleibt einfach (♦).

passiv – GCRB #81 25 XP