

Talente - Scharfichter

Duelant
<p>█ zu Nahkampf Prüfungen bei nur einem Gegner in naher Distanz.</p> <p>█ zu Nahkampf Prüfungen bei mehreren Gegnern in naher Distanz.</p> <p><i>Untertan-Gruppen zählen als 1 Gegner.</i></p>
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

Tempelritter
Heilig wird zum Karriere-Skill.
<i>Es kann pro Begegnung nur 1 Heilig-Zauber gewirkt werden.</i>
passiv - RoT #87 10 XP

Aufspießender Stoß
Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampf-Waffe verursachst, kannst du den Gegner <i>immobilisieren</i> 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

Tempelritter (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.
<i>Schaden: Waffenschaden + Talente.</i>
Nebensache (W) - RoT #91 25 XP

Meister seiner Zunft
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Zweihand-Waffe Prüfungen um ♦♦ zu reduzieren.
<i>Minimum bleibt einfach (♦).</i>
passiv - GCRB #81 25 XP