

Tabelle1

<p><b>Donnerschlag</b> 2</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du im Nahkampf mit einer einhändigen Waffe mit Schlag- oder Schnittschaden einen Treffer landest und die zweite Hand frei ist.</p> <p>Die Waffe wird für diesen Schlag mit beiden Händen geführt. Dadurch vergrößert sich die Wucht um 2 und der Grundschaden um eine Kategorie.</p>	<p><b>Doppelangriff</b> 2</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du im Kampf zwei Waffen führst und Du einen Angriff erklärst.</p> <p>Du darfst am Ende der Aktion für jede Waffe unter Berücksichtigung der entsprechenden Modifikatoren einen Angriff würfeln. Jeder Angriff der durchkommt, führt zu einem Treffer.</p>	<p><b>Doppeltreffer</b> 3</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du im Nahkampf eine beidhändige Waffe führst und Du einen Treffer landest.</p> <p>Du landest zwei Treffer. Für beide Treffer gilt jedoch eine um 1 reduzierte Wucht.</p>
<p><b>Entwaffnen</b> 2</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du im Nahkampf erfolgreich verteidigst und die Initiative erhältst.</p> <p>Du schlägst dem Angreifer die Waffe aus der Hand, dabei verzichtest Du jedoch darauf, die Initiative zu gewinnen; sie bleibt weiterhin bei Deinem Gegner.</p>	<p><b>Fangschuss</b> 2</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du im Fernkampf einen Treffer landest.</p> <p>Dein Treffer umgeht die Rüstung und verursacht vollen Schaden.</p>	<p><b>Finte</b> 1</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du im Nahkampf einen Angriff erklärst.</p> <p>Du lockst Deinen Gegner in eine Falle. Wenn Dein Angriff gelingt, dann umgeht Dein Treffer die Rüstung. Schlägt Dein Angriff fehl, dann muss Dein Gegner 3 oder mehr Stufen besser sein, damit er die Initiative erhält.</p>
<p><b>Heldenmut</b> 1</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du zu Beginn eines Kampfes einen Angriff erklärst.</p> <p>Du darfst zusätzlich zu Deinem Angriffsziel einen weiteren Gegner bedrohen und ihn damit ebenfalls in Dein Scharmützel zwingen. Alle bedrohten Gegner müssen sofort umschalten.</p>	<p><b>Konter</b> 2</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du im Nahkampf erfolgreich verteidigst und die Initiative erhältst.</p> <p>Du landest einen Treffer, dabei verzichtest Du jedoch darauf, die Initiative zu gewinnen; sie bleibt weiterhin bei Deinem Gegner.</p>	<p><b>Sturmangriff</b> 2</p> <p>Darf eingesetzt werden, wenn Du eine zweihändige Nahkampfwaffe führst und zu Beginn eines Kampfes einen Angriff erklärst.</p> <p>Wenn Du einen Treffer landest, erhöht sich die Wucht um 2 und der Grundschaden um eine Kategorie. Wenn Du keinen Treffer landest, dann muss Dein Gegner 3 oder mehr Stufen besser sein, damit er die Initiative erhält.</p>