

KAMPFSTUNTS

SP-KOSTEN	STUNTEFFEKT
1+	GERANGEL: Du kannst dich oder das Ziel deines Angriffs für je 1 ausgegebenen Stuntpunkt um 2 Meter in jede Richtung bewegen.
1	SCHNELLADEN: Du kannst eine Fernkampfwaffe sofort nachladen.
1	AUFMERKSAMKEIT: Du nimmst dir einen Moment Zeit, um sicherzustellen, dass du alles um dich herum im Blick hast. Mache eine Wahrnehmungsprobe mit dem Fokus deiner Wahl gegen den Zielwert 11. Wenn du erfolgreich bist, kann der Spielleiter dich auf etwas auf dem Schlachtfeld aufmerksam machen, was dir bis jetzt entgangen ist, oder dir einen +1 Bonus für deine folgende Probe geben. Dieser Bonus addiert sich nicht mit anderen Boni, außer dem eines Fokus. Er muss bei der nächsten Probe verwendet werden, die du ablegst (selbst wenn du der Verteidiger bei einer Vergleichsprobe bist). Er verfällt am Ende deines folgenden Zuges, selbst wenn du ihn bis dahin nicht verwendet hast.
2	UMSTOSSEN: Du stößt einen Feind um. Jeder Charakter, der einen Nahkampfangriff gegen einen liegenden Feind durchführt, gewinnt einen Bonus von +1 auf den Angriffswurf.
2	VERTEIDIGUNGSHALTUNG: Dein Angriff stellt dich für die Verteidigung auf. Bis zum Anfang deines nächsten Zuges erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Verteidigung.
2	ENTWAFFNEN: Du versuchst, das Ziel mit deinem Nahkampfangriff zu entwapfen. Du und dein Gegner müsst einen gegensätzlichen Angriff würfeln. Wenn du die Probe gewinnst, schlägst du die Waffe deines Feinds 1W6+Stärke in Metern in einer Richtung fort, die du wählst.
2	WUCHTSCHLAG: Du fängst mit deinem Angriff zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu.
2	PANZERBRECHEN: Du findest eine Schwachstelle in der Rüstung deines Feindes. Der Rüstungsschutz des Ziels wird gegen diesen Angriff halbiert (abgerundet).
2	SPOTT: Du beleidigst oder lenkst einen Gegner deiner Wahl innerhalb von 10 Metern ab. Du musst eine Vergleichsprobe mit deiner Kommunikation (Täuschen) gegen die Willenskraft des Ziels (Selbstbeherrschung) ablegen. Gewinnst du, erleidet das Ziel bei seinem nächsten Zug einen Abzug von -1 auf Angriffs- und Zauberwürfe.
2	BEDROHEN: Du nimmst eine drohende Pose gegen einen Gegner deiner Wahl innerhalb von 10 Metern ein. Du musst eine Vergleichsprobe mit deiner Stärke (Einschüchtern) gegen die Willenskraft des Ziels (Selbstbeherrschung) ablegen. Gewinnst du, muss der Gegner dich bei seinem nächsten Zug irgendwie (Nahkampf, Fernkampf, Zauberanspruch usw.) angreifen.
3	BLITZANGRIEF: Du kannst einen zweiten Angriff gegen denselben Feind oder einen anderen in Reichweite und Sicht durchführen. Du musst eine geladene Fernkampfwaffe haben, um einen Fernkampfangriff durchzuführen. Würfelst du bei diesem zweiten Wurf einen Pasch, bekommst du keine zusätzlichen Stuntpunkte.
3	VORBEREITEN: Du schaffst eine Öffnung, die ein Verbündeter ausnutzen kann. Wähle einen Verbündeten aus. In seinem nächsten Zug erhält dieser Verbündete einen Bonus von +2 auf eine Eigenschaftsprobe seiner Wahl. Diese Entscheidung muss vor dem Würfelwurf getroffen werden.
4	DOPPELSCHLAG: Dein Angriff ist so stark, dass er zwei Ziele trifft. Wähle erst ein sekundäres Ziel aus. Dieses Ziel muss neben dir stehen, wenn du eine Nahkampfwaffe verwendest, oder innerhalb von 6 Metern von deinem primären Ziel, wenn du eine Fernkampfwaffe einsetzt. Das Probenergebnis deines ursprünglichen Angriffswurfs gilt auch für das sekundäre Ziel (du machst nur einen Angriffswurf und wendest ihn auf beide Gegner an). Wenn du das sekundäre Ziel triffst, würfelst du für dieses ebenfalls deinen normalen Schaden aus.
4	INITIATIVE ERGREIFEN: Dein Angriff ändert das Tempo des Kampfs. Du bewegst dich an die Spitze der Initiativreihenfolge. Dies bedeutet, dass du wieder an den Zug kommen kannst, bevor andere Kämpfer an die Reihe kommen. Du bleibst an der Spitze der Reihenfolge, bis jemand anderer die Initiative ergreift.
5	TÖDLICHER SCHLAG: Du verursachst zusätzliche 2W6 Schadenspunkte mit deinem Angriff.