

FINTE



1 StdA



1 Ziel

Jemanden durch eine Finte zu irritieren, ist eine Standard-Aktion. Um eine Finte auszuführen, musst du einen Wurf auf Bluffen ablegen. Der SG dieses Wurfs beträgt $10 + \text{Grund-Angriffsbonus des Gegners} + \text{Weisheitsmodifikator des Gegners}$. Ist dein Gegenüber in Motiv erkennen geübt, beträgt der SG stattdessen $10 + \text{Bonus des Gegners auf Motiv erkennen}$, falls dieser Wert höher ist. Bei einem Erfolg verliert dein Ziel bei deinem nächsten Angriff seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK (falls vorhanden). Dieser Angriff muss vor oder während deiner nächsten Runde ausgeführt werden.

Wenn du gegen nichthumanoide Kreaturen eine Finte ausführen möchtest, erhältst du einen Malus von -4 auf deinen Wurf. Gegen einen Gegner mit tierhafter Intelligenz (1 oder 2), erhältst du einen Malus von -8 . Gegen eine Kreatur ohne Intelligenzwert kannst du keine Finte anwenden. Im Kampf eine Finte auszuführen, provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Finten als Bewegungsaktion: Mit dem Talent Verbesserte Finte kannst du eine Finte als Bewegungsaktion ausführen.