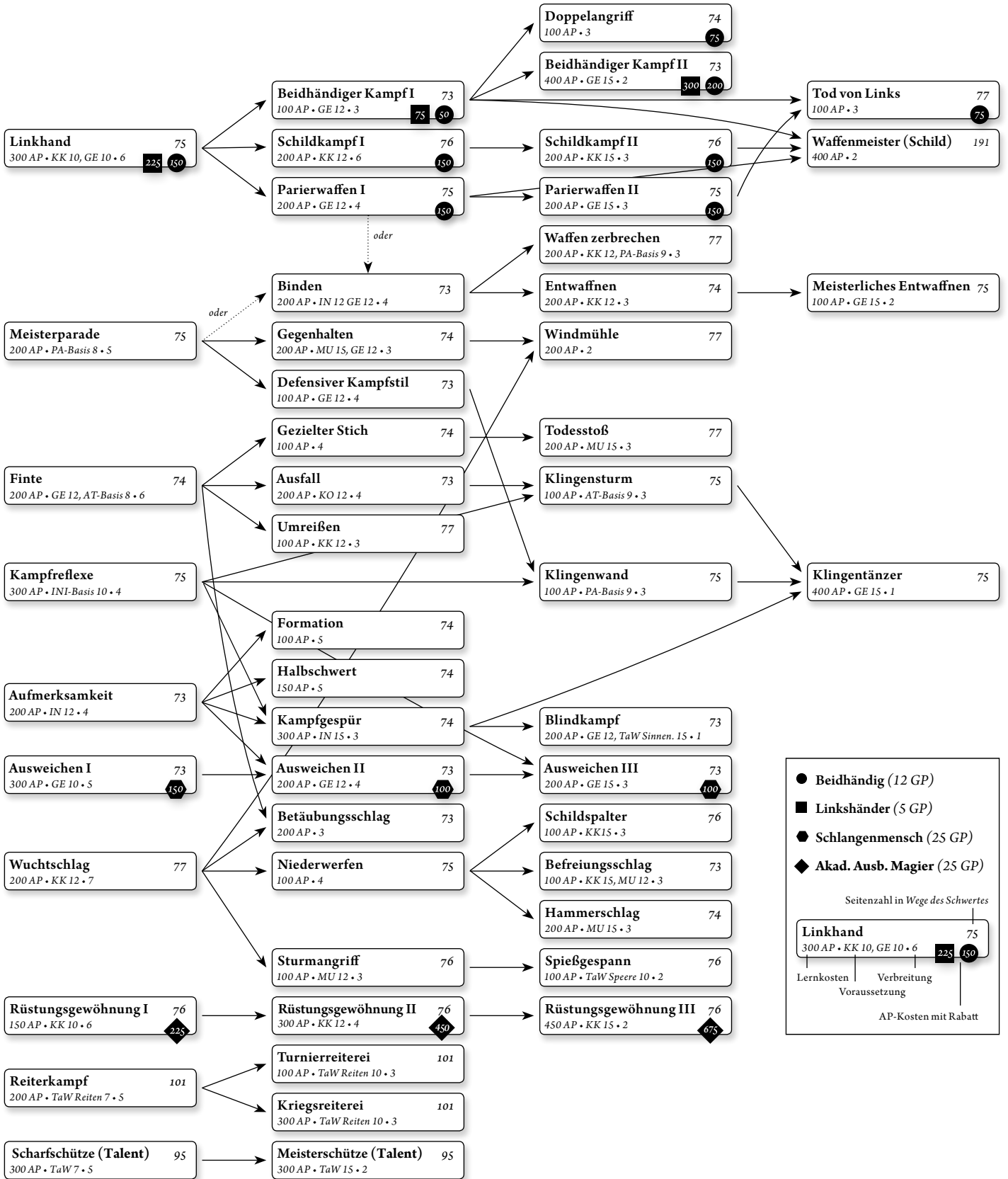


KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN 4.1



Eisenhagel 95
150 AP • FF 12, TaW Wurf. 10 + Spez. • 2

Schnellziehen 76
200 AP • GE 12, FF 10 • 4 [100]

Kampf im Wasser 74
100 AP • GE 12 TaW Körperbe. 7 • 4

Berittener Schütze 95
200 AP • TaW Reiten 7, TaW Waffe 7 • 4

Improvisierte Waffen 74
100 AP • IN 12, GE 12, TaW Rauf. 10 • 2

Unterwasserkampf 77
200 AP • TaW Schwimmen 10 • 1

Schnellladen Armb./Bog. 95
200 AP • FF 12, KK 12 • TaW 7 • 5

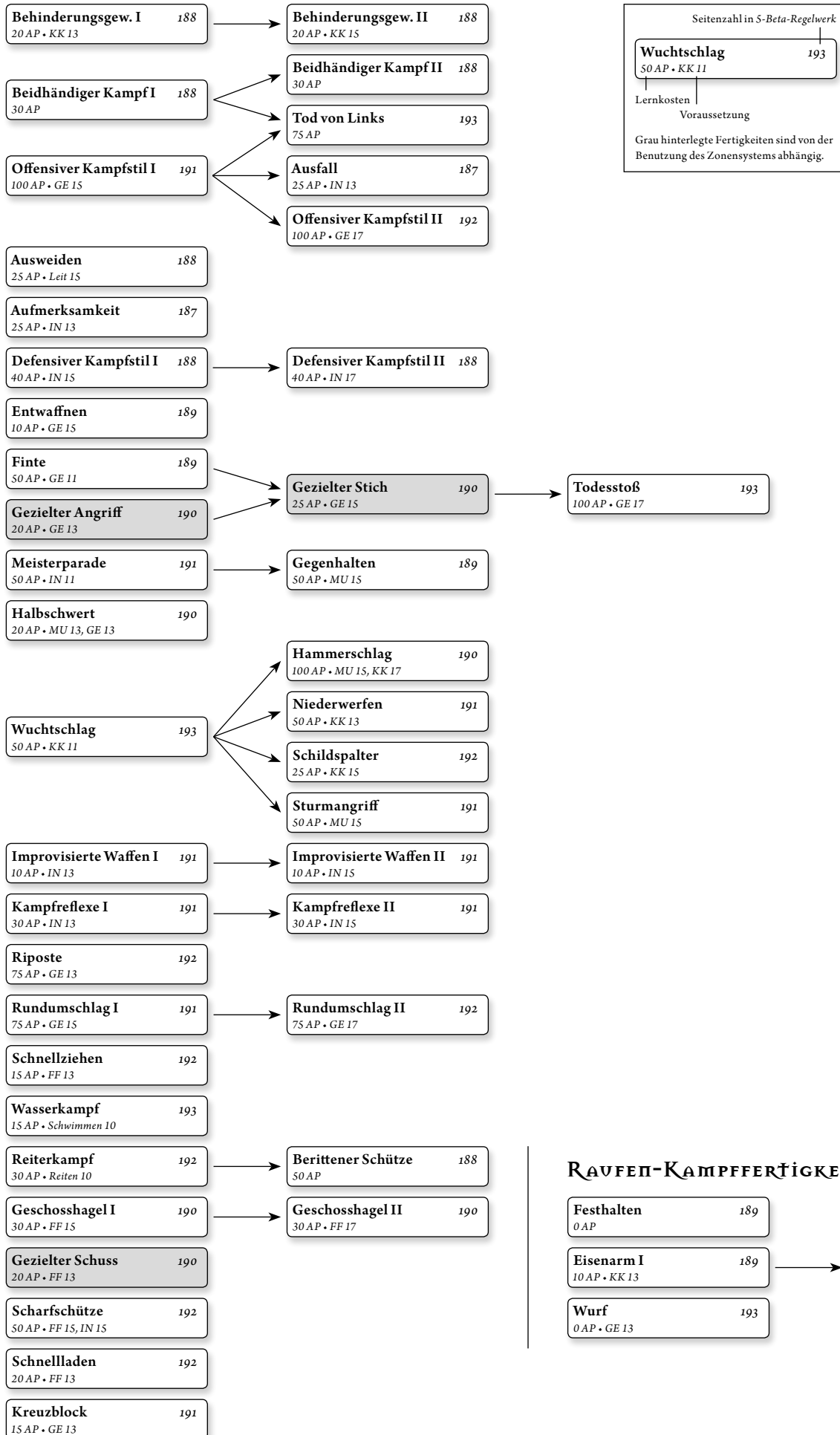
Festnageln 74
200 AP • GE 13, KK 13 • 4

Waffenmeister 190
400 AP • TaW 18 + Spez., 2500 AP in KSF

Geschützmeister WdH279
100 AP • FF 12, TaW Bela. 10 & Mech. 7 • 3

Waffenspezialisierung 77
20(40, 60)×Aktf AP • TaW 7(14,21) • 2-4

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN 5BETA



RAUFEN-KAMPFFERTIGKEITEN

