Heroic Feats

Alle Feats sind nur von Warriors erlernbar und erfordern eine hohe Anzahl von Weapon-Proficience Slots. Nur der Yoke-Pole kann auch von anderen Characterklassen erlernt werden. Ein Warrior, der einen Feat nicht beherrscht, kann ihn mit der üblichen -2/Slot Strafe (non-profiscienced Weapon) versu- chen. Die NWP Feats erhalten die ebenfalls übliche -4/Slot Strafe.

Chariot-Jump (4 Slots)
Zu diesem Feat benötigt man noch die NWP 'Charioteering'. Der Kämpfer hat die Fähigkeit, mit einem CHariot über ein Hinderniss zu springen. Dazu ist ein DEX-Check nötig, der mit einer Strafe von -1/3 feet Weite, bzw. -1/foot Höhe modifiziert wird. ZUsätzlich wird der Check um -3 für jeden zusätzlichen Character im Chariot verringert.
Der Chariot braucht einen freien Anlauf von 30 yards.

Spear-Kill (2 Slots)
Bei diesem Feat wird ein Speer (in dem man proficienced ist) so geworfen, daß er um die Längsachse rotiert und somit doppelten Schaden verursacht (attack roll um 2 oder mehr besser als nötig). Ein solch geworfener Speer kann nur mit einer -2 Strafe gefangen werden. Man benötigt für den Wurf eine volle Runde und kann ihn nicht mit einem gerade gefangenen Speer vollführen.

Barbed Death (6 Slots)
Dieser Feat wird mit einem 'Barbed Spear', in dem man proficienced sein muß, durchgeführt. Dazu wird dieser mit den Füßen anstelle mit der Hand geschleudert. Man benötigt dazu eine DEX von mindestens 17. Der Wurf erfolgt über 2 Runden (am Ende der zweiten), und man erhält in dieser Zeit keine DEX-based AC Modifikationen. Es wird ein normaler Angriffswurf durchgeführt, und im Falle eines Treffers erhält der Getroffene den normalen Schaden (1d6) mal den Level des Werfers.

Giant Leap (1 Slot)
Dieser Feat entspricht einem Hochsprung aus dem Stand; man benötigt zusätzlich die NWP 'Jumping'. Man kann ihn auf 2 Arten anwenden: 1. Ein Sprung von 1d3' + 1'/Level (Min. 3'), Hoehe, bei der man über die Schild-Deckung seines Gegners springt (+2 auf Trefferchance, der Gegner hat die Möglichkeit, durch einen DEX-Check diesen Bonus zu umgehen); 2. Ein Ausweichsprung (+2 Bonus to AC).
Für diesen Sprung macht man einen DEX-Check. Sollte dieser nicht gelingen, so springt man nur 3' hoch und erhält keine Boni.

Shield-Rim (2 Slots)
Dieser Feat ermöglicht den Angriff mit einem speziellem, am Rande scharf geschliffenem Schild anstelle eines normalen Angriffs. Dieser Angriff wird wie der eines Khopesh gehandhabt.

Spear Catch (2 Slots)
Bei diesem Feat fängt der Character einen auf ihn geworfenen Speer auf und wirft ihn sofort zurück (Proficience mit dem Speer ist vonnöten). Dafür muß ihm ein DEX-Check gelingen, der um die Hälfte der Level-Differenz zwischen Werfer und Fänger modifiziert wird. Dieser Wurf gilt als 1 Angriff. Der Fänger kann den Speer nur auf den Werfer oder einem Gegner innerhalb 5' Radius vom Werfer schleudern (er kann ihn selbstverständlich auch behalten).

Stroke of Precision (2 Slots)
Für diesem Feat muß man in mindestens einer Schneiden-Waffe spezialisiert sein. Nur mit dieser Waffe kann der Feat ausgeführt werden. Der Character macht einen Called-Shot auf einen Körperteil des Gegners, der mit den üblichen Strafen belegt wird. Wenn der Angriff gelingt, so hat er eine Chance diesen Körperteil abzutrennen wie bei einem 'Sword of Sharpness'.

Warrior's Scream (2 NWP Slots)
Bei diesem Feat stößt der Kämpfer in der ersten Kampfrunde (anstelle seines 1. Angriffs) einen markerschütternden Schrei aus. Nach einem erfolgreichem CON-Check hat er dann alle Vorzüge des Priester-Spruches 'Prayer' für sich und seinen Gegner. Dieser kann mit einem Rettungswurf gegen 'Fear' am Anfang jeder Runde (bis er erfolgreich ist) seine Strafen aufheben.

Yoke-Pole (2 NWP Slots)
Für diesen Feat benötigt man ebenfalls die NWP 'Charioteering'. Man har dann die Möglichkeit, bei voller Fahrt auf der Mittelstange des Chariot hin und her zu rennen. Dazu muß ein DEX-Check gelingen. Sollte dieser Check nicht gelingen, so stürzt man vom Wagen und wird entweder überrollt oder von den Pferden niedergetrammpelt (je 2d8 points of Damage). Man erhält gegenüber jedem Zuschauer bei gelingen einen Reaktion-Adjustment Bonus von +1.