

# Waffeneigenschaft: Finesse

Nahkampf- und Handgemengewaffen mit der Eigenschaft Finesse, können bei Kampfproben anstelle von Stärke auch Gewandtheit als Attribut verwenden. Bei Handgemenge stellt dies den Einsatz von gewandten Kampfkünsten anstelle vom klassischen Boxkampf dar. Manche Handgemenge-Aktionen erfordern aber weiterhin Stärke als Attribut, wie zum Beispiel Würgegriffe oder Ringkampf. Die finale Entscheidung darüber welches Attribut verwendet wird bleibt beim Spielleiter.

Der Schaden der Nahkampfangriffe wird weiterhin über die Stärke des Charakters bestimmt.

Folgende Waffen verfügen über die Eigenschaft Finesse:

## **Am Rande des Imperiums Grundregelbuch:**

Schockhandschuhe, Kampfmesser, Vibromesser, Vibroschwert

## **Dangerous Covenants:**

Vamklinge, Ryyk Klinge

## **Far Horizons:**

Rückhand-Schockhandschuhe, Molekularstiletto

## **Fly Casual:**

Schockstiefel, Schlagdolch, Vibrorapier, Klängenbrecher

## **Lords of Nal Hutta:**

Neuralpeitsche

## **Suns of Fortune:**

correlianischer Cutlass

## **Desperate Allies:**

zeremonielle Klinge, Heimliches Vibromesser, Schwertgehstock

## **Stay on Target:**

Longierpeitsche

## **Force and Destiny Grundregelbuch:**

Cortosis-Handschuhe, Cortosisschwert

## **Keeping the Peace:**

Schildhandschuhe, Parierdolch, Parier-Vibroklänge, rodianische Cryogenpeitsche