

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Kosten / Stufe	Wirkung
Anführer	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampf- und Nahkampfangriffe je Stufe; tauscht zu Rundenbeginn 1/2/3 Handkarten.
Schütze	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampfangriffe je Stufe.
Schläger	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung je Stufe.
Späher	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Ausweichen in Deckung je Stufe.
Scharfschütze	2 Punkte · einmalig	Darf mehrfach zielen; maximal +3 W6 auf den ersten einzelnen Schuss.
Glück	1 Punkt · einmalig	1 Würfelwurf dieser Figur pro Runde darf vollständig wiederholt werden.
Inspirierend	2 Punkte · einmalig	Solange die Figur handlungsfähig auf dem Spielfeld ist: 1 Würfelwurf einer beliebigen eigenen Figur pro Runde wiederholen.
Schnell	1 Punkt · einmalig	Normale Bewegungsreichweite +5 cm.
Zäh	1 Punkt je Stufe · max. III	Widerstand +1 W6 je Stufe.
Zusätzliche Lebenspunkte	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 Lebenspunkt je Stufe.
Mediziner	2 Punkte je Stufe · max. III	Behandlung ohne Verbrauchsmaterial; heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 1/2/3 LP.

Zielen / Scharfschütze

Mehrfaches Zielen ist nur mit der Fertigkeit Scharfschütze möglich. Maximal +3 W6; der Zielbonus gilt für den ersten einzelnen Schuss.

Wiederholungswürfe

Glück und Inspirierend erlauben Wiederholungen vollständiger Würfelwürfe. Ein bereits wiederholter Wurf wird nicht erneut wiederholt.