

Krieger

DLDD

0.0.3c

Subklassen

1) **Der Pfad des Barbaren** (Kann nur Hintergrund in der Wildnis wählen)

Berserker

Anführer

2) **Der Pfad des Soldaten** (Kann nur Hintergrund in der Zivilisation wählen)

Unteroffizier

Vorhut

Inhalt

1. Bewegungspunkte (Krieger & Subklassen)	S. 4
2. Werte: Primär- Sekundärattribute; Kampf & Fähigkeiten (zu Spielbeginn & Stufenaufstieg)	
2.1 Krieger	S. 5
2.2 Berserker	S. 8
2.3 Anführer	S. 11
2.4 Unteroffizier	S. 14
2.5 Vorhut	S. 17
3. Fähigkeiten Blocks	
3.1 Erster Krieger-Block	S. 21
3.2 Zweiter Krieger -Block	S. 28
3.3 Berserker-Block	S. 31
3.4 Anführer-Block	S. 42
3.5 Unteroffizier-Block	S. 37
3.6 Vorhut-Block	S. 40
4. Auren	S. 43
5. Talente	S. 45

Bewegungspunkte

Der **Krieger** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 3,5**

Der **Anführer** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 3,5**

Der **Berserker** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 3 C) 3,5 D) 4**

Der **Unteroffizier** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 2 B) 2,5 C) 3 D) 3,5**

Die **Vorhut** bestimmt die **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A) 3 B) 4 C) 4,5 D) 5**

Siehe System: Alle 15 Punkte Geschicklichkeit erhöhen sich die Bewegungspunkte pro Runde um 1.

Krieger

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 6;

KON: 10;

GES: 6;

ST: 10

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Rt: 2 &

A: 2 (**Ausdauerfaktor:** +1).

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 ST & +1 KON je Lvl-up.
- -1 INT alle 2 Stufen (Schwachtes Attribut: Intelligenz)

Kampf – Krieger (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit allen Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Waffen, die vom Attribut Stärke abhängig sind, kann der Krieger besonders effektiv nutzen, weshalb er bei einem kritischen Treffer +150% des vorgesehenen Schadens verrichtet, statt +100%.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“
- Hat keinerlei Begabung für Magie
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern

Fähigkeiten – Krieger (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 10 Fähigkeiten aus dem Ersten Krieger-Block & 4 aus dem Zweiten Krieger-Block bei Spielstart.
- +1 Talent oder Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Talente– Krieger“ oder „Auren-Krieger“

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Krieger-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Krieger-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten Talents/der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl des Talents/Aura
- Alle 10 Stufen kann ein neues Talent oder eine Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Berserker

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 6;

KON: 12;

GES: 6;

ST: 8

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

INI: 1 (INI W20: +1) ;

Rt: 1 &

A: 2 (Ausdauerfaktor: +1).

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +2 KON je Stufenaufstieg
- -1 INT alle 2 Stufen (Schwachtes Attribut: Intelligenz)

Kampf - Berserker (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit allen Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Waffen, die vom Attribut Stärke abhängig sind, kann der Berserker besonders effektiv nutzen, weshalb er bei einem kritischen Treffer +150% des vorgesehenen Schadens verrichtet, statt +100%.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“
- Hat keinerlei Begabung für Magie
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern

Fähigkeiten - Berserker (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 5 Fähigkeiten aus dem Ersten Krieger-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Berserker-Block & 4 aus dem Zweiten Krieger-Block bei Spielstart.
- +1 Talent zu Spielbeginn aus dem Block „Talente– Krieger“

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Krieger-Block oder Berserker-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Krieger-Block).
- Verbesserung des gewählten Talents 10 Stufen nach Wahl des Talents.
- Alle 10 Stufen kann ein neues Talent der bisherigen Wahl hinzugefügt werden

Primär- & Sekundärattribute – Anführer

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 6;

KON: 8;

GES: 6;

ST: 12

+ 1 **W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Rt: 2 &

A: 2 (**Ausdauerfaktor:** +1).

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +2 ST je Stufenaufstieg
- -1 INT alle 2 Stufen (Schwachtes Attribut: Intelligenz)

Kampf – Anführer (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit allen Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Waffen, die vom Attribut Stärke abhängig sind, kann der Anführer besonders effektiv nutzen, weshalb er bei einem kritischen Treffer +150% des vorgesehenen Schadens verrichtet, statt +100%.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Fähigkeiten – Anführer (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 5 Fähigkeiten aus dem Ersten Krieger-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Anführer-Block & 4 aus dem Zweiten Krieger-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren– Krieger“

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Krieger-Block oder Anführer-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Krieger-Block).
- Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura.
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Primär- & Sekundärattribute Unteroffizier

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 10;

KON: 8;

GES: 6;

ST: 10

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

D: 3 (+3 Disziplin/Grad/Versuche; +1 Resilienz) &

A: 1

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 ST; +1 WE je Stufenaufstieg
- -1 GES alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Geschicklichkeit)

Kampf - Unteroffizier (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Verrichtet mit allen Nahkampfwaffen +1 Schaden.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Waffen, die vom Attribut Stärke abhängig sind, kann der Unteroffizier besonders effektiv nutzen, weshalb er bei einem kritischen Treffer +150% des vorgesehenen Schadens verrichtet, statt +100%.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Fähigkeiten Unteroffizier (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 5 Fähigkeiten aus dem Ersten Krieger-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Unteroffizier-Block & 4 aus dem Zweiten Krieger-Block bei Spielstart.
- +1 Aura zu Spielbeginn aus dem Block „Auren– Krieger“

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Krieger-Block oder Unteroffizier-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Krieger-Block).
- Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura.
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Primär- & Sekundärattribute - Vorhut

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 6;

WE: 6;

KON: 6;

GES: 10;

ST: 10;

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt)*.

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

INI: 2 (INI W20 +2);

Rt: 1 &

R: 1 (R W20 +1)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg
- +1 ST; +1 GES je Stufenaufstieg
- -1 INT alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Intelligenz)

Kampf - Vorhut (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Kann mit allen Waffen, ausgenommen arkane, kritisch treffen.
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet bei einem kritischen Treffer den zweifachen (+100%) Schaden.
- Verrichtet mit allen Nahkampfwaffen +0-1 Schaden (Wird pro Angriff bestimmt).

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6

Spielbeginn - Arkane:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Spielbeginn - Sonstiges:

- Erhält +3 auf Sichtweite

Fähigkeiten Vorhut (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 5 Fähigkeiten aus dem Ersten Krieger-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Vorhut-Block & 4 aus dem Zweiten Krieger-Block bei Spielstart.
- +1 Talent zu Spielbeginn aus dem Block „Talente – Krieger“

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Krieger-Block oder Vorhut-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Krieger-Block).
- Verbesserung des gewählten Talents 10 Stufen nach Wahl des Talents´.
- Alle 10 Stufen kann ein neues Talent der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Fähigkeiten- Blöcke

Erster Krieger-Block

Tobsucht (KON)

Solange der Charakter weniger als 20 % seiner maximalen Lp in einem Kampfszenario führt, erhält der Charakter eine weitere direkte Angriffshandlung in seinen Runden, für welche er 5 Energie aufwenden muss (Passiv).

Schnelle Hiebe (ST)

Der Charakter muss einen Wurf auf ST W20 absolvieren.

- Erreicht er > 5 ST W20, wirkt der Charakter den Angriff. Ansonsten schlägt der Angriff fehl.
- Erreicht er < 12 ST W20, erhält der Gegner einen Wurf auf Ph. WK, welcher bei Ph. WK W20 > 10 den Ausdauerfaktor blockt.

Führt der Charakter einen Stärkewert > 35, verrichtet er +1W4 Schaden pro Hieb.

Der Charakter verrichtet mit seiner Waffe (1 + Ausdauerfaktor) schnelle Hiebe, welche jeweils (1W4+2) Schaden bewirken an derselben Zieleinheit in Reichweite der Nahkampfwaffe (Erfordert Nahkampfwaffe; 60 Energie).

Kriegerstolz

Verrichtet der Charakter bei einer Zieleinheit den letzten Treffer, sodass er für ihren Tod verantwortlich ist, verdoppeln sich seine Aura-Effekte für diese und 4 weitere Runden des Kampfes (Passiv).

Entschlossener Angriff (Erfordert Nahkampfwaffe)

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
2. Der Charakter verrichtet ggf. Waffenschaden (Schadenstyp der Waffe) + 1W6-2 Reinen Schaden an einer Zieleinheit in Reichweite der Nahkampfwaffe.
(Kosten: 50 Energie).

Grenzwerte des ST W20:

- Erreicht der Charakter $W20 + ST \text{ Bonus} > 5$, ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten erfährt der Charakter einen gewöhnlichen Fehlschlag und verrichtet keinen Schaden.
- Erreicht der Charakter $W20 + ST\text{-Bon} > 18$, verschwindet der Schadensmalus von -2.

Flankenangriff

Steht der Charakter in 1,5 FE Reichweite von einer Einheit entfernt, die gerade den Statuseffekt „abgelenkt“ „herausgefordert“, „betäubt“, „eingewurzelt“, „geschockt“, „benommen“, „verunsichert“ oder „besungen“ trägt, verursacht die eigene direkte Angriffshandlung ihr gegenüber Reinen Schaden (Passiv).

Verteidigungshaltung des Kriegers

Der Charakter erhält während dem Zug der nächsten Fraktion - *nicht die gesamte Runde* - einen Bonus in der Höhe seines Ausdauerfaktors auf seine Rüstungsklasse (40 Energie).

Brüllen - Kampf (ST)

Der Charakter brüllt seinem Gegner so sehr entgegen, dass der Gegner ggf. für eine bestimmte Anzahl Runden „verunsichert“ ist.

Die Rundenanzahl entspricht dem Ausdauerfaktor des Charakters.

Der Charakter würfelt einen Angriffswürfel auf ST W20 ($ST \text{ W20} > 8$ = erfolgreich)
(15 Energie).

Der Zieleinheit steht jede Runde ein Verteidigungswurf zu.

Erreicht das Ziel $RI \text{ W20} > 13$, so wird der Statuseffekt „Verunsichert“ für die restlichen Runden abgewehrt.

Exkurs Statuseffekt: „Verunsichert“

Alle Kritischer-Treffer-Wahrscheinlichkeiten von direkten Angriffshandlungen sind gegenüber verunsicherten Personen um 2/X erhöht.

(je nach Trefferwürfel: Bei W6 um 2/6; Bei W8 um 2/8 etc.)

Durch Einberechnung dieses Effekts kann eine 100%ige Chance erreicht werden, kritisch zu treffen.

Mächtiger Angriff (Erfordert Nahkampfwaffe)

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
2. Der Charakter verrichtet bei erfolgreichem Stärkewurf gewöhnlichen Schaden im Wert von: $*1W20 - 5*$ an einer Zieleinheit in Nahkampfreichweite, **mindestens jedoch den niedrigsten Wert an Waffenschaden, den dessen aktuelle Waffe ermöglicht, es sei denn, der Angriff schlägt fehl.**

Grenzwerte des ST W20 & Effekte durch Stärkewert:

- Erreicht der Charakter $W20 + ST \text{ Bonus} > 5$, ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten erfährt der Charakter einen gewöhnlichen Fehlschlag und verrichtet keinen Schaden.
- Erreicht der Charakter $W20 + ST\text{-Bon} > 18$, verschwindet der Schadensmalus von -5.
- **Führt der Charakter einen Stärkewert von > 45 , erhält der Charakter einen re-roll auf den Stärkewurf, es sei denn er würfelte einen kritischen Fehlschlag (Kosten: 60 Energie).**

Kampfschrei (ST)

Der Charakter fordert alle Einheiten aus anderen Fraktionen in 3 FE Reichweite mit einem Kampfschrei heraus.

Durch einen Wurf auf ST W20 +2 bestimmt der Charakter, welche Präsenz er damit einnimmt.

Alle betroffenen Einheiten sind aufgefordert, auf RI W20 zu würfeln. Der Resilienzwurf ist erfolgreich, wenn der Stärkewurf des Charakters übertroffen wurde. Scheitern seine Gegner, so erhalten sie den Statuseffekt: „Herausgefordert“ für die kommenden 2 Runden.

Für die ersten 2 Angriffe, die nach erfolgtem Kampfschrei auf dem Charakter erfolgen, erhält der Charakter +1,5 RK (Subklasse Anführer erhält +2 RK).
(Kosten: 10 Energie).

Exkurs: Herausgefordert (Statuseffekt)

Die Figur unter „Herausgefordert“ verliert die freie Wahl, auf wen sie ihre nächste(n) Kampfhandlungen ausübt und ist gezwungen den Herausforderer anzugreifen.

Verstärken

Der Charakter kann seine kommende direkte Angriffshandlung verstärken, bevor er für diese gewürfelt hat, was bewirkt, dass die Einheit, welche genau hinter der Zieleinheit steht (1 FE), die Hälfte des vorgesehenen Schadens nimmt. (20 Energie).

Sehr mächtiger Angriff

1. Der Charakter tätigt einen Wurf auf ST W20.
2. Der Charakter verrichtet ggf. $2 \times (W20 - 8)$ Schaden an einer Zieleinheit innerhalb der eigenen Nahkampfreichweite.
3. Der Charakter verrichtet den 2-fachen Schaden an Tieren.
(Kosten: 105 Energie).

Grenzwerte des ST W20 & Effekte durch Stärkewert:

- Erreicht der Charakter $W20 + \text{ST-Bonus} > 5$, ist der Angriff erfolgreich. Ansonsten verrichtet der Charakter einen Streifschlag und der Schadensmalus verdoppelt sich ($\Rightarrow -16$).
- Erreicht der Charakter $W20 + \text{ST-Bonus} > 16$, reduziert sich der Schadensmalus um die Hälfte ($\Rightarrow -4$).
- Erreicht der Charakter $W20 + \text{ST-Bonus} > 26$, verschwindet der Schadensmalus von -8.
- Führt der Charakter einen Stärkewert von > 45 , erhält der Charakter einen re-roll auf den Stärkewurf, es sei denn er würfelte einen kritischen Fehlschlag.

Klingenspiel

Der Charakter wählt zwei Zieleinheiten in 1,5 FE-Reichweite, denen er einen doppelseitigen Angriff widmet. Pro Zieleinheit verrichtet der Charakter **1W4 Schaden**. Für beide Ziele wird getrennt gewürfelt.

Beide Angriffe haben eine 25% Chance, der jeweiligen Zieleinheit „Schwäche“ für die kommenden 2 Runden hinzuzufügen, was direkt über den jeweiligen Schadenswürfel bestimmt wird (Schwäche: Erfolgreich bei 4).

Die Zieleinheiten erhalten einen Wurf auf PH. WK.

Bei W20 + Ph. WK-Bonus > 13 wird der Statuseffekt „Schwäche“ vom Gegner geblockt. **(50 Energie)**.

Exkurs Schwäche (Statuseffekt):

Die Zieleinheit erleidet **-2 RK**.

Kriegslust

Wurde der Charakter in einer Runde Ziel von mehreren Angriffen verschiedener Gegner, erhält der Charakter in seinem kommenden Zug Bonusenergie. Seine zur Verfügung stehende Energie wird auf den Mittelwert zwischen dem Rundennormalwert und dem maximalen Wert, den der Charakter an Energie führen kann, aufgefüllt. (Passiv).

Kraftvoller Angriff

Der Charakter verrichtet **2xW8 - 1W4**, aber + **1,5*** Ausdauerfaktor, Schaden an einer beliebigen Zieleinheit in 2 FE Reichweite **(70 Energie)**.

Ascherüstung

Erfährt der Charakter Gift-, **Schock-** oder Feuerschaden, erhält er einen Bonus-Wurf W20 auf Physische Widerstandskraft. Ist der Wurf, Ph. WK W20 > 12, erfolgreich, so erhält er danach (3 + Ausdauerfaktor) Runden lang + **70%** Feuer- und Giftresistenz (Passiv).

Kriegersturm

Der Charakter sucht sich bis zu 3 Ziele aus in seiner eigenen Nahkampfreichweite und verteilt an jeder Einheit 1W10 Schaden. Der Charakter erhält 110 der aufgewendeten Energie zurück, wenn er dadurch insgesamt 24 oder mehr Schadenspunkte verursacht (Energiekosten: 140).

Auf den Kopf

Der Charakter schlägt eine gegnerische Zieleinheit, verrichtet 1W4+1 Schaden und würfelt auf ST W20.

Ist der Wurf ST W20 > 13 erfolgreich, so erhält die Zieleinheit den Statuseffekt: „Taumelnd“. Die Zieleinheit hat einen Verteidigungswurf auf Ph. WKI, welcher bei Ph. WK W20 > 15 erfolgreich ist und den Statuseffekt blockt (Kosten: 35 Energie).

Exkurs Taumelnd (Statuseffekt):

Die Einheit unter „Taumelnd“ muss für jede FE Bewegung in eine horizontale Richtung, ebenfalls 1 FE in eine vertikale Richtung laufen und andersherum. Diagonale Bewegungen sind nicht länger möglich. Die Reflexstufe und die Konzentrationsstufe der Einheit sind jeweils um 4 reduziert. *Nur organische Figuren können diesen Statuseffekt führen.*

Lederhaut

Der Charakter verringert oder erhöht seinen Bonus auf Ph. WK W20 für diese und 2 weitere Runden. Die Intensität des Bonus oder Malus, legt der Charakter über einen Wurf auf ST. W20 fest (Kosten: 30 Energie).

ST W20 Krit. Fehlschlag => -3

ST W20 < 5 => +0

ST W20 > 4 < 11 => +1

ST W20 > 10 < 16 => +3

ST W20 > 15 < 21 => +5

ST W20 > 28 => +7

ST W20 Krit. Erfolg => +12

Mach doch

Gelegenheitsangriffe von Gegnern verursachen beim Charakter nur 25% des vorgesehenen Schadens (Passiv).

Den Widerstand brechen

Der Charakter greift einen Gegner an in Reichweite seiner Nahkampfwaffe an.

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf auf Ph. WK.

Würfelt er Ph. WK $W20 < 4$, erleidet er die doppelte vorgesehene Schadenssumme.

Erreicht er Ph. WK $W20 > 13$, dann erleidet er nur die Hälfte des vorgesehenen Schadens.

Der Charakter verrichtet $2 \times W8 + \text{Ausdauerfaktor}$ Schaden (Energie: 70).

Fähigkeiten - Zweiter Krieger-Block

Nahkampfwaffenkunde

Der Krieger kann den Wert und den potenziellen Schaden von Nahkampfwaffen mit einem Wurf auf Nahkampfwaffenkunde W20 +INT-BON abschätzen und kann so die Preise von Händlern als auch die Ausrüstung eines NPCs besser einordnen.

Rüstungskunde

Der Krieger kann den Wert und die potenzielle Rüstungsklasse mit einem Wurf auf Rüstungskunde W20 + INT-BON von Rüstungen abschätzen und kann so die Preise von Händlern als auch die Ausrüstung eines NPCs besser einordnen.

Brüllen

Der Charakter brüllt jemanden so sehr an, dass die Figur eventuell „eingeschüchtert“ ist. Der Charakter würfelt auf ST W20 und darauf, wie furchteinflößend er gebrüllt hat. Die Zieleinheit würfelt einen Verteidigungswurf auf Resilienz W20. Erreicht der Charakter W20 ST> RI W20 -3, ist die Zieleinheit „eingeschüchtert“ und alle Grenzwerte, die Person zu beeinflussen, verschieben sich um -4. Ist die Zieleinheit nicht eingeschüchtert, könnte sie bspw. stattdessen aggressiv reagieren.

Kriegsgebrüll

Der Charakter kann über sein imposantes Auftreten und durch sein tiefes Kriegsgebrüll wilde Tiere in der Nähe in die Flucht schlagen. Wie gut ihm das gelingt, bestimmt der Charakter durch einen Wurf auf W20 ST.

Muskelfest

Der Charakter erhält bei einem Wurf auf ST W20 auf einen waffenlosen Angriff außerhalb eines Kampfszenarios; auf „etwas tragen“; „etwas aufbrechen“ oder „etwas durchbrechen“ +10.

Ablenkung

Lautstark macht der Charakter auf sich aufmerksam. Der Charakter verschafft sich die Aufmerksamkeit der Umgebung durch sein Auftreten. Und bestimmt über einen Wurf auf ST W20, wie imposant er aufgetreten ist.

ST W20 < 4 => Personen in der Nähe fühlen sich provoziert.

ST W20 > 3 < 11 => Die Aufmerksamkeit der Betroffenen wird auf den Charakter gezogen und die Würfe auf Wa W20, INI W20 und R W20 sind um 3 reduziert.

ST W20 > 11 => Die Aufmerksamkeit der Betroffenen wird auf den Charakter gezogen und die Würfe auf Wa W20, INI W20 und R W20 sind um 5 reduziert.

Den Betroffenen steht ab Resilienzstufe 1 ein Verteidigungswurf auf RI W20 zu, welcher im Regelfall bei RI W20 > 14 erfolgreich ist. Bei einem kritischen Erfolg ST W20, erfordert es einen kritischen Erfolg RI W20.

Gilt nur, wenn das Erregen der Aufmerksamkeit nicht sofort in eine Initiativephase führt.

Vorbereitet

Entdeckt der Charakter eine Leiche außerhalb eines Initiative- oder Kampfszenarios, erhält er +1 Rüstungsklasse für das gesamte Areal (Bspw.: Stadt; Haus; Traumland; Höhle etc.) (Nicht kumulativ).

Nase des Kriegers

Der Krieger hat eine 50% Chance, bei einem Waffenhändler eine Nahkampfwaffe ausfindig zu machen, welches nicht direkt durch den Händler offeriert wurde.

Geselle der Schmiedekunst

Verfügt der Charakter über die Fähigkeit „Rüstungsteile schmieden“ oder „Waffen schmieden“, *meist erlernt durch die Fertigkeit Handwerkskunst*, erhält er +5 bei allen Würfeln W20, welche die Schmiedekunst betreffen.

Trainiertes Immunsystem

Der Charakter erhält bei einem Wurf auf Ph. WK bei Krankheiten, die im Umlauf sind und bei Erregern, die in einem Kampfszenario eingesetzt werden, +10 auf Physische Widerstandskraft W20.

! Nicht alle Krankheiten können durch „Heilkunde“ beseitigt werden. Durch „Meisterhafte Heilkunde“ jedoch schon.

Berserker Fähigkeiten-Block

Bluthunger (KON)

Jedes Mal, wenn der Charakter einen kritischen Treffer erzielt, regeneriert der Charakter seine Lebenspunkte, abhängig von seinem Ausdauerfaktor (Passiv).

- Ausdauerfaktor 1: W 4 – 1
- Ausdauerfaktor 2: W 6 – 1
- Ausdauerfaktor 3: W 8 – 1
- Ausdauerfaktor 4: W10 – 1
- Ausdauerfaktor 5: W12 – 1
- Ausdauerfaktor 6: W12 + 2

Blutdurst

Der Charakter kann sich selbst verletzen und Blut lassen, um seinen Blutdurst zu wecken. Er verliert sofort, ungeachtet der eigenen Rüstungsklasse und der Resistenzen, **1-8 Lebenspunkte**. Dafür verrichtet er in allen direkten Angriffshandlungen, welche er in genau derselben Runde ausführt, +3 Schaden (& +1 Schaden je Ausdauerfaktor).
(Kosten: 15 Energie).

Rundumschlag

Der Charakter zwingt alle Einheiten in 1,5 FE-Reichweite zum Reflexwurf. Er verrichtet **den eigenen Waffenschaden** an jeder betroffenen Einheit, die den Wurf auf Reflex W20 > 14 versagt. Verbündete Einheiten in Reichweite erhalten den doppelten Bonus bei ihrem Modifikator auf Reflex W20 (**60 Energie**).

Rasende Wut

Der Charakter führt bis zu 3 schnelle direkte Angriffshandlungen aus, die er alle im selben Zug derselben Zieleinheit widmet.

Der Charakter verrichtet bei jedem Angriff allerdings auch nur die Hälfte des vorgesehenen Schadens.

Sollten zwei der drei Angriffe kritische Treffer erzielen, wird der Gegner gezwungen, einen Wurf auf Resilienz auszuführen.

Sollte er den Wurf auf **RI W20 > 16** versagen, wird er für diese (& zusätzlich für Ausdauerfaktor - 1 weitere) Runde(n) in Angst versetzt (**50 Energie**).

Exkurs:

In Angst versetzte Gegner haben eine doppelt so hohe Chance, kritisch fehlzuschlagen („In Angst versetzt“ ist kein kumulativer Statuseffekt).

Lebenszorn

Sobald der Charakter unter 20 % der eigenen Lebenspunkte sinkt, verdoppelt sich die derzeitige Wahrscheinlichkeit bei direkten Angriffshandlungen einen kritischen Treffer zu erzielen. Die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen, kann durch Einberechnung dieser Fähigkeit, nicht über 7/8 steigen (Passiv).

Blutrausch

Verrichtet der Charakter einen kritischen Treffer, so kann er eine weitere direkte Angriffshandlung in seinem Zug ausführen (sofern er über die notwendige Energie verfügt) und bekommt bei dieser weiteren Angriffshandlung bei einem normalen oder kritischen Treffer +30 Energie zurück (Funktioniert nur einmal pro Zug; Passiv)

Blutwut

Der Charakter verliert 5 Lebenspunkte, die er sich sofort und unmittelbar abzieht, bevor er die Enttäuschung über den Lebensverlust in Wut umwandelt und eine Zieleinheit so dermaßen heftig angreift, dass sie zwar nur 1W12 Schadenspunkte erleidet, allerdings einer 33% Chance ausgesetzt ist, für 2 Runden den Statuseffekt „betäubt“ zu erhalten.

Der Gegner verfügt über einen Verteidigungswurf, welcher die Betäubung bei Ph. WK > 15 blockt (Kosten: 70 Energie).

Je Stufe des Ausdauerfaktors, zahlt der Charakter bei „Blutwut“ 10 Energie weniger.

Lebenswille des Berserkers

Verrichtet der Charakter durch den Einsatz der Fähigkeiten: „Kraftvoller Angriff“, „Kriegersturm“ oder „Sehr mächtiger Angriff“ 21 Schaden oder mehr, dann erhält er 6-11 Lebenspunkte zurück (Passiv).

Schmerztest

Der Charakter verrichtet an sich selbst 1W6 Schaden und an einer Zieleinheit in Nahkampfreichweite 2W8 Schaden (Kosten: 25 Energie).

Blutschutz

Erleidet der Charakter während dem Zug seiner eigenen Fraktion mehr als 6 Schaden, erhält er +2 Rüstungsklasse für die gesamte nächste Runde (Passiv).

Anführer – Fähigkeiten-Block

Motivationsrede des Anführers

Der Charakter brüllt einen Verbündeten in 6 FE-Reichweite an, weshalb dieser +1 (x Ausdauerfaktor des Verbündeten) Schaden in seiner kommenden direkten Angriffs-handlung verrichtet (25 Energie; Nicht kumulativ).

Führung

Der Charakter verstärkt die Rüstungsklasse aller Verbündeten in 3 FE-Radius um 1 RK für 2 Runden (30 Energie; Nicht Kumulativ).

Trommeln

Der Charakter stärkt die Resilienzstufe seiner Verbündeten in 4 FE-Radius um +2 (und damit den RI W20 um +4 und die Resilienzklasse: +1) für 2 Runden (Nicht Kumulativ; 30 Energie).

Mächtiger Durchschlag

Der Charakter greift eine Zieleinheit mit 3 x W6 -2 durchdringenden Schaden an und betäubt sie für $(0 + \text{Ausdauerfaktor} - 1)$ Runde(n) (Kosten: 65 Energie).

Der Gegner erhält jede Runde einen Verteidigungswurf auf Ph. WK W20, welcher den Statuseffekt „Betäubt“ bei Ph. WK W20 > 15 sofort und für alle weiteren, vorgesehenen Runden erfolgreich blockt.

Einfluss des Anführers

Der Charakter kann eine Zieleinheit durch die Ausstrahlung des Anführers dazu verleiten, seine Fraktion zu verraten. Der Charakter würfelt einen Angriffswürfel auf ST W20 gegen RI W20 +4. Gelingt der Wurf, schließt die Zieleinheit sich für eine Runde der Sache des Anführers an. (40 Energie).

Schleudern

Der Charakter verrichtet **1W8** Schaden an einer Zieleinheit und schleudert sie um $STÄRKE / 5 * 0,5$ FE (*aktueller Stärkewert geteilt durch 5, multipliziert mit 0,5 Feld-einheiten; abgerundet*) in eine beliebige Richtung, welche der Spieler bestimmt (40 Energie).

Moral ist alles

Besteht ein Verbündeter in 3 FE-Reichweite oder der Anführer selbst einen Verteidigungswurf auf Resilienz, dann sind der Anführer und alle Verbündeten aus der eigenen Fraktion in dieser und nächster Runde immun gegen den Statuseffekt: „Panisch“ (Passiv).

Kampfschrei des Anführers

Der Charakter erhält beim Einsatz der Krieger-Fähigkeit: „Kampfschrei“ zusätzlich +4 auf den Stärkewurf W20 und behält den durch „Kampfschrei“ erworbenen Bonus auf die eigene Rüstungsklasse nicht nur für die nächsten 2 Angriffe, sondern für die nächsten 5 (*die auf ihn gerichtet sind oder bei denen Schadenspunkte an ihn ausgeteilt werden*) (Passiv).

Blaue Ummantelung

Fügt einer gegnerischen Einheit in Nahkampfreichweite mit einem erfolgreichen Wurf auf ST W20 > 15 den Statuseffekt: „Geschwollene Augen“ für diese und 2 weitere Runden hinzu (Kosten: 25 Energie).

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf, welcher bei Ph. WK W20 > 17 erfolgreich ist.

Exkurs: Statuseffekt „Geschwollene Augen“

Betroffene Figuren erleiden -5 Sichtweite und erleiden bei Angriffen direkt von der Seite (von links und rechts; 1 FE-Reichweite) Reinen Schaden, statt Normalen Schaden.

Heute ist nicht der Tag, an dem wir sterben

Der Charakter stärkt für diese und nächste Runde - in einem Radius von 3 FE - den Bonus auf Ph. WK W20 um 4 und die Resistenzen aller Verbündeten aus der eigenen Fraktion um +20%, *gegen Schattenschaden: nur um +10%* (Kosten: 25 Energie; Nicht kumulativ).

Unteroffizier-Fähigkeiten-Block

Motivationsrede des Unteroffiziers

Der Charakter motiviert seine Verbündeten, weshalb die Resistenzen, die Resilienzstufe und der Disziplingrad der Abenteurergruppe für die kommenden 5 Runden um 1 steigen (50 Energie; Reichweite: Gesamtes Schlachtfeld).

Verteidigungsbefehl

Der Charakter versucht mit einem Wurf auf W20 WE Schwachpunkte in der Kampfstellung seiner Verbündeten in 5 FE-Reichweite zu finden. Gelingt ihm der Wurf (W20 WE>12), gibt er einen Befehl, um ihre Verteidigung zu verbessern, sodass sie für die nächsten 2 Runden +1 RK erfahren (40 Energie, nicht kumulativ).

Betäubungsschlag - ST

Der Charakter verrichtet 2x1W4 Schaden an einer gegnerischen Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite und hat mit einem Wurf auf ST W20 (ST W20 >15) die Möglichkeit, den Gegner für 2 Runden zu betäuben. Dem Gegner steht ein Wurf auf Ph. WK W20 zu, welcher bei Ph. WK W20 > 15 den Statuseffekt „Betäubt“ blockt. (50 Energie).

Ausdauernder Angriff

Der Charakter verrichtet Ausdauerfaktor x 1W4 Schaden bei einer Einheit in 1,5 FE und hat eine 25%ige Chance, den Gegner in „Schwäche“ zu versetzen (50 Energie). Dem Gegner steht ein Wurf auf Ph. WK W20 zu, welcher bei Ph. WK W20 > 15 erfolgreich ist und den Statuseffekt „Schwäche“ blockt.

Exkurs Schwäche (Statuseffekt)

Die Zieleinheit erleidet -2 RK für 2 Runden.

Hornstoß

Der Charakter stößt ins Kriegshorn und verleiht seinen Verbündeten in 3 FE-Reichweite eine um 2/12 erhöhte Chance, in ihrer kommenden direkten Angriffshandlung einen kritischen Treffer zu erzielen. Die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen, kann durch diese Fähigkeit nicht über 8/12 steigen (25 Energie, nicht kumulativ).

Erfahrener Kämpfer

Der Charakter **erhöht den Schaden** bei „Mächtiger Angriff“, „Sehr mächtiger Angriff“ und „Entschlossener Angriff um 1W4 (Passiv).

(Kein Einfluss mehr auf „Schnelle Hiebe“).

Gegner richtig einschätzen (Neuer Titel)

Der Unteroffizier kann den potenziellen Schaden der Nahkampfwaffe und die Rüstungsklasse mit einem Wurf auf Nahkampfwaffen- & Rüstungskunde W20 +INT-BON abschätzen und kann je nach Wurf den Schadenswert & die Rüstungsklasse einschätzen oder sogar bestimmen (Kosten: -20 Energie). Bei ausreichend erfolgreichem INT-Wurf (Spektrum abschätzen) verrichtet der Charakter +2 Schaden gegen besagte Figuren. Bei komplett erfolgreichem INT-Wurf (bestimmen) verrichtet der Charakter +4 Schaden gegen entsprechende Ziele.

Haltet Stand!

Der Charakter kann den W20-Bonus seiner Verbündeten (aus derselben Fraktion) für Verteidigungswürfe auf Ph. WK W20 oder RI W20 in 3 FE-Radius für diese und zwei weitere Runden um 1W4 erhöhen (Kosten: 30 Energie).

Kasernengespräche

Der Charakter erhält +10 auf CHA W20 Würfe bei Interaktionen mit Soldaten (Passiv).

Soldatenherz

Wird ein Verbündeter; ein verbündetes Tier; eine beschworene oder gerufene Unterstützung aus der eigenen Fraktion oder jemand aus der eigenen Gruppe getötet, zerstört oder zum Rettungswurf KON W20 aufgefordert, dann reduzieren sich für 2 Runden lang die Energiekosten für eine direkte Angriffshandlung des Charakters auf 5 Energie und die Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen ist um 6/12 erhöht (Kann durch diesen Effekt auf 6/6 bzw. 12/12 steigen; Passiv).

Vorhut-Fähigkeiten-Block

Aufklärung

Der Charakter kann für die Abenteurergruppe das Gebiet vor und neben ihnen aufklären, so dass er für die Dauer seines Zugs in der aktuellen Runde seine Sichtweite um +8 erhöht und dadurch entdeckte Gegner jeden Vorteil verlieren, den ihnen ein Überraschungsmoment verliehen hätte (15 Energie).

Reißender Angriff der Vorhut

Der Charakter greift eine Zieleinheit in Nahkampfreichweite an und schneidet tief ins Fleisch, sodass die Zieleinheit 1W6 Schaden nimmt und den Statuseffekt „Blutverlust“ führt und dadurch (2+ 2 x Ausdauerfaktor) DPR für 2 Runden nimmt (Benötigt Nahkampfwaffe; Kosten: 60 Energie).

Die Zieleinheit erhält einen Verteidigungswurf, welcher bei Ph. WK W20 > 19 erfolgreich ist und den Statuseffekt: „Blutverlust“ blockt.

Bedrohungen ausschalten

Der Charakter verrichtet an bis zu 3 verschiedenen Zieleinheiten in 2 FE-Radius jeweils 1W8 Schaden (70 Energie).

Kampf der Vorhut

Der Charakter hat in allen Kampfszenarien, in denen seine Fraktion die höchste Initiative innehat, einen Bewegungspunkt mehr pro Bewegungsaktion zur Verfügung.

Der Charakter hat in allen Kampfszenarien, in denen er die höchste eigene Initiative aller Einheiten aller Fraktionen innehat, 20 Energie mehr pro Runde zur Verfügung und einen Bonus auf alle Verteidigungswürfe W20 +4 (Passiv).

Frontsoldat

Der Charakter erhält auf INI W20 einen dauerhaften Bonus von +5 (Passiv).

Adrenalin

Besteht der Charakter einen, von gegnerischer Seite erzwungenen, Reflexwurf W20 oder verrichtet er einen kritischen Treffer mit seiner Waffe, dann füllt sich sein Körper mit Adrenalin, weswegen er für 5 Runden einen erhöhten Bonus von +5 auf alle Ph. WK W20 Würfe erhält. (Passiv, nicht kumulativ, nicht erneuerbar, solange Adrenalin noch wirkt).

Ablenkung der Vorhut

Der Charakter kann alle gegnerischen Einheiten in einem Radius von 3 FE auf ihn lenken mit einem Wurf auf **GES W20 >12**.

Ist der Wurf erfolgreich, fokussieren ihn alle Gegner in genanntem Radius für die nächsten 2 Runden.

Die abgelenkten Gegner haben eine um 1/6 Chance, einen kritischen Fehlschlag in ihren direkten Angriffshandlung zu erzielen.

Gegner, die erfolgreich abgelenkt werden und bereits erfolgreich unter dem Statuseffekt: „Kampfschrei“ stehen, verlieren für die Dauer der Ablenkung 1 RK und erhalten -5 auf Reflex W20. (40 Energie).

Die Mission

Der Charakter kann „Die Mission“ aktivieren und damit allen Gegnern in 3 FE-Radius die Bp. um 1 und die Disziplin um 1 reduzieren (Kosten: 25 Energie. Kosten pro Runde: 15 Energie). Gegner erhalten einen Verteidigungswurf auf Ph. WK, welcher bei Ph. WK > 12 nur noch die Disziplin runterzieht, nicht mehr die Bewegungspunkte.

Formation stören

Der Charakter kann bei 4 oder mehr Gegnern die Formation der Gegner stören, welche daraufhin einen Malus von 3 (also -3) auf Wahrnehmung W20 und Reflex W20 für diese und 2 weitere Runden erhalten. Und zusätzlich einen um eins verringerten Disziplingrad führen (Disziplingrad, nicht Disziplinstufe, sodass keinen Einfluss auf Resilienz) (Kosten: 30 Energie).

Berittener Soldat

Reitet der Charakter zu Pferd in die Schlacht, so führt er bei direkten Angriffshandlungen eine um 2/6 erhöhte Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen (Passiv. Kritischer-Treffer-Wahrscheinlichkeit kann durch diesen Effekt auf 6/6 steigen).

Auren

Auren – Krieger

Aura der Rüstungsklasse

Der Charakter hat vor jedem Kampf die Möglichkeit, die Rüstungsklasse seiner gesamten Gruppe um 0; 0,5 oder 1 zu erhöhen. Dafür würfelt der Charakter in der Initiativephase einen W6 (1;2 => +0 Rk; 3;4 => +0,5 Rk; 5;6 => +1 Rk).

Aura des Nahkampfs

Der Charakter hat vor jedem Kampf die Möglichkeit, den Nahkampfschaden seiner gesamten Gruppe um 0,5; 1 oder 1,5 zu erhöhen. Dafür würfelt der Charakter in der Initiativephase einen W6 (1;2 => +0,5 Schaden; 3;4 => +1 ; 5,6 => +1,5).

Aura der Tobsucht

Der Charakter ermöglicht jedem einzelnen Verbündeten eine weitere direkte Angriffshandlung (für 20 Energie) in seiner/ihrer Runde, sobald derjenige oder diejenige unter 20% ihrer maximalen Lebenspunkte fallen.

Aura der Rettung

Der Charakter reduziert die Grenzwerte um 5 für alle Rettungswürfe KON W20 seiner Verbündeten.

Aura der Kriegsführung

Führt der Krieger ein Kommando gegen mehr als 4 gegnerische Einheiten, so leiden alle Gegner unter **-1 RK**, gegen mehr als 8 unter **-2 RK**, gegen 10 oder mehr gegnerische Einheiten, so leiden sie unter **-3 RK**. Verändert sich die Zahl während dem Kampf, verändern sich auch die Bedingungen.

Nur möglich als: Unteroffizier, Vorhut; oder dann mit der Erweiterung des Kriegsherrn (Erweiterungsklasse)

Talente

Talente – Krieger

Glücksfall - Nahkampfwaffe

Der Krieger hat eine 25%ige Chance, dass sich die Schadenswerte von Nahkampfwaffen bei einem Waffenfund um +100% erhöhen. Der Wurf dafür muss direkt beim Waffenfund erfolgen.

Kraftwächter

Versagt der Krieger einen Rettungswurf und gewinnt seine Gruppe dennoch den Kampf, kommt der Krieger ohne Konstitutionsverluste wieder zurück ins Leben.

Bestie

Vom Charakter verrichtete kritische Treffer generieren 30 Energie (Unter Blutrausch: 50 Energie) für den kommenden Zug der nächsten Runde und erhöhen für die Dauer der nächsten Runde die maximal verfügbare Energie um +30.

Nur möglich als: Berserker, Blutkrieger ([Roter Schnetzler] Erweiterungsklasse)

Streitsucht

Alle weiteren direkten Angriffshandlungen in einem Zug, die durch Fähigkeiten oder Boni ermöglicht werden, kosten 15 Energie weniger als angedacht.

Schmied-Flüsterer

Wenn der Charakter beim Schmied einen Auftrag für eine Waffe oder eine Rüstung abgibt, wird der Gegenstand automatisch mit 2 Runenplätzen fertiggestellt.

0.0.3c