

KOMMANDER

STAFFELFÜHRER

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualitäten, Pilot, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen, leichte Fernkampfaffen

Starrsinn ▶

Du erhältst +1 auf dein Erschöpfungslimit pro Rang in Starrsinn.

5

Erstschlag ▶

Wenn du einen Gegner angreifst, der selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat, erhältst du dafür einen .

5

Lass uns fahren

Einmal pro Runde kannst du als Nebenhandlung bei einem Fahrzeug oder Reittier auf- oder absteigen, oder das Cockpit oder eine Waffenstation in einem Fahrzeug/ Raumschiff erreichen.

5

Defensiv-Lenken ▶

Pro Rang in diesem Talent kannst du die Verteidigung eines von dir gelenkten Fahrzeugs um 1 erhöhen.

Feldkommandant

Mach eine Handlung, würfle Führungsqualitäten. Bei Erfolg kann eine Anzahl an Verbündeten gleich deines Charismas 1 Erschöpfung erleiden, um sofort 1 Manöver durchzuführen.

10

Selbstbewusstsein ▶

Pro Rang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinswürfen, um Angst zu widerstehen, um 1 senken.

10

Erstschlag ▶

Wenn du einen Gegner angreifst, der selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat, erhältst du dafür einen .

10

Erhöhte Wahrnehmung

Verbündete in kurzer Entfernung erhalten zu Wahrnehmungs- und Wachsamkeitswürfen, In Nahkampfreichweite befindliche Verbündete erhalten auf die beiden Fertigkeiten.

Befehl ▶

Pro Rang in diesem Talent erhältst du auf Führungsqualitätenwürfe. Beeinflusste Ziele erhalten für die nächsten 24 Stunden auf Disziplinswürfe.

15

Starrsinn ▶

Du erhältst +1 auf dein Erschöpfungslimit pro Rang in Starrsinn.

15

Vollbremsung

Wenn du ein Fahrzeug / Raumschiff steuerst, kannst du ein Vollbremsungs-Manöver machen, um dessen Geschwindigkeit auf 0 zu senken. Es erhält dabei Systembelastung in Höhe der reduzierten Geschwindigkeit.

15

Defensiv-Lenken ▶

Pro Rang in diesem Talent kannst du die Verteidigung eines von dir gelenkten Fahrzeugs um 1 erhöhen.