

Die Unbarmherzigen

- [Spezial Skills](#)
- [Ausrüstung](#)

Spezial Skills

Starker Nahkampf

Entwaffnung - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Ist der Skillwurf erfolgreich und kann sich der Gegner nicht verteidigen, wird der Gegner entwaffnet. Kosten: Basiswurf Fokus

Hinterhalt - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, um einen Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ist der Skillwurf erfolgreich, kann sich der Gegner nicht mit Resistenz aus der Betäubung befreien. Kosten: Basiswurf Fokus

Zweihänder - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Basiswurfschaden wird verdoppelt. Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Kosten: Basiswurf Fokus

Schwerer Fernkampf

Adlerauge - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Reduzierte Trefferchancen werden um bis zu 25% ignoriert. | Kosten: 1 bis 25 Fokus

Unterdrückungsfeuer - Kann auf eine Zone schießen, um Gegner in dieser zu unterdrücken. Getroffene Gegner verlieren eine Aktion für ihren nächsten Zug. Kosten: Zweifacher Basiswurf Fokus

Resistenz

Kontern - Kann wie Resistenz als passiver Verteidigungswurf ausgeführt werden, um direkt nach einer erfolgreichen Verteidigung anzugreifen oder einen anderen Skillwurf durchzuführen. Der Gegner kann sich nicht verteidigen. | Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

Bedrohen

Bluffer - Kann wie Bedrohen einen mentalen Angriff ausführen. Negative Effekte beim Scheitern werden negiert. | Kosten: Basiswurf Fokus

Schneller Nahkampf

Doppelschneid - Kann wie Schneller Nahkampf genutzt werden. Der Angriff mit der zweiten Waffe erhält den Basiswurfschaden des ersten Angriffs dazu. | Voraussetzung: Je eine Waffe in linker und rechter Hand | Kosten: Basiswurf Fokus

Leichter Fernkampf

Boomerang - Gegnerische Granaten oder Wurfaffen können zurückgeworfen werden. Hierfür wird mit dem Skill verteidigt und direkt ein Angriff ausgeführt. | Kosten: Basiswurf Fokus + Nächster Skillwurf

Hüftschuss - Anvisieren und Angriff in einer Aktion. | Kosten: Basiswurf Fokus

Twoshot - Anvisieren erlaubt 2 Ziele auszuwählen. Kann 2 Angriffe gleichzeitig ausführen. | Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

Athletik

Windläufer - Kann wie Athletik verwendet werden, um in einem Kampf eine Zone zusätzlich zu überwinden und schwieriges Terrain zu ignorieren. | Kosten: Basiswurf Fokus

Heimlichkeit

Flinke Finger - Kann wie Heimlichkeit zum Stehlen verwendet werden. Der Gegner würfelt nicht auf Wahrnehmung. Der Gegner nimmt nur seinen einfachen Basiswurf auf Wille, um sich dagegen zu verteidigen. | Kosten: Basiswurf Fokus

Überreden

...

Manipulieren

...

Schauspielern

Imitator - Du kannst den zuletzt verwendeten Spezialskill von Verbündeten nachahmen, wenn dieser erfolgreich war. | Kosten: Zweifacher Basiswurf Fokus

Kunst

...

Biologie

Heilkunde - Du kannst Heilkräuter ohne weitere Zutaten direkt zur Heilung einsetzen ohne diese vorher umzuwandeln. | Kosten: Basiswurf Fokus

Chemie

...

Technik

...

Logik

...

Mentale Resistenz

...

Empathie

Analyst - Erlaubt den Grund- oder Skillwert eines Gegners aufzudecken. Je höher der Basiswurf desto genauer die Information des Levels. Kosten: Basiswurf Fokus

Glückszahl - Um eine bestimmte Zahl misslungene Würfe dürfen mit diesem Skill erneut gewürfelt werden. Die Zahl wird im Spezial Skill vermerkt. | Kosten: Basiswurf Fokus

Wahrnehmung

Nachteule - Kann verwendet werden, um in der Dunkelheit ohne Erschwernisse wahrnehmen. Kann im Schlaf verwendet werden, um Änderungen in der Umgebung wahrzunehmen. | Kosten: Basiswurf Fokus

Nachforschung

...

Ausrüstung

Rüstung

Kopf

Cowboyhut Lv 10

9B | S7 | A3 | KO | 4R

Fescher Hut Lv 10

3B | A2 | C5 | I3 | KO | 1R

Strohhut Lv 10

5B | S1 | A5 | C3 | W1 | KO | 1R

Oberkörper

Ledermantel Lv 10

17B | S7 | A3 | OK | 7R

Stoffmantel Lv 10

9B | S1 | A5 | C2 | I2 | OK | 3R

Jacket Lv 10

7B | A3 | C6 | I1 | OK | 2R

Poncho Lv 10

8B | A5 | I2 | W3 | OK | 3R

Armeejacke Lv 10

14B | S4 | A6 | OK | 4R

Lederwams Lv 10

16B | S6 | A4 | OK | 6R

Unterkörper

Reiterhose Lv 10
7B | S4 | A6 | UK | 2R

Lederstiefel Lv 10
9B | S7 | A3 | UK | 4R

Stoffschuhe Lv 10
4B | S1 | A3 | C6 | UK | 1R

Holzschuhe Lv 10
5B | S1 | A5 | W4 | UK | 1R

Lederschuhe Lv 10
6B | S2 | A6 | C2 | UK | 2R

Stoffhose Lv 10
3B | A2 | C5 | I3 | UK | 1R

Utensilien

Kleines Schild Lv 10
5B | S3 | A7 | EH | RES: +2R + -10% auf Angriff

Rundschild Lv 10
8B | S5 | A5 | EH | RES: +3R + +15% auf Verteidigung

Großschild Lv 10
11B | S7 | A3 | EH | RES: +4R + -10% auf Angriff & +10% auf Verteidigung

Waffen

Einhändig

Axt Lv 10
9B | S8 | A2 | EH | STN > 2S+16 G X

Säbel Lv 10
7B | S3 | A7 | EH | SNN > 1A+7 G X

Dolch Lv 10

6B | S1 | A9 | EH | SNN > 8 G X

Messer Lv 10

6B | S2 | A8 | EH | SNN > 1A+8 G X

Jagdmesser Lv 10

5B | A8 | I2 | EH | SNN > 1A+8 G X

Pistole Lv 10

3B | S2 | A8 | EH | LEF > 2A+18 G X

Wurfmesser Lv 10

6B | S1 | A9 | EH | LEF > 2A+17 G X

Zweihändig

Muskete Lv 10

17B | S7 | A3 | ZH | SWF > 2S+21 G X

Gewehr Lv 10

17B | S7 | A2 | I1 | ZH | SWF > 2S+19 G X

Großaxt Lv 10

19B | S9 | A1 | ZH | STN > 2S+20 G X

Pieke Lv 10

16B | S6 | A4 | ZH | STN > 2S+17 G X

Bogen Lv 10

16B | S6 | A4 | ZH | SWF > 2S+16 G X