

Fähigkeit	Krieger	Zwerg	Zauberer	Jäger
Aktiv 1 (Kampf)	Berserkerwut: Der Krieger kann 1 mal am Tag für einen Kampf Berserkerwut (+2 Schadenspunkte (SP)) zünden.	Anstürmen: Der Zwerg kann 2 mal im Spiel in einem Zug Laufen und Kämpfen	Feuerball: Der Zauberer kann 2 mal im Spiel (auch zusätzlich zu einem Kampfwurf) einen Feuerball (+ 5 SP) werfen (gleiches Feld wie Gegner oder im angrenzenden Feld).	Tiergefährte: Der Jäger kann 2 mal im Spiel für einen Kampf einen Tiergefährten (+4 SP) an seine Seite rufen.
Aktiv 2 (Schicksal)	Moral heben: Der Zauberer kann 1 mal im Spiel den negativen Ausgang einer Ereigniskarte abwenden.	Engstirnigkeit: Der Zwerg kann 1 mal nach einem verlorenen Kampf 3/6 Willenskraft (WK) für zusätzliche + 2/4 SP opfern, um den Kampf doch noch zu wenden.	Diener rufen: Der Zauberer kann 1 mal im Spiel einen Diener Rufen, der einen kleinen Gegenstand (auch eine Geldmünze) von oder zu einem Mitspieler transportieren kann.	Adlerauge: Der Jäger kann 1 mal im Spiel unter eine Nebel oder Runenkarte schauen. (Ähnlich dem Fernglas, aber ohne die angrenzenden Felder anzuschauen.)
Passiv (dauerhaft im Spiel aktiv)	Kampferfahrung: In Gruppenkämpfen zahlt sich die Kampferfahrung des Kriegers aus, so dass die Gruppe insgesamt +1 (+2, wir testen noch) SP mehr im Kampf verursacht.	Zähigkeit: Zwerge sind für ihre Zähigkeit bekannt. Deshalb regenerieren sie pro Tag bei Sonnenaufgang einen Willenskraftpunkt.	Alchemie: Der Zauberer beherrscht die Alchemie und kann daher bei jedem Sonnenaufgang 1 Goldstück (bzw. 2, testen wir noch) herbeizaubern.	Waldläufer: Im Wald kann sich der Jäger pro Zug kostenlos 2 Felder mehr bewegen

Um die Fähigkeit darzustellen, bzw. deren Verbrauch nachzuhalten, haben wir uns Wendepättchen fertiggestellt, die links an die Charakterplatte angelegt werden. Auf den Rückseiten der Pättchen Anstürmen, Feuerball, Tiergefährte steht das Gleiche nur aus (2x im Spiel) wird (1x im Spiel). Alle anderen Rückseiten sind grau. Graue Pättchen werden aus dem Spiel entfernt. Beim Krieger wird **Berserkerwut** mit Sonnenaufgang wieder aktiviert. Die Rückseite des Pättchens zeigt einen Sonnenaufgang. Die Pättchen sehen in Grundzügen wie rechts dargestellt aus.

Berserkerwut:
+1 SP
(täglich 1 x)

Moral heben:
Ereignis abwenden
(1 x im Spiel)

Kampferfahrung:
Gruppenergebnis
+2 SP
(immer)

Anstürmen:
Laufen + Kämpfen
(2 x im Spiel)

Engstirnigkeit:
-3/6 WK => +2/4 SP
(1 x im Spiel)

Zähigkeit:
+1 WK bei
Sonnenaufgang
(immer)

Feuerball:
+3 SP
(2 x im Spiel)

Diener Rufen
Kl. Gegenstand/ Geld
transportieren
(1 x im Spiel)

Alchemie:
+1 Gold bei
Sonnenaufgang
(immer)

Tiergefährte:
+2 Schaden
(2 x im Spiel)

Adlerauge:
1 Nebelkarte drehen
(1 x im Spiel)

Waldläufer:
Pro Zug +2 Felder im
Wald
(immer)