Fertigkeiten

FÜR ALLE

Hinweis zum Skillen: Jede Fertigkeit kostet standardmäßig 1 Skillpunkt, jede spezielle Erweiterung einer Fertigkeit 2 Skillpunkte.
Jede Stufe einer Fertigkeit kostet doppelt so viele Skillpunkte wie die vorherige. Beispiel: Physischer Widerstand +2 kostet 1 Punkt, +4 kostet 2 Punkte, +6 kostet 4 Punkte und +8 kostet 8 Punkte.

Körperliche Fertigkeiten

Ausweichen (GE+INIT)
0 Punkte. Jeder von euch kann das.
Bei Erfolg wird der gegnerische Schaden um 100% gesenkt.
Kosten: 10 AP

Angriffshaltung (Haltung)
Anwender nimmt eine offensive Haltung ein.
Verteidigung: -5
Schaden: +5

Verteidigungshaltung (Haltung)
Anwender nimmt eine defensive Haltung ein.
Verteidigung: +5
Schaden: -5

Physischer Widerstand (ST+AU)
(Gift / Lähmung / Schlaf / Betäubung widerstehen)
+2 / +4 / +6 / +8

Kick (Bonusaktion)
Kosten: 4 AP
Ziel: Freund (benachbartes Feld)
Effekt: Wenn das Ziel schläft oder betäubt ist, wird dieser Effekt sofort beendet.

Verstecken / Tarnen / Schleichen (GE+KO)
+2 / +4 / +6 / +8

Agilität / Körperbeherrschung (GE+GE)
(z.B. für Springen, Balancieren, sich selbst durch Engstellen bugsieren, Akrobatik, Tanzen, ...)
+2 / +4 / +6 / +8

Klettern (ST+GE)
+2 / +4 / +6 / +8

Jagen, Sammeln & Forschen

Feuer machen
0 Punkte. Jeder von euch kann das.

Fallensteller (GE+IN)
(Fallen selber basteln, aufbauen bzw. im Gelände installieren)
+2 / +4 / +6 / +8
Falle tarnen
Du hast gelernt, deine Fallen gut zu tarnen und eins mit ihrer Umgebung werden zu lassen. Die Schwierigkeit, deine Falle zu entdecken, ist um 5 erhöht.
Falle wiederverwerten
Du baust deine Fallen so, dass du sie auch schnell wieder abbauen und das Material für eine neue Falle wiederverwenden kannst.

Wahrnehmung (KO+KO)
+2 / +4 / +6 / +8

Wetterkunde (IN+IN/KO)
+2 / +4 / +6 / +8

Orientierung in der Natur (IN+KO)
+2 / +4 / +6 / +8

Spurenlesen (IN+KO)
+2 / +4 / +6 / +8

Monsteranatomie/Zerlegen (GE/IN+IN)
Du kennst dich mit grundlegender Monster-Anatomie aus und weißt auch, wie man die meisten großen und kleinen Monster richtig und effizient zerlegt.
+2 / +4 / +6 / +8

Kenne deinen Feind (+Monsterkategorie deiner Wahl)
Such dir eine Monsterkategorie deiner Wahl aus (oder für mehr Skillpunkte auch mehrere). Du kennst dich mit dieser Kategorie besonders gut aus. Das beinhaltet u.a. Wissen über typische Stärken und Schwächen, Körperbau und Lebensweise.

Geologiewissen
Du kennst dich mit diversen hilfreichen geologischen Strukturen aus. Du weißt, wie sie aussehen und wo sie vorkommen, welche Gefahren sie bergen bzw. wie man sie benutzen kann und kannst dieses Wissen auch zuverlässig anwenden.

- Lose Felsen / Kristalle / Eis
- Lava-Schlot

- brüchige Schneedecken u.Ä.
- Heiße Quelle
- Heiße-Quelle-Stein

Geologe (IN+KO)
Erleichtert die Suche nach und Erforschung von Mineralien und Steinen.
+2 / +4 / +6 / +8

Pflanzenwissen
Du kennst dich mit diversen hilfreichen Pflanzen (s.u.) aus. Du weißt, wie sie aussehen und wo sie vorkommen, wie man sie benutzen kann und kannst dieses Wissen auch zuverlässig anwenden.

- Vitalilie
- Sporenbausch
- Giftkelch & Giftlaterne
- Schmelzbausch
- Kraftzapfen
- Ranken

Pflanzenforscher (IN+KO)
Erleichtert die Suche nach und Erforschung von Pflanzen.
+2 / +4 / +6 / +8

Tierwissen
Du kennst dich mit diversen hilfreichen Tieren aus. Du weißt, wie sie aussehen und wo sie vorkommen, wie man sie benutzen kann und kannst dieses Wissen auch zuverlässig anwenden.

- Blitzfliege
- Lähm-/Schlaf-/Nitro-Kröte
- Ausdauer-Insektenlarve
- Vitalitäts-Wespe

Tierforscher (IN+KO/CH)
Erleichtert die Suche nach und Erforschung von Tieren.
+2 / +4 / +6 / +8

Expertenwissen
(z.B.: Pilzkenner, Kräuter-/Pflanzenkundler, Honigmäulchen/Insektenforscher, …)
Such dir ein Spezialgebiet deiner Wahl aus (oder für mehr Skillpunkte auch mehrere). Du kennst deinen Stoff: Aussehen, Geruch, wo man es findet, wie man es nutzen kann usw.

Kochen (IN+KO)
Fertigkeit +2 / +4 / +6 / +8
Gourmet
Du kannst 1x pro Mahlzeit einen Bonus-Effekt deiner Wahl für dich selbst neu würfeln.

Soziales

(Grundfähigkeiten nach dem Muster +2/+4/+6/+8)

EINSICHT

- **Absicht erkennen (IN+KO)**
- **Stärke/Schwäche erkennen (IN+KO)**
  - *Fang-Expertise:* Wenn ein Monster so stark geschwächt ist, dass es gefangen werden kann, erkennst du das automatisch: Du bekommst einen Hinweis von der Spielleitung. (Sonst wäre eine erfolgreiche Probe nötig, die du selbst ansagen musst.)
- **Mentaler Widerstand (IN+KO)**

TÄUSCHEN

- **Schauspielern (KO+CH)**
  - *Monsterrufe nachahmen:* Du kennst Laute bestimmter Monsterarten und hast geübt, sie zu imitieren. (1 Skillpunkt je Monsterart)
- **Lügen (KO+CH)**
- **Manipulieren (KO+CH)**

CHARME

- **Besänftigen (CH+CH)**
- **Verführen (CH+CH)**
  - *Monsterflüsterer:* Du kannst kleine Monster zähmen und sogar auf ihnen reiten. (Das ist je nach Monster und Situation unterschiedlich schwierig und kann auch mehrere gelungene Proben erfordern.)
- **(An)Führen (INIT+CH)**
  - *Inspirieren (Bonusaktion):* Würfle eine Probe auf Anführen (Schwierigkeit: 30). Bei Erfolg: Wähle eine/n Verbündete/n. Das Ziel erhält einen Bonus von +3 auf seine nächste Probe.

BEDROHEN (*wenn man einen Vollstrecker hat, kann man dessen Stärke-Wert borgen)

- **Verhöhnen (ST*+CH)**
  - *Provozieren (Aktion):* Wähle einen Gegner. Du ziehst dessen Aufmerksamkeit auf dich, sodass dieser dich angreift (wirkt 1 Runde garantiert, danach kann das Ziel auf Mentalen Widerstand (Schwierigkeit: 35) gegenwürfeln, wirkt max. 3 volle Runden).
- **Einschüchtern (ST*+CH)**
  - *Furchteinflößende Präsenz:* Kleine Monster greifen dich nur an, wenn sie vorher eine Probe auf Mentalen Widerstand (Schwierigkeit: 35) geschafft haben.
- **Erpressen (ST*+CH)**

ÜBERZEUGEN

- **Handeln/Feilschen (IN+CH)**
- **Überreden/Argumentieren (IN+CH)**

- **Bestechen (IN+CH)**

MENSCHEN

100 LP / 100 AP

- besitzen keinen eigenen Skillbaum
- können Klammerklaue und Schleuder benutzen
- haben eine große Auswahl an starken Waffen und Rüstungen
- werden ohnmächtig, wenn ihre Lebenspunkte auf 0 sinken (siehe Regelwerk)
- besitzen ein besonderes Merkmal, nämlich:

Heldenmut

In brenzligen Situationen drehst du so richtig auf. Wenn deine LP unter 30% deines aktuellen Maximalwerts fallen, erhöht sich dein Schaden um +10 und deine Verteidigung um +5.

WYVERIANER

125 LP / 100 AP

- besitzen keinen eigenen Skillbaum
- können Klammerklaue und Schleuder benutzen
- haben eine große Auswahl an starken Waffen und Rüstungen
- werden ohnmächtig, wenn ihre Lebenspunkte auf 0 sinken (siehe Regelwerk)
- besitzen zwei besondere Merkmale, nämlich:

Langsamer Stoffwechsel

Wenn du etwas konsumierst, wirkt es nur mit halber Wirkung, hält dafür aber doppelt so lange an.

Des einen Gift, des anderen Schutz

Dein besonderes Verdauungssystem kann auch Pilze verdauen, die auf andere Lebewesen keine oder eine problematische Wirkung haben und verleiht dir dadurch folgende Effekte:

- Blaupilz: Heiltrank
- Giftpilz: Immunisierer
- Nitropilz: Dämonenmittel
- Lähmpilz: Panzerhaut
- Mandragora: Maxi-Trank

- Teufelspest: Sprintsaft
- Reizpilz: ???

LYNIANER

75 LP / 100 AP

- haben +1 BE für ihre Bewegungsaktion
- können weder Klammerklaue noch Schleuder benutzen
- können sich in der Erde vergraben, statt ohnmächtig zu werden (siehe Regelwerk)
- haben etwas weniger Auswahl an Ausrüstung und diese ist von den Werten her schwächer
- haben eine große Auswahl an Werkzeugen (z.B. Vitalitätswespe, Blitzfliegenkäfig etc.) und besitzen dadurch einen eigenen, zusätzlichen Skillbaum (siehe unten)
- besitzen ein besonderes Merkmal, nämlich:

Schneller Stoffwechsel

Wenn du etwas konsumierst, wirkt es mit doppelter Wirkung, hält dafür aber nur halb so lange an.

Ein kleiner Hinweis zum Skillbaum der Lynianer:
Jede Fertigkeit kostet auch hier 1 Skillpunkt, jede Erweiterung 2 Skillpunkte. Du kannst aber nur eine der möglichen Erweiterungen einer Fertigkeit auswählen.
Falls nicht anders angegeben, sind alle Fertigkeiten im Kampf Aktionen.

Heiler (Vitalitätswespe)

Voraussetzung: *Tierwissen* geskillt

1 – Vitalitätsvespen-Lieferung:
Du trägst eine Vitalitätsvespe zu einem beliebigen anderen Charakter, die bei Ankunft aktiviert wird und so den Charakter heilt.

Reichweite: benachbartes Feld.
Wirkung: Heilung um 25 LP
Kosten: 8 AP

> Erweiterung 1: +10 LP Heilung
> Erweiterung 2: Kosten -3 AP

2 – Vitalitätsvespen-Station:
Du stellst eine Räucherkerze auf, die eine Vitalitätsvespe anlockt. Diese kann von einem beliebigen Charakter (auch von dir selbst) bei Bedarf als Bonusaktion aktiviert werden. Die Station heilt alle

Verbündeten in Reichweite.

Reichweite: 1 Feld Umkreis
Wirkung: Heilung um 25 LP
Kosten: 10 AP

Erweiterung 1: +10 LP Heilung
Erweiterung 2: +1 Feld Reichweite

3 – Vitalitätsvespen-Nektarkur (Aktion + Bonusaktion):
Du hüllst einen beliebigen Charakter in Vitalilien-Nektar und gewährst ihm so Heilung und Schutz.

Reichweite: benachbartes Feld
Wirkung: Das gewählte Ziel wird um 25 LP geheilt und erhält einen temporären Schleim-Schild. Dieser startet mit 50 LP und wird mit jeder neuen Runde und jedem von dem Charakter getätigten Angriff um 10 LP reduziert. Der Schild ist verbraucht, sobald er durch das Absorbieren von Schaden und/oder die vorher genannten Möglichkeiten auf 0 reduziert wurde.
Kosten: 12 AP

Erweiterung 1: +10 LP Heilung
Erweiterung 2: Kosten -5 AP

Bastler (Blitzfliege)

Voraussetzung: *Tierwissen* geskillt

1 – Blitzfliegen-Käfig:
Du platzierst einen Blitzfliegen-Käfig, der mit einer Bonusaktion ausgelöst werden kann.
Wird er ausgelöst, wird die Gegend innerhalb der Reichweite von einem Lichtblitz erhellt, der Gegner blendet. Nur Gegner, die sehen können und in die Richtung des Lichtblitzes schauen, werden davon betroffen.
Geblendete Gegner erleiden einen Malus von 3 auf Angriffs-, Ausweichen- und Agilitätsproben sowie Proben auf Wahrnehmung, die auf Sicht basieren. Fliegende Gegner stürzen zu Boden.

Reichweite: 3 Felder
Wirkungsdauer: 2 Runden
Kosten: 8 AP

Erweiterung 1: +1 Feld Reichweite
Erweiterung 2: Malus um 1 erhöht

2 – Donnerkäfer-Käfig:
Du platzierst einen Donnerkäfer-Käfig (Schockfalle). Wenn ein großes Monster die Falle berührt, ist es bewegungsunfähig. Achtung, auch hier gilt: Je öfter ein Gegner in eine Schockfalle gerät, desto stärker verkürzt sich die Wirkungsdauer, und zwar bei jedem Mal um einen Zug!

Wirkungsdauer (erste): eine volle Runde
Kosten: 12 AP

- Erweiterung 1: erste Wirkungsdauer erhöht um +2 Züge
- Erweiterung 2: Kosten -5 AP

3 – Rummskäfer-Käfig (Aktion + Bonusaktion):
Du platzierst einen Rummskäfer-Käfig, der bei Kontakt mit einem großen Monster explodiert und dabei Schaden verursacht. Der Gegner muss eine Probe auf Physischen Widerstand (Schwierigkeit: 35) ablegen. Bei Erfolg erleidet er einen Malus von 3 auf alle Proben. Bei Misserfolg ist er betäubt.

Wirkung: 4W6+20 Explosionsschaden
Wirkungsdauer: bis zum Ende deines nächsten Zuges.
Kosten: 16 AP

- Erweiterung 1: +10 Schaden
- Erweiterung 2: Schwierigkeit des Widerstandswurfs 45
- Erweiterung 3: Malus um 1 erhöht

Verteidiger (Schildspitze)

1 – Schildspitze-Hohn:
Du ziehst die Aufmerksamkeit eines Gegners deiner Wahl auf dich. Der Gegner macht dich während der Wirkungsdauer zum Fokus seiner Angriffe.

Wirkungsdauer: 1 Runde garantiert, danach darf der Gegner auf Mentalen Widerstand (Schwierigkeit: 35) gegenwürfeln; hält maximal 3 volle Runden an
Reichweite: 5 Felder
Kosten: 8 AP

- Erweiterung 1: +1 Feld Reichweite
- Erweiterung 2: Schwierigkeit des Widerstandswurfs 45

2 – Schildspitze-Schlag:
Du greifst einen Gegner mit deinem Schild an und hast eine Chance, ihn zu betäuben.
Würfle einen Nahkampf-Angriff. Der Gegner muss eine vergleichende Probe mit AU+KO ablegen, sonst ist er betäubt.

Reichweite: benachbartes Feld
Wirkungsdauer: bis zum Beginn deines nächsten Zuges
Kosten: 12 AP

- Erweiterung 1: bei Erfolg verursachst du zusätzlich zum Effekt 10 Schaden
- Erweiterung 2: Kosten -5 AP

3 – Schildspitzen-Attrappe (Aktion + Bonusaktion):
Du baust eine Puppe auf, die 50 LP besitzt. Monster in Reichweite fokussieren ihre Attacken so lange auf die Puppe, bis diese zerstört wurde. Die Puppe kann nicht repariert werden.

Reichweite: 5 Felder
Kosten: 12 AP

> Erweiterung 1: +20 LP
> Erweiterung 2: +1 Feld Reichweite

Katzpellmeister (Korallenorchester)

1 – Korallen-Jubelhorn:
Du spielst ein klangvolles Horn, dessen Töne deine Mitstreiter stärken. Wähle einen der folgenden Effekte (siehe Tabelle):

Effekt	*Effektstärke*	*Dauer*
Schaden verstärken	+5	5 Runden
Verteidigung verstärken	+5	5 Runden
Ausdauerverbrauch senken	um 1 AP	5 Runden
Affinität verstärken	+10%	7 Runden
Lebenspunkte verstärken	+30 Max-LP	7 Runden

Reichweite: 5 Felder
Kosten: 12 AP

> Erweiterung 1: +1 Runde Wirkungsdauer
> Erweiterung 2: +1 Feld Reichweite

2 – Korallen-Jubelbongo:
Du trommelst einen kräftigen Rhythmus, der deine Mitstreiter unterstützt. Wähle den ausgelösten Effekt (siehe Tabelle):

Effekt	Dauer
Schutzengel (Wenn du einen Treffer einsteckst, der mehr als 75 LP Schaden verursacht, wird dieser um 20% reduziert.)	6 Runden
Immunität gegen extreme Hitze/Kälte	8 Runden
Immunität gegen Betäubung	6 Runden
Immunität gegen Lähmung	6 Runden
Immunität gegen Winddruck	6 Runden
Ohrstöpsel (S)	8 Runden

Immunität gegen Erdbeben	8 Runden

Reichweite: 5 Felder
Kosten: 12 AP

Erweiterung 1: +1 Runde Wirkungsdauer
Erweiterung 2: +1 Feld Reichweite

3 – Korallen-Radaugong (Aktion + Bonusaktion):
Du ziehst einen Gong auf, den du laut schlägst, um Gegner in der Umgebung zurückschrecken zu lassen. Alle Gegner in Reichweite müssen eine Probe auf Physischen Widerstand (Schwierigkeit: 35) ablegen. Bei Erfolg erleiden sie einen Malus von 3 auf alle Proben. Bei Misserfolg sind sie betäubt.

Wirkungsdauer: bis zum Beginn deines nächsten Zuges
Reichweite: benachbartes Feld
Kosten: 16 AP

Erweiterung 1: Malus um 1 erhöht
Erweiterung 2: Schwierigkeit des Widerstandswurfs 45

Plünderer (Plünderklinge)

Voraussetzung: *Monsteranatomie* geskillt

1 – Plünderklinge:
Würfle einen Nahkampfangriff. Wenn du den Gegner erfolgreich triffst, fällt zusätzlich zum verursachten Schaden Material zu Boden.

Schaden: 2W6
Reichweite: benachbartes Feld
Kosten: 8 AP

Erweiterung 1: +1W6 Schaden
Erweiterung 2: +1 Material wird abgeschlagen

2 – Palarang:
Würfle einen Fernkampfangriff. Wenn du den Gegner erfolgreich triffst, fällt zusätzlich zum verursachten Schaden Material zu Boden.

Schaden: 2W6
Reichweite: 5 Felder
Kosten: 8 AP

Erweiterung 1: +1W6 Schaden
Erweiterung 2: +1 Material wird abgeschlagen

3 – Aufsteigen und Plündern (Aktion + Bonusaktion):
Würfle eine Agilitätsprobe (Schwierigkeit: 35). Bei Erfolg erklimmst du das Monster, verursachst 2W6 Schaden und kannst dabei einmal Material herunterschlagen.
Du kannst danach weiter auf dem Monster bleiben und mit Angriffen bis zu zwei weitere Male Material abschlagen.

Reichweite: benachbartes Feld
Kosten: 12 AP

> Erweiterung 1: Schwierigkeit der Agilitätsprobe sinkt auf 32
> Erweiterung 2: +1 Material wird abgeschlagen
> Erweiterung 3: +1W6 Schaden

Sprengmeister (Miaulotow-Cocktail)

1 – Miaulotow-Überfall:
Du wirfst eine Bombe auf den Gegner, die Explosionsschaden verursacht.
Würfle einen Fernkampfangriff. Bei Erfolg verursachst du 3W6 Schaden.

Reichweite: 3 Felder
Kosten: 6 AP

> Erweiterung 1: +1W6 Schaden
> Erweiterung 2: Bonus von +3 für deine Fernkampf-Probe
> Erweiterung 3: +1 Feld Reichweite

2 – Rachkatze:
Du zückst eine Kanone, die kontinuierlich Bombensalven auf das Ziel deiner Wahl verschießt, die Schaden verursachen.
Würfle 5 Fernkampfangriffe. Für jeden Erfolg darfst du 2W6 Explosionsschaden auswürfeln.

Reichweite: 5 Felder
Kosten: 12 AP

> Erweiterung 1: +1W6 Schaden
> Erweiterung 2: Bonus von +3 auf deine Fernkampf-Probe
> Erweiterung 3: +1 Feld Reichweite

3 – Miaukan (Aktion + Bonusaktion):
Du stellst einen Feuerwerksvulkan auf, der 3 Runden lang Feuerschaden im Umkreis von 2 Feldern verursacht.
Gegner, die sich im Wirkungsbereich befinden, müssen eine Ausweichen-Probe ablegen. Die Schwierigkeit beträgt deine Geschicklichkeit + Intelligenz + 10. Schafft der Gegner die Probe, erleidet er halben Schaden.

Reichweite: 2 Felder Umkreis (von dem Feld, wo du den Vulkan aufgestellt hast)
Wirkung: 4W6+20 Feuerschaden

Kosten: 16 AP

Erweiterung 1: +10 Feuerschaden
Erweiterung 2: Schwierigkeit +3

Revision #27
Created 20 April 2022 14:31:13 by Tocos
Updated 30 July 2024 20:00:24 by Tocos