

# Spezial Skills

Nachfolgend werden exklusiv für Lumina erstellte Spezial Skills gelistet.

## Lux

**Beschwörung** - Erlaubt Beschwörungen von Kreaturen zu wirken. Mit dieser Magie sind auch temporäre Verwandlungen möglich. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Wasser neu würfeln.

**Illusion** - Erlaubt Illusionen zu erzeugen. Diese wirkt direkt im Geiste eines Individuums und kann Lichtspiegelungen und echt wirkende Materie erzeugen. Illusion kann aktiv mit Empathie oder passiv mit Mentale Resistenz verteidigt werden. In der Regel wird der Erfolgsgrad mit einem Basiswurf auf Charisma + Modifikatoren bestimmt, welchen der Verteidiger übertrumpfen muss. Ein weiterer Skillwurf des Anwenders reduziert den Erfolgsgrad um 25%, der zweite um 50%, bevor die Illusion nach dem dritten Skillwurf mit jedem erfolgreichen Verteidigungswurf durchbrochen wird. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Wind neu würfeln.

**Licht** - Erlaubt verbannende Magien zu wirken. Mit ihr können Bannkreise gegen finstere Kreaturen erschaffen werden. Licht kann mit Resistenz oder Mentale Resistenz verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Feuer neu würfeln.

**Pflanzen** - Erlaubt das Wachstum und die Wirkung von Pflanzen zu manipulieren. Diese Magie erlaubt pflanzlichen Lebensodem in Golems einzuhauchen. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Erde neu würfeln.

## Umbra

**Absorption** - Erlaubt absorbierende Magie zu wirken. Mit ihr können Blizzards herbeigerufen werden. Absorption kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Wind neu würfeln.

**Blutmagie** - Erlaubt Magie mit Hilfe von Blut zu wirken. Diese Magie erfordert ein entsprechendes Opfer. Blutmagie kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Wasser neu würfeln.

**Finsternis** - Erlaubt dunkle Magie zu wirken. Mit ihr können finstere Schatten und Dunkle Materie erzeugt werden. Finster kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. Einige Effekte, die

Fokusschaden verursachen können auch mit Mentale Resistenz verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Erde neu würfeln.

**Zerstörung** - Erlaubt zerstörerische Magien zu wirken. Mit ihr können Meteoritenschauer und Blitze auf Gegner herbeigerufen werden. Zerstörung kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Feuer neu würfeln.

---

Revision #43

Created 28 October 2019 10:09:29 by Heideblum

Updated 6 March 2025 16:23:25 by Heideblum