

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. Chance auf Erfolg wird für jede weitere Person halbiert. 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

Fliegen (Schweben) - Man kann der Luft fliegen und sich bei normalen Bedingungen ohne Probleme in dieser bewegen. Wird beim Fliegen aktiv verwendet, um auszuweichen oder besondere Manöver auszuführen. | Kosten: Basiswurf Fokus

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

Heimlichkeit

...

Überreden

...

Manipulieren

...

Schauspielern

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

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.

Naturkunde

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

Alchemie

...

Handwerk

...

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.

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

...

Revision #39

Created 28 October 2019 10:09:29 by Bolthier

Updated 4 December 2022 11:00:27 by Bolthier