

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

...

Schauspielen

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

...

Revision #2

Created 13 April 2023 11:29:13 by Bolthier

Updated 25 August 2023 16:16:42 by Bolthier