

Spezial Skills

Hier findet sich eine Liste an Spezial Skills, welche für die meisten Settings direkt verwendet werden können. Die Skills an dieser Stelle können aber auch zur Inspiration dienen und mit leichten Anpassungen umgesetzt werden. Skills mit einem Sternchen * sind Work in Progress.

Starker Nahkampf

Entwaffnung - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Kann sich der Gegner nicht verteidigen, wird der Gegner entwaffnet. Kosten: Stärke auf Fokus

Doppelpack - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, um 2 Gegner in einer Zone aus dem Hinterhalt anzugreifen und heimlich zu betäuben. Es muss jeweils mindestens 10% der gegnerischen Gesundheit an Schaden ausgeübt werden. Kosten: Stärke auf Fokus

Zweihänder - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Basiswurfschaden wird verdreifacht. Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Kosten: Stärke auf Fokus

Schwerer Fernkampf

Adlerauge - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Reduzierte Trefferchancen werden um bis zu 25% ignoriert. Kosten: 1 bis 25 Fokus

Camper - Kann eine Zone anvisieren und einen Gegner, der bis zur nächsten Runde in dieser Zone erscheint, angreifen. Kosten: Stärke auf Fokus

Unterdrückungsfeuer - Kann auf eine Zone einen Angriff ausführen, um alle Gegner in dieser zu unterdrücken und einem Gegner Schaden zuzufügen. Gegner in der Zone verlieren eine Aktion für ihren nächsten Zug. Kosten: Stärke auf Fokus + nächste Aktion

Resistenz

Kontern - Kann wie Resistenz als passiver Verteidigungswurf ausgeführt werden, um direkt nach einer erfolgreichen Verteidigung anzugreifen oder einen anderen Skillwurf durchzuführen. Kann auch bei einem Misserfolg des Angreifers verwendet werden. Der Gegner kann sich nicht verteidigen. Kosten: Stärke auf Fokus + nächster Skillwurf

Überlebenswille - Erreichen die temporäre Gesundheitsmali den aktuellen Wert, kann bei einem erfolgreichen Skillwurf weitergekämpft werden. Wird erneut Gesundheitsschaden hingenommen, kann erneut gewürfelt werden oder man wird kampfunfähig. Der negative Gesamtwert von Gesundheit erschwert jeden Wurf nach dem ersten. Kosten: Stärke auf Fokus

Wundenlecken - Wird temporärer Gesundheitsschaden zu permanenten, kann bei einem erfolgreichen Skillwurf der Schaden um einen Basiswurf reduziert werden. Kosten: Stärke auf Fokus

Bedrohen

Bluffer - Kann wie Bedrohen einen mentalen Angriff ausführen. Negative Effekte beim Scheitern werden negiert. Kosten: Stärke auf Fokus

Messers Schneide - Kann wie Bedrohen verwendet werden. Wenn die eigene Waffe den Gegner berührt, wird der Basiswurf verdoppelt. Kosten: Stärke auf Fokus

Schneller Nahkampf

Doppelschneid - Kann wie Schneller Nahkampf genutzt werden. Die Basiswürfe werden verdoppelt. In linker und rechter Hand muss jeweils eine Waffe gehalten werden. Kosten: Agilität auf Fokus

Waffenwechsel - Kann in einer Aktion auf eine Nahkampfwaffe für Schneller Nahkampf wechseln und einen Angriff ausführen. Kosten: Agilität auf Fokus

Leichter Fernkampf

Boomerang - Gegnerische Granaten, Bomben oder Wurf Waffen können zurückgeworfen werden. Hierfür wird mit dem Skill verteidigt und direkt ein Angriff ausgeführt. Kosten: Agilität auf Fokus + nächster Skillwurf

Hüftschuss - Anvisieren und Angriff in einer Aktion. Kosten: Agilität auf Fokus

Twoshot - Anvisieren erlaubt 2 Ziele auszuwählen. Kann 2 Angriffe gleichzeitig ausführen. Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

Athletik

Heißblütig* - Kann wie Athletik zur Verteidigung verwendet werden, um direkt nach dem Gegner dran zu sein. Kosten: Agilität auf Fokus + nächste Aktion

Windtänzer* - Kann wie Athletik bei der Verteidigung verwendet werden, um sich nach der Verteidigung zusätzlich zu bewegen. Der gleiche Erfolgsgrad durch fünf aufgerundet ergibt die zusätzlich überwindbaren Zonen. Kosten: Agilität auf Fokus

Fliegen (Schweben) - Man kann in 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: Agilität auf Fokus

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

Heimlichkeit

Flinke Finger - Kann wie Heimlichkeit zum Stehlen verwendet werden. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Agilität auf Fokus

Schattenbild - Kann wie Heimlichkeit verwendet werden, um sich in einem Konflikt zu verstecken. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Agilität auf Fokus

Taschenspieler*

Überzeugen

Führungstalent - Du kannst Charaktere anspornen, um die Chance ihres nächsten Skillwurfs um den doppelten Basiswurf zu erhöhen. Kosten: Charisma auf Fokus

Gegenargument - Kann als Verteidigung gegen Überzeugen verwendet werden. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf plus Grundwert auf Charisma bestimmt. Bei erfolgreicher Verteidigung wird mit dem gleichen Erfolgsgrad direkt ein mentaler Angriff auf den Gegner ausgeführt. Kosten: Charisma auf Fokus

Resonanzkörper* - Kann in einem physischen Konflikt verwendet werden, um über ein Schlachtfeld hinweg ohne Erschwernis Gegner zu überzeugen.

Manipulieren

Silberzunge*

Worteverdreher*

Schauspielern

Charmebolzen - Kann wie Schauspielern verwendet werden, um jemanden zu umgarnen. Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

Imitator - Du kannst die zuletzt verwendete Aktion von Verbündeten nachahmen, wenn der Skillwurf erfolgreich war. Kosten: Charisma auf Fokus

Tausendzüngler* - Du kannst jede bereits gehörte Sprache nachplappern ohne deren Sinn kennen zu müssen. Kosten: Charisma auf Fokus

Kunst

Graffitysprayer*

Biologie

Erste Hilfe* - Kann ohne Erschwerung mitten im Kampf verarzten.

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

Wunderheiler* - Bonus von 20% bei Verarztung mit Medipack.

Chemie

Bombenbauer* - Kann wie Chemie verwendet werden um Bomben zu bauen. Der Schadenswert wird verdoppelt. Erhält einen +5 Bonus auf Schaden beim Bomben- und Granatenbauen.

Runenleser*

Technik

Feldreparatur* - Kann ohne Erschwernis Waffen mitten im Kampf reparieren.

Improvisationstalent* - Bonus von 20% bei Reparatur mit Reparaturkit.

Mechaniker*

Logik

Scriptkiddie* - Gleiche Gegner können gleichzeitig gehacked werden.

Mentale Resistenz

Meditation* - Kann einmal am Tag Fokus um einen Basiswurf regenerieren. Kosten: ?

Soziopath* - Kein Geisteskraftverlust bei Tod von Verbündeten.

Stoizismus*

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 + nächste Aktion

Wahrnehmung

Mind Game* - Kann die nächste Aktion eines Gegners vorhersehen.

Nachteule - Kann verwendet werden, um in der Dunkelheit ohne Erschwernisse wahrzunehmen. Kann im Schlaf verwendet werden, um Änderungen in der Umgebung auszumachen. Kosten: Basiswurf Fokus

Vorbereitung* - Kann im Kampf 1 Aktion verbrauchen um seine Reihenfolge zu verbessern.

Wachsam* - Erlaubt bei einem Hinterhalt in der Überraschungsrunde des Gegners zu agieren.

Nachforschung

Spurensucher*

Revision #23

Created 7 January 2022 14:06:52 by Bolthier

Updated 17 August 2024 08:54:28 by Bolthier