

# 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 auch zur Inspiration dienen und mit leichten Anpassungen umgesetzt werden. Skills mit einem Sternchen \* sind Work in Progress.

## Starker Nahkampf

**Doppelpack** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, um Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen und heimlich zu betäuben. Erlaubt 2 Gegner gleichzeitig anzugreifen. Kosten: 10 Fokus

**Entwaffnung** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Kann sich der Gegner nicht verteidigen, wird der Gegner entwaffnet. Kosten: 10 Fokus

**Zweihänder** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, wenn die Waffe zweihändig geführt wird. Basiswurfschaden wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

## Schwerer Fernkampf

**Adlerauge** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Reduzierte Trefferchancen werden ignoriert. Kosten: 10 Fokus

**Camper** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Kann einen Gegner, der bis zur nächsten Runde in einer anvisierten Zone erscheint, angreifen. Kosten: 10 Fokus

**Unterdrückungsfeuer** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Kann auf eine anvisierte 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: 10 Fokus + nächste Aktion

## Resistenz

**Kontern** - Kann wie Resistenz zur Verteidigung verwendet werden. Kann auch bei einem Misserfolg des Angreifers verwendet werden. Im Anschluss kann ein Angriff oder ein anderer Skillwurf durchgeführt werden. Der Gegner kann sich nicht verteidigen. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

**Überlebenswille** - Erreichen die temporäre Gesundheitsmali den aktuellen Wert, kann mit einem Skillwurf als Reaktion weitergekämpft werden. Wird erneut Gesundheitsschaden hingenommen, kann erneut gewürfelt werden oder man wird kampfunfähig. Jeder Wurf innerhalb eines Konfliktes multipliziert die Kosten. Kosten: 10 Fokus

**Wundenlecken** - Wird temporärer Gesundheitsschaden zu permanenten, kann bei einem erfolgreichen Skillwurf der Schaden um einen Basiswurf plus Grundwert reduziert werden. Kosten: 10 Fokus

## Bedrohen

**Bluffer** - Kann wie Bedrohen verwendet werden. Negative Effekte bei einem Misserfolg oder erfolgreicher Verteidigung werden negiert. Hat auch bei Misserfolg volle Kosten. Kosten: 10 Fokus

**Messers Schneide** - Kann wie Bedrohen verwendet werden. Bei einer erfolgreichen Verteidigung kann ein physischer Angriff ausgeführt werden, gegen den sich der Gegner nicht verteidigen kann. Kosten: 10 Fokus

## Schneller Nahkampf

**Doppelschneid** - Kann wie Schneller Nahkampf verwendet werden. Es wird auch bei einem zweiten Erfolg der Basiswurf gewürfelt, wenn der zweite Angriff mit einer anderen Waffe erfolgt. In linker und rechter Hand muss jeweils eine Waffe gehalten werden. Kosten: 10 Fokus

**Waffenwechsel** - Kann wie Schneller Nahkampf verwendet werden. Kann in einer Aktion auf eine Nahkampfwaffe für Schneller Nahkampf wechseln und einen Angriff ausführen. Kosten: 10 Fokus

## Leichter Fernkampf

**Boomerang** - Gegnerische Granaten, Bomben oder Wurfaffen können innerhalb von 3 Zonen Distanz zurückgeworfen werden. Kein Anvisieren nötig. Hierfür wird mit dem Skill verteidigt und

direkt ein Angriff ausgeführt. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

**Hüftschuss** - Kann wie Leichter Fernkampf verwendet werden. Anvisieren und Angriff in einer Aktion. Kosten: 10 Fokus

**Twoshot** - Kann wie Schneller Nahkampf verwendet werden. Anvisieren erlaubt 2 Ziele auszuwählen. Kann 2 Angriffe mit einem Skillwurf ausführen. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

## Athletik

**Fliegen (Schweben)** - Kann wie Athletik verwendet werden. Kann sich in Zonen in der Luft bewegen. Der Skillwurf ist einmal pro Tag beim Losfliegen und für besondere Manöver nötig. Muss sich in der Luft mit Fliegen oder Resistenz verteidigen. Kosten: 10 Fokus pro Tag

**Heißblütig** - Kann wie Athletik zur Verteidigung verwendet werden. Verschiebt die eigene Runde, um direkt nach dem Gegner dran zu sein. Kosten: 10 Fokus + nächste Aktion

**Windläufer** - Kann wie Athletik verwendet werden, um in einem Konflikt Zonen zu überwinden. Erlaubt im Anschluss einen Angriff. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

**Windtänzer** - Kann wie Athletik bei der Verteidigung verwendet werden, um sich dabei in eine andere Zone zu bewegen. Der Erfolgsgrad durch fünf aufgerundet plus 1 ergibt die überwindbaren Zonen. Kosten: 10 Fokus + nächste Aktion

## Heimlichkeit

**Flinke Finger** - Kann wie Heimlichkeit zum Stehlen verwendet werden. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

**Schattenbild** - Kann wie Heimlichkeit verwendet werden, um sich zu verstecken. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

## Überzeugen

**Führungstalent** - Kann mit einem Skillwurf als Reaktion andere Charaktere anspornen, um die Chance ihres nächsten Skillwurfs um einen Basiswurf plus Grundwert zu erhöhen. Kosten: Charisma

auf Fokus

**Gegenargument** - Kann als Reaktion zum Verteidigen gegen Überzeugen verwendet werden, um bei erfolgreicher Verteidigung direkt ein mentaler Angriff auf den Gegner auszuführen. Der Basiswurf aus der Verteidigung wird für den Angriff verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

**Resonanzkörper** - Kann wie Überzeugen verwendet werden, um Gegner innerhalb eines physischen Konflikts zu überzeugen. Erhält keine Erschwernis auf den Skillwurf und Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

## Manipulieren

**Silberzunge** - Kann wie Manipulieren verwendet werden, um Wissen vorzutäuschen und andere Charaktere zum Reden zu bringen. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

**Worteverdreher\*** - Kann wie Manipulieren verwendet werden, um leicht angepasste gegnerische Argumente...

## Schauspielern

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

**Imitator** - Kann die zuletzt verwendete Aktion von Verbündeten nachahmen, wenn deren Skillwurf erfolgreich war. Kosten: 10 Fokus

**Taschenspieler** - Kombiniert bei Straßentricks, Magieshows und Spielbetrug einen Wurf auf Heimlichkeit und Schauspielern. Der Erfolgsgrad wird mit einem doppelten Basiswurf bestimmt und gilt in der Verteidigung gegen Empathie und Wahrnehmung. Kosten: Charisma auf Fokus

## Kunst

**Graffitysprayer\***

# Biologie

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

**Heilkunde** - Kann wie Biologie verwendet werden, um Heiltränke und andere Medizin herzustellen. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Intelligenz auf Fokus

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

# Chemie

**Bombenbauer** - Kann wie Chemie verwendet werden um Bomben zu bauen. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Intelligenz auf Fokus

**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-, Status- oder Skillwert eines Gegners aufzudecken. Der Erfolgsgrad wie mit einem Basiswurf. Je näher der Erfolgsgrad am dazugehörigen Grundwert des Gegenübers desto genauer die Information des Levels. Kosten: 10 Fokus

**Glückszahl** - Um eine bestimmte Zahl misslungene Würfe dürfen als Reaktion mit diesem Skill erneut gewürfelt werden. Die Zahl wird im Spezial Skill vermerkt. Kosten: 10 Fokus

# Wahrnehmung

**Mind Game** - Kann als Reaktion am Anfang einer Runde die nächste Aktion eines Gegners vorhersehen. Kosten: 10 Fokus

**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** - Kann wie Nachforschung verwendet werden, um Spuren zu finden. Kann auf Basis der Spuren sich aktuell versteckende Personen oder Wesen finden. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

**Tausendzüngler** - Kann jede bereits gehörte Sprachen überzeugend sprechen und verstehen. Kosten: 10 Fokus