

Stunt-Tabellen

Anmerkungen zu Stunts

Die hier aufgeführten Stunts sind aus dem AGE-System übernommen und/oder für den Skyrim-Oneshot bearbeitet.

Wer außer Kampf- und Zauber-Stunts auch noch Rollenspiel- und Erkundungs-Stunts in sein Abenteuer integrieren möchte, findet diese in der angehängten PDF-Datei (oder alternativ, wie auch die originalen Stunt-Tabellen, auf <https://truant.com/spiele/rollenspiele/fantasy-age-system>).

Man kann Stunts aber auch spontan und nach eigenem Ermessen vergeben, eigene Stunt-Effekte einbauen oder an manchen Stellen (z.B. bei Zaubern) auch einfach ohne feste Stunt-Effekte und/oder feste Punktzahlen arbeiten.

Die Stunts in den hier aufgelisteten Tabellen funktionieren so, dass der Spieler einen oder mehrere Stunts aus der Tabelle wählen darf, je nachdem, wie viele Stunt-Punkte er/sie erwürfelt hat (z.B. kann man mit 5 Stunt-Punkten einen *Tödlichen Hieb* für mehr Schaden wählen, aber stattdessen auch *Zweiter Angriff + Bedrohen* auswählen). Man kann auch weniger Stunt-Punkte ausgeben als man erwürfelt hat. Stunt-Punkte gelten allerdings nur für die aktuelle Probe und verfallen danach.

Kampf-Stunts

Punkte	Stunt	Wirkung
1	Wegstoßen	Du nutzt deinen Angriff, um deinen Gegner ein Stück von dir wegzustoßen.
	Aufmerksam	Du erhältst eine besondere Information über die Kampfsituation oder einen Bonus von +2 auf deine nächste Probe.
2	Umwerfen	Du wirfst deinen Gegner zu Boden. Nahkampfangriffe gegen Gegner am Boden erhalten einen Bonus von +2, Fernkampfangriffe sind um 2 schwieriger.

Defensivhaltung	Bis zu deinem nächsten Zug erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Verteidigungswert.	
Entwaffnen	Du schlägst deinem/deiner Gegner*in die aktuell ausgerüstete Waffe aus der Hand.	
Starker Hieb	+1W6 Schaden	
Verhöhnern	Erschwert den nächsten Angriff oder Zauber des/der gewählten Gegners/Gegnerin um 2.	
Bedrohen	Der/die gewählten Gegner*in muss dich in seinem/ihrem nächsten Zug angreifen.	
3	Zweiter Angriff	Du kannst ein zweites Mal angreifen.
	Unterstützung	Wähle einen Verbündeten. Er/Sie bekommt für die Dauer einer Runde einen Bonus von +5, der in einem beliebigen Moment genutzt werden darf.
4	Zweites Ziel	Du kannst mit deinem Schlag einen zweiten Gegner in unmittelbarer Nähe treffen. Dein erwürfelter Schaden wird beiden Gegnern zugefügt.
	Fix unterwegs	Du setzt dich an die Spitze der Initiative-Reihenfolge.
5	Tödlicher Hieb	+2W6 Schaden

Zauber-Stunts

Punkte	Stunt	Wirkung
1	Kosten sparen	Je eingesetztem Stuntpunkt reduzierst du die Kosten des Zaubers um 1.
2	Starker Zauber	Dein Zauber erreicht die 1,5fache Wirkung (nur für Zauber mit Zahlenwerten).
3	Verlängerung	Dein Zauber hält doppelt so lange wie normal.
4	Zweiter Zauber	Du kannst sofort einen weiteren Zauber (mit seinen normalen Kosten) wirken.

Zweites Ziel	Du kannst ein weiteres Ziel mit deinem Zauber beeinflussen, ohne zusätzliche Manapunkte zu verbrauchen.	
Beeindruckend	Dein Zauber ist so beeindruckend, dass Gegner, die dich angreifen wollen, in der nächsten Runde eine Willenskraft-Probe (Schwierigkeit: 10) ablegen müssen. Wird die Probe nicht bestanden, können sie dich nicht angreifen.	
5	Machtimpuls	Dein Zauber ist so stark, dass er einen anderen Zauber auflösen kann.

Revision #11

Created 17 February 2021 15:36:56 by Tocos

Updated 8 April 2024 14:31:09 by Tocos