

# WON

## WELLS OF NANDORAS RPG

### SPEZIALFERTIGKEITEN BESCHREIBUNG v2.3 | ©PJ | SEP. 2020

## Inhaltsverzeichnis

Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen.....	2
Gezielter Angriff .....	2
Taktischer Rückzug .....	2
<b>KÖRPER.....</b>	<b>3</b>
Lawine aus Stahl .....	3
Schildwall .....	3
Steinerne Festung .....	3
Sturmangriff .....	3
<b>GEWANDTHEIT.....</b>	<b>4</b>
Blitzschnelle Attacken.....	4
Der Tanzende Tod.....	4
Ein Bein stellen.....	4
Wie ein Blatt im Wind .....	4
<b>PRÄZISION.....</b>	<b>5</b>
Arm ab oder arm dran.....	5
Durch Mark und Bein.....	5
Schnelle Projektile .....	5
Unsichtbarer Tod .....	5
<b>GEIST.....</b>	<b>6</b>
Das Dritte Auge .....	6
Fokus .....	6
<b>CHARISMA.....</b>	<b>7</b>
Alphatier .....	7
Finte .....	7
Zu schön zum Sterben .....	7
<b>GLÜCK.....</b>	<b>8</b>
Blindgänger .....	8
Die betrunkene Hand des Schicksals .....	8
Hasenfuss und Schwein gehabt .....	8
Von der Schippe springen.....	8
<b>SPEZIELLE KAMPFBEDINGUNGEN.....</b>	<b>10</b>
Attacke zu Pferde .....	10
Attacke unter Wasser.....	10
Attacke aus der Luft.....	10
Zweihändiger Kampf.....	10
<b>Abkürzungen.....</b>	<b>11</b>

## Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen

### Gezielter Angriff

Voraussetzung: keine

Kosten: 2 INI

**Beschreibung:**

Der Angreifer hat eine Lücke oder Schwachstelle in der Rüstung gefunden und nutzt diese bei seiner nächsten erfolgreichen Attacke aus. Der Waffenschaden darf wie üblich ausgewürfelt werden, wird aber diesmal nicht um den RÜ-Wert des Gegners vermindert. Diese Spezialfertigkeit ist mit anderen kombinierbar und kann mehrmals pro Kampfrunde (KR) angewendet werden.

**Effekt:**

Ignoriert RÜ-Wert des Gegners. Anwendung mehrmals pro KR, kombinierbar mit anderen SF.

### Taktischer Rückzug

Voraussetzung: keine, aber Flucht muss prinzipiell möglich sein

Kosten: 2 INI

**Beschreibung:**

Man tritt die Flucht an und nimmt sich dabei aus dem Kampf. Alle gegnerischen Attacken und Geschosse der aktuellen und der nächsten KR gehen dabei ins Leere. Man sucht sich ein Versteck oder gute Deckung. Um wieder am Kampf teilzunehmen, muss man diese erst verlassen (Dauer = 1KR).

**Effekt:**

Beendigung des Kampfes durch Flucht. Vermeidung allen Schadens in der aktuellen und darauffolgenden KR. Rückkehr in den Kampf dauert 1 KR. Anwendung mehrmals pro Kampf möglich, aber nicht kombinierbar mit anderen SF.

# KÖRPER

## Lawine aus Stahl

Voraussetzungen: mind. 13 KÖ, Nahkampfreichweite

Kosten: 3 INI

### Beschreibung:

Der Angreifer holt weit aus und mit einem gewaltigen Schwung schlägt er alle Gegner, die in Armes-Reichweite vor ihm stehen.

### Effekt:

Ein unparierbarer Angriff auf mehrere Gegner, die vor einem stehen und nicht weiter als 3m voneinander entfernt stehen. Der Waffenschaden wird pro Gegner einzeln ausgewürfelt und dessen RÜ Wert abgezogen.

## Schildwall

Voraussetzungen: mind. 13 KÖ, einen Schild ausgerüstet

Kosten: 3 INI

### Beschreibung:

Ein starker Charakter mit einem Schild kann zu einer wahren Mauer zwischen seinen Verbündeten und den Gegnern werden, wenn er seinen Schild richtig einsetzt.

### Effekt:

Jede feindliche Nahkampf AT in dieser KR darf pariert werden, egal wieviele Gegner attackieren. Bei jeder misslungenen Parade zählt die getragene Rüstung doppelt. Alle Geschosse in dieser KR werden automatisch mit dem Schild abgewehrt. Verbündete können sich hinter den Schildwall stellen, dann erleiden auch sie in dieser KR keinen Schaden.

## Steinerne Festung

Voraussetzungen: mind. 13 KÖ, Nahkampfreichweite, RÜ > 12

Kosten: 2 INI

### Beschreibung:

Den Angreifern fällt es schwer, eine Schwachstelle in der Verteidigung des zu finden. Egal, wie oft sie zuschlagen, und egal, wieviele sie sind, keine Bewegung entgeht dem wachsamem Auge des Verteidigers.

### Effekt:

Jede feindliche Nahkampf AT in dieser KR darf pariert werden.

## Sturmangriff

Voraussetzungen: mind. 13 KÖ, Distanz < 25m, fester Boden unter den Füßen

Kosten: 2 INI

### Beschreibung:

Ein Bogenschütze versteckt sich hinter einer Mauer? Die Orcs klopfen gerade noch wütend gegen ihre Schilde, um sich gegenseitig anzufeuern? Die Hexe will sich gerade kichernd ins Unterholz verdrücken, um ihren Fluch auszusprechen? Nimm ihnen den Vorteil und setze den Kampf zu deinen eigenen Bedingungen fort, indem du die Distanz zwischen dir und ihnen mit einem schnellen Sprint überwindest, der optional mit einer kraftvollen Attacke beendet werden kann. Einem Rammbock gleich, schleuderst du dabei alles zu Boden, das im Weg steht.

### Effekt:

Die verbleibende Distanz zum Gegner wird in dieser KR vollständig zurückgelegt und eine AT darf gewürfelt werden. Freunde, Gegner und Dinge, die im Weg stehen, werden dabei umgerannt.

# GEWANDTHEIT

## Blitzschnelle Attacken

Voraussetzungen: mind. 13 GE

Kosten: 3 INI + 1 INI je

### **Beschreibung:**

Als ob der Anwender pures Adrenalin statt Blut in seinen Adern hätte, deckt er seinen Feind mit einer Serie von herniederprasselnden Hieben ein.

### **Effekt:**

Eine konzentrierte Serienattacke gegen einen einzelnen Gegner wird gestartet. Die erste Attacke kostet 3 INI, jede weitere AT der Serie kostet 1 INI zusätzlich. Jede ATT muss eine Probe bestehen, um zu treffen. Der Gegner wird überrumpelt und kann nicht parieren, aber die Rüstung muss vom Waffenschaden bei jedem Angriff abgezogen werden.

## Der Tanzende Tod

Voraussetzungen: mind. 13 GE, zwei einhändige Waffen, Stab- oder Stangenwaffen

Kosten: 4 INI

### **Beschreibung:**

Die Elite der Wüstenwanderer und des Inselvolkes trainiert Jahrzehnte lang, um diese todbringenden Bewegungen zu perfektionieren.

### **Effekt:**

Solange die Gegner nicht weiter als 5 Schritt voneinander entfernt stehen, kann der Angreifer seine Attacken auf mindestens 2 Gegner abwechselnd verteilen. Er "tanzt" zwischen den Gegnern umher und ist dabei schwer zu treffen (gilt als sich schnell bewegliches Ziel für Geschosse). Der Tanz besteht aus 1W10 Angriffsschlägen, die als automatische ATT Erfolge zählen. Die Gegner sind überrumpelt und können nicht parieren. Die gegnerische RÜ allerdings muss bei jedem Angriff abgezogen werden.

## Ein Bein stellen

Voraussetzungen: mind. 13 GE, Nahkampfreichweite

Kosten: 3 INI

### **Beschreibung:**

Ein Gegner, der zu Boden gebracht wurde, ist weitaus weniger gefährlich. Für ihn ist alles mühsamer, während es für seine Angreifer wesentlich einfacher ist, ihm Schaden zuzufügen.

### **Effekt:**

Einen einzelnen Gegner in Nahkampfreichweite straucheln lassen. Der Gegner liegt am Boden und hat für diese Zeit keine Chance zu Parieren. Aufzustehen kostet ihn 1 KR. Jede Attacke auf ihn ist erfolgreich, und seine RÜ wird halbiert. Um dennoch eine Aktion durchzuführen, während er am Boden liegt, muss er 1 INI pro ATT, PA oder Ausweichen opfern.

## Wie ein Blatt im Wind

Voraussetzungen: mind. 13 GE

Kosten: 2 INI

### **Beschreibung:**

Als ob die Welt langsamer werden würde, ist es dem Anwender möglich, allen Hieben und Projektilen für einen kurzen Zeitraum auf sehr elegante Art und Weise auszuweichen.

### **Effekt:**

Jeder Nahkampf AT in dieser KR darf mit erfolgreicher Probe ausgewichen werden. Geschosse verfehlen wie durch ein Wunder (ausgenommen Flächenschaden und Artillerie).

# PRÄZISION

## Arm ab oder arm dran

Voraussetzungen: mind. 13 PR, geeigneter Angriff

Kosten: 5 INI

### Beschreibung:

Angeblich gibt es tausend Arten, einen Gegner zu töten. Und bestimmt Dutzende, ihn ausser Gefecht zu setzen, ohne ihn zu töten. Mit dem geeigneten Werkzeug und etwas Fantasie oder Erfahrung kann ein Kampf auch gänzlich unblutig gewonnen werden.

### Effekt:

Der Gegner wird kampfunfähig gemacht, indem ihm beispielsweise eine Gliedmaße abgetrennt wird, die Achilles-Sehne durchschnitten, oder er durch einen gezielten Schlag auf den Hinterkopf betäubt wird.

## Durch Mark und Bein

Voraussetzungen: mind. 13 PR, geeignete PR Waffe

Kosten: 3 INI + 2 INI je

### Beschreibung:

Die für diese Spezialfertigkeit nötige taktische Anordnung der Gegner ergibt sich zwar nicht oft - aber wenn die Situation erkannt wird, kann der Angreifer grossen Vorteil mit einem kräftigen, gut platzierten Hieb oder Wurf daraus ziehen.

### Effekt:

Die Präzisionswaffe (im Nahkampf oder Fernkampf eingesetzt) durchbohrt den ersten Gegner, aber trifft auch die Dahinterstehenden. Der erste Gegner kostet 3 INI, jeder dahinter kostet 2 INI. Auf die Waffen ATT muss nicht separat gewürfelt werden, der Schaden hingegen wird pro Gegner gewürfelt. Dieser Angriff ignoriert den RÜ Wert der Gegner.

## Schnelle Projektile

Voraussetzungen: mind. 13 PR, Schuss- oder Wurfaffen, Fernkampf

Kosten: 3 INI + 1 INI je

### Beschreibung:

Ferak, der Gott der Jagd, grinst dem Fernkämpfer über die Schulter und verleiht ihm für kurze Zeit die wilde Fähigkeit, seinen Feind mit Projektilen zu durchlöchern.

### Effekt:

Der Fernkämpfer feuert in dieser KR gleich mehrmals, ohne dass der Gegner ausweichen oder parieren kann. Der erste Schuss oder Wurf kostet 3 INI, jeder weitere 1 INI (Ausgenommen Armbrüste, da sind die Kosten verdoppelt, da man inzwischen spannen muss.) Nach jeder gelungenen ATT Probe darf der Schaden, vermindert um den RÜ Wert des Gegners, ausgewürfelt werden.

## Unsichtbarer Tod

Voraussetzungen: mind. 13 PR, Fernkampf

Kosten: 2 INI

### Beschreibung:

Turrallah, die Göttin der Verstohlenheit, wirft den Mantel der Unscheinbarkeit über die Schultern des Schützen und verhindert so, dass er entdeckt wird - selbst, wenn er im Augenblick keine Deckung hat.

### Effekt:

Der Schütze ist so gut getarnt, dass 3 KR lang niemand feststellen kann, woher seine Pfeile abgeschossen werden. Er ist vollkommen sicher vor gegnerischen Attacken. Nur einmal pro Kampf einsetzbar, es sei denn, der Ort kann vom Schützen unbeobachtet gewechselt werden.

# GEIST

## Das Dritte Auge

Voraussetzungen: min. 13 GT

Kosten: 3 INI + 1 INI je

### **Beschreibung:**

Den Gegner lesen zu können, hilft erfahrenen Kämpfern oft, dessen Aktionen vorauszusagen. Aber auch gänzlich ohne Erfahrung schaffen es einige Wesen, ihrem Jäger zu entkommen. Verborgene Instinkte verleihen dem Anwender geradezu übersinnliches Wissen darüber, was sein Gegner als nächstes vorhat.

### **Effekt:**

Eine zeitlang ist der Charakter eins mit seinen tierischen Instinkten, er wittert die Aktionen des Gegners im Voraus, und jede PA oder Ausweichen ist ein automatischer Erfolg. Die Anzahl der KR muss angesagt werden und kostet 3 INI für die erste KR plus 1 INI für jede weitere.

## Fokus

Voraussetzungen: min. 13 GT

Kosten: 2 INI

### **Beschreibung:**

Nur Dummköpfe denken nicht nach, während sie kämpfen. Und oft lohnt es sich, einen Angriff im Geiste vorher durchzuspielen, bevor man ihn startet.

### **Effekt:**

Man konzentriert sich auf den bevorstehenden Angriff und 1 KR lang ist jede Attacke ein automatischer Erfolg. Wird am Besten mit anderen Spezialfähigkeiten kombiniert.

# CHARISMA

## Alphatier

Voraussetzungen: mind. CH 13, NPCs und/oder Tiere in der Nähe

Kosten: 3 INI + 1 INI je

### Beschreibung:

Es gibt Helden, denen man beim Kämpfen zusieht und ihnen am Liebsten helfen würde. Vielleicht meint man, dass sie für die gerechte Sache kämpfen, vielleicht fühlt man sich ihnen irgendwie zugehörig und kann es nicht haben, sie sterben zu sehen. Was auch immer der Grund sein mag, der Anwender dieser Fertigkeit reißt andere mit seiner Leidenschaft mit, ob Tier oder Humanoid, und diese beginnen, seine Gegner zu attackieren, bis sie selbst verletzt oder gar getötet werden.

### Effekt:

Dein gellender Kampfschrei kann NPCs und Tiere mitreißen und dazu bringen, dir im Kampf zu helfen oder Gegner in die Flucht zu schlagen (Art und Anzahl sowie Motivation und Blutlust je nach Erfolg und Meisterentscheidung). Kosten: 3 INI für die erste KR, und 1 INI für jede weitere. Diese Spezialfertigkeit sollte man nur einsetzen, wenn die Chance hoch ist, dass jemand zu Hilfe kommt.

## Finte

Voraussetzungen: mind. CH 13, Nahkampfreichweite

Kosten: 2 INI

### Beschreibung:

Ein schneller Blick nach rechts, die Attacke aber dann doch von links. Ein Ausfallschritt, eine Drehung um die eigene Achse oder der plötzliche Ruf einer Waldohreule - es gibt viele Arten, den Gegner vom eigentlichen Vorhaben abzulenken. Ob er darauf hereinfällt, ist eine andere Sache.

### Effekt:

Es gelingt dir, den Gegner zu verunsichern und zu verwirren. Diese Verwirrung nutzt du, um ihn automatisch erfolgreich anzugreifen, ohne dass er den Angriff parieren könnte. Vom Schaden wird der RÜ Wert des Gegners abgezogen.

## Zu schön zum Sterben

Voraussetzungen: mind. CH 13

Kosten: 1 INI

### Beschreibung:

Mit einem koketten Augenaufschlag, einem blitzenden Dekoltée oder einem entwaffnenden Lächeln kann man erbitterte Feinde dazu bringen, über die Sinnhaftigkeit von Leben und Tod nachzudenken. Nicht über *ihren* Tod, selbstverständlich, aber darüber, ob sie nicht mehr davon hätten, ihren hübschen Gegner gefangenzunehmen und am Sklavenmarkt zu verkaufen.

### Effekt:

Den Gegnern fällt irgendetwas an dir auf, das sie zögern lässt, dich anzugreifen. Dieses Zögern verhindert 1 KR lang sämtlichen Nahkampfschaden, und auch Fernkämpfer schießen ihre Pfeile nicht ab. Nach 1 KR sind sie aber wieder bei sich und setzen ihren Angriff fort.

# GLÜCK

## Blindgänger

Voraussetzungen: mind. GL 13

Kosten: 2 INI je

### Beschreibung:

Diese Spezialfertigkeit lässt das Herz der Beobachter einen Schlag aussetzen. Obwohl der Anwender sich in einer sicheren Todeszone aufhält, und sich dessen vielleicht auch gar nicht bewusst ist, löst er nicht aus und wird nicht getroffen. Als ob er sich unter einer göttlichen Käseglocke befinden würde, oder der versammelte Rat der Götter bestimmt hätte, dass seine Zeit noch nicht gekommen sei.

### Effekt:

Fallen und Minen lösen für 2 INI pro KR nicht aus - allerdings bemerkt sie der Anwender der Spezialfertigkeit auch nicht (der nächste hinter ihm könnte also sehr wohl auslösen, auch wenn er genau in die Fußstapfen des Vordermannes tritt.) Querschläger und Splitter bei Artilleriebeschuss treffen für diesen Zeitraum nicht. Auch anwendbar, wenn man blind, taub, volltrunken oder im Halbschlaf ist.

## Die betrunkene Hand des Schicksals

Voraussetzungen: mind. GL 13

Kosten: 3 INI

### Beschreibung:

Für den Einsatz dieser Spezialfertigkeit reicht es sogar schon, wenn der Anwender *glaubt* zu wissen, dass "dort vorne irgendwo" das Ziel sein müssten. Sogar blind geworfene Wurfmesser treffen ins Bullauge.

### Effekt:

Du hast keine Ahnung, was du tust. Wie wild fuchtelst du mit deiner Waffe in der Gegend umher und landest in deiner Panik bis zu 3 automatisch erfolgreiche Glückstreffer, die der Gegner nicht kommen sieht, und daher nicht parieren kann. Die RÜ muss vom Schaden abgezogen werden. Auch anwendbar, wenn man blind, taub, volltrunken oder im Halbschlaf ist.

## Hasenfuss und Schwein gehabt

Voraussetzungen: mind. GL 13

Kosten: 1 INI

### Beschreibung:

Manchmal ist es besser, sich hinzulegen und abzuwarten. Dies passiert zwar mit Einsatz dieser Spezialfertigkeit nicht absichtlich, sondern man stolpert eher über einen Stein oder die sprichwörtliche Bananenschale, trotzdem ist man erstmal aus der Gefahrenzone.

### Effekt:

Man rutscht zwar aus und liegt für eine KR flach am Boden, dafür gehen aber sämtliche gegnerische Attacken und Geschosse derselben KR ins Leere, mit Ausnahme von Flächenschaden und Artilleriebeschuss. Auch anwendbar, wenn man blind, taub, volltrunken oder im Halbschlaf ist.

## Von der Schippe springen

Voraussetzungen: mind. GL 13

Kosten: alle INI

### Beschreibung:

Ob dem Anwender überhaupt bewusst ist, in welcher tödlichen Gefahr er schwebte, ist nicht so ganz sicher. Aber ob es nun der fünfte Bolzentreffer in Serie ist oder der Atem eines Feuerdrachen, der ihm eigentlich das Fleisch von den Knochen hätte brennen müssen - er überlebt es. Anstatt sein Leben auszuhauchen, verliert der Anwender nur das



Bewusstsein. Vermutlich wird er danach für eine Leiche gehalten, denn auch während er ohnmächtig daliegt, erleidet er keinen weiteren Schaden.

**Effekt:**

Selbst die Sense des Todes verfehlt den Anwender. Das Ereignis, das den Anwender getötet hätte, raubt ihm nur das Bewusstsein, und er behält alle LE, die er noch übrig hat. Der Anwender kann für diesen Kampf nicht mehr erweckt werden, aber als ob eine unsichtbare Hand ihn schützen würde, nimmt er auch keinen Schaden mehr. Jederzeit auch ohne Ansage anwendbar, auch wenn man blind, taub, volltrunken oder im Halbschlaf ist.

## SPEZIELLE KAMPFBEDINGUNGEN

### Attacke zu Pferde

**Beschreibung:**

"Pferd" steht hier stellvertretend für alle Tiere, auf denen man reiten und von deren Rücken aus man kämpfen kann. Und "Attacke" umfasst alle Nahkampf- und Fernkampfattacken mit geeigneten Waffen. Ein Reittier ist ein mächtiger Verbündeter im Kampf, aber Vorsicht: Es kann auch verletzt werden.

**Effekt:**

Eine ATT und eine Reiten Probe müssen erfolgreich abgelegt werden. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Reiten-Fertigkeit und dem Würfelergebnis.

### Attacke unter Wasser

**Beschreibung:**

Unter diese Kategorie fallen alle Attacken, wo die Waffe unter Wasser abgefeuert oder geschlagen wird. Es ist weitaus schwieriger, unter Wasser zu kämpfen - aber wer es kann, hat einen klaren Vorteil gegenüber dem Kampfe zu Land.

**Effekt:**

Eine ATT und eine Schwimmen Probe müssen erfolgreich abgelegt werden. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Schwimmen-Fertigkeit und dem Würfelergebnis. Die Schwimmen-Probe bestimmt nicht nur wie kraftvoll der Charakter unter Wasser angreifen kann, sondern auch, wie gut er die Luft anhalten kann.

### Attacke aus der Luft

**Beschreibung:**

Unter diese Kategorie fallen alle Attacken, wo die Waffe aus der Luft abgefeuert oder geschlagen wird. Es ist weitaus schwieriger, im Flug zu kämpfen, aber der Höhenunterschied bietet einen klaren Vorteil für Wesen der Lüfte.

**Effekt:**

Hier muss unterschieden werden zwischen "Kann der Charakter selbst fliegen" oder "reitet er auf einem flugfähigen Tier". Im ersteren Falle muss eine ATT und eine Körperbeherrschungs Probe erfolgreich abgelegt werden. Im zweiten Falle ist es eine ATT und eine Reiten Probe, siehe "Attacke zu Pferde". Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Sekundär-Fertigkeit und dem Würfelergebnis.

### Zweihändiger Kampf

**Beschreibung:**

Es ist nicht leicht, in jeder Hand eine Waffe zu halten und auch damit einzeln und gleichzeitig umgehen zu können, ohne dass man sich selbst dabei ein Bein abhackt. Wer den Zweihändigen Kampf allerdings meistert, ist gleich doppelt so gefährlich.

**Effekt:**

Der Charakter führt in beiden Händen je eine einhändige Waffe, zB ein Schwerttänzer mit zwei Säbeln. Er muss pro zuschlagendem Säbel eine erfolgreiche ATT würfeln, ABER der Gegner kann nur einmal eine PA würfeln. Der Schaden wird nicht vermindert, aber zwei Waffen verringern automatisch den INI-Pool, also die Schnelligkeit des Charakters im Kampf.

---

---

## Abkürzungen

---

---

ATT = Attacke  
CH = Charisma  
GE = Gewandtheit  
GL = Glück  
GT = Geist  
INI = Initiative  
KÖ = Körper  
KR = Kampfrunde  
MR = Magieresistenz  
RÜ = Rüstung  
PA = Parade  
PR = Präzision  
SF = Spezialfertigkeit