

SPEZIALFERTIGKEITEN

Spezialfertigkeiten werden normalerweise von einem Lehrer erlernt (ausser CH und GL Spezialfertigkeiten). Manche Berufe setzen Spezialfertigkeiten voraus - dann wird davon ausgegangen, dass es im Hintergrund des Charakters einen Ausbilder oder eine Schule dafür gab. Für eine so erlernte Spezialfertigkeit beträgt der Startwert 20%, ebenso wie für sämtliche "Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen". Neue Spezialfertigkeiten können erlernt werden, wenn das Bezugsattribut mindestens 13 beträgt, und werden bei 0% begonnen. Dann werden sie genauso wie normale Fertigkeiten gesteigert.

Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen

Gezielter Angriff

Voraussetzungen: keine

Kosten: 2 INI

Wert

Ignoriert RÜ-Wert des Gegners. Anwendung mehrmals pro KR, kombinierbar mit anderen SF. Im Nahkampf und im Fernkampf anwendbar.

Taktischer Rückzug

Voraussetzungen: keine

Kosten: 2 INI

Wert

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: KÖ mind. 13, Nahkampfreichweite

Kosten: 3 INI

Wert

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: KÖ mind. 13, einen Schild ausgerüstet

Kosten: 3 INI

Wert

Jede feindliche Nahkampf AT in dieser KR darf pariert werden, egal wieviele Gegner attackieren. Bei jeder misslungenen Parade zählt die 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: KÖ mind. 13, Nahkampfreichweite, RÜ >12

Kosten: 2 INI

Wert

Jede feindliche Nahkampf AT in dieser KR darf pariert werden.

Sturmangriff

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

Kosten: 2 INI

Wert

Die verbleibende Distanz (<25m) 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: GE mind. 13

Kosten: 3 INI + 1 INI je

Wert

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: GE mind. 13, zwei einhändige oder Stangenwaffen

Kosten: 4 INI

Wert

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: GE mind. 13, Nahkampfreichweite

Kosten: 3 INI

Wert

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 AT 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: GE mind. 13

Kosten: 2 INI

Wert

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: PR mind. 13, geeigneter Angriff

5 INI

Wert

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: PR mind. 13, geeignete PR Waffe

Kosten: 3 INI + 2 INI je

Wert

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. Dieser Angriff ignoriert den RÜ Wert der Gegner.

Schnelle Projektile

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

Kosten: 3 INI + 1 INI je

Wert

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: PR mind. 13, Fernkampf

Kosten: 2 INI

Wert

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: GT mind. 13

3 INI + 1 INI je

Wert

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: GT mind. 13

2 INI

Wert

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: CH mind. 13

3 INI + 1 INI je

Wert

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: CH mind. 13

2 INI

Wert

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: CH mind. 13

1 INI

Wert

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: GL mind. 13

2 INI je

Wert

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: GL mind. 13

2 INI

Wert

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

Hasenfuss und Schwein gehabt

Voraussetzungen: GL mind. 13

1 INI

Wert

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: GL mind. 13

sämtliche verbleibenden INI

Wert

Selbst die Sense des Todes verfehlt den Anwender. Das Ereignis, das den Anwender getötet hätte, raubt ihm nur das Bewusstsein. 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. Auch anwendbar, wenn man blind, taub, volltrunken oder im Halbschlaf ist.

Spezielle Kampfbedingungen**Attacke zu Pferde**

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

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

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. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Sekundär-Fertigkeit und dem Würfelergebnis.

Zweihändiger Kampf

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.