

Meisterschaften

Abwehrreflexe (I - IX).....	3
Alltäglichen/nicht-übernatürlichen Gegenstand herstellen (I - II)	3
Alternative Form (I - II)	4
Angriffsspezialisierung (I - IX)	4
Verteidigung mit zwei Waffen.....	4
Angriffsumleitung.....	5
Attributsersatz (I - II).....	5
Außergewöhnlichen/Magischen Gegenstand herstellen (I - III).....	5
Bewegungsfolge	6
Blitzschnell (I - III)	6
Blitzschnelle Reflexe (I - V)	6
Boshafter Schlag.....	7
Buff-Fokus (I - III)	7
Gruppenbuffspezialist (I - IX).....	7
Gruppenbuffmeister	8
Buff-Freischaltung	8
Debuff-Fokus	8
Eiserne Entschlossenheit (I - III).....	9
Elementare Resistenz (I - IV).....	9
Erzfeind (I - IX)	9
Ewige Bezauberung	10
Fähigkeitsspezialisierung (I - V).....	10
Federfall (I - II)	10
Fliegen	10
Gefährte (I - III)	11
Grausame Einschüchterung.....	11
Großer Sprung (I - III).....	11
Hart wie Stahl (I - II).....	12
Illusionist (I - II)	12
Imitator.....	12
Inspirierender Champion (I - III)	13
Kampfkünstler	13
Kampftrance	13
Waghalsiger Angriff (Kampftrance).....	14
Geschärfte Sinne (Kampftrance)	14
Undurchdringliche Trance (Kampftrance).....	14

Unsterblicher Kämpfer (Kampftrance)	14
Zerstörerische Trance (Kampftrance).....	15
Klettern.....	15
Konter.....	15
Vergelter.....	15
Mächtiger Debuff	16
Magisches Artefakt.....	16
Massenschlächter (I - V)	16
Mehrfachdebuff-Spezialist	17
Meister der Verteidigung	17
Meister im Spuren verwischen.....	17
Meisterjäger	17
Natürliche Verteidigung (I - III)	18
Reichtum.....	18
Rüstungsmeister (I - II).....	18
Sanitäter	18
Scharfschütze (für Flächenangriffe) (I - V).....	19
Schlachtfeld Opportunist (I - V)	19
Schlagfolge.....	19
Schlaghagel (I - VI)	19
Schwimmen	20
Zweihändiger Barbar	20
Schneller Waffenzug.....	20
Spurenleser.....	20
Tödlicher Schlag (I - IX)	21
Todesengel (I - II)	21
Überlegene Fußarbeit.....	21
Überlegene Konzentration (I - III).....	22
Übernatürliche Heilkraft.....	22
Überragende Verteidigung (I - III).....	22
Überwältigender Schlag	22
Gewaltiger Schlag.....	23
Unermüdlichkeit (I - V)	23
Verstärkte Hervorrufung (I - III).....	23
Vielseitigkeit	24
Wächter (I - III).....	25
Weitschuss.....	25
Widerstandsfähigkeit	25

Wilde Diener (I - III)	25
Wissen (I - III)	26
Zäher Kämpfer	26
Zum schweigen bringender Schlag	26

Bei allen Entfernungsangaben ist in [] die Zahl der Quadrate angegeben, denen die Entfernung entspricht.

Kosten: Meisterschaftspunkte, die für die Meisterschaft notwendig sind. Charaktere starten mit 6 Punkte auf Level 1 und erhalten 3 Punkte pro Level-up. Hat die Meisterschaft mehrere Stufen kostet die Meisterschaft pro Stufe diese Anzahl Punkte, solange nicht anders angegeben.

Voraussetzungen: Voraussetzung, die erfüllt sein muss, um die Meisterschaft wählen zu können.

Beschreibung: Beispiel, wie die Meisterschaft im Spiel aussehen könnte.

Effekt: Der Effekt der Meisterschaft in Bezug auf die Spielmechanik.

Abwehrreflexe (I - IX)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 9: Beweglichkeit 3

Beschreibung:

Du bist ein Meister der Verteidigung und weißt wie du gegnerische Angriffe blockst und parierst.

Effekt:

Wenn du die Verteidigungsaktion verwendest erhältst du Vorteil 1 auf den Wurf pro Stufe dieser Meisterschaft.

Alltäglichen/nicht-übernatürlichen Gegenstand herstellen (I - II)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 2: Lernfähigkeit 3, Logisches Denken 3 oder Wissen I Meisterschaft

Beschreibung:

Du bist Meister eines Handwerks und kannst, mit genug Zeit und Materialien, Gegenstände herstellen.

Effekt:

Wähle einen Beruf oder ein Handwerk. Du kannst Gegenstände, die zum gewählten Handwerk passen herstellen, wobei der Spielleiter entscheidet wie lange es dauert bis der Gegenstand fertig ist. Die Stufe dieser Meisterschaft bestimmt die max. Vermögensstufe die du herstellen kannst.

- Stufe 1 – Du kannst Gegenstände deiner Vermögensstufe herstellen.
- Stufe 2 – Du kannst Gegenstände deiner Vermögensstufe+1 herstellen.

Beispiele:

Alchemie – Säure, Chemikalien, nicht-magische Tinkturen, Räucherstäbchen, Reagenzien.

Arkane Künste – Magische Zutaten/Tinte, Zauberschriftrollen.

Schmied – Rüstungen und Waffen aus Metall und Leder, Räder, Hufeisen.

Chemie – Gift, Säure, explosive Substanzen

Ingenieurskunst – Maschinen, Räder, Zahnräder, Feuerwaffen, Fahrzeuge.

Spezial:

Diese Meisterschaft kann mehrmals gewählt werden mit neuem Beruf.

Alternative Form (I - II)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 2: Keine

Beschreibung:

Du besitzt die Fähigkeit dich von einer Form in eine andere zu verwandeln. Beispiele: Werwolf, Vampir

Effekt:

Wenn du diese Meisterschaft wählst erstellst du eine alternative Form mit den normalen Regeln zur Charaktererstellung mit folgenden Einschränkungen abhängig von der Stufe der Meisterschaft:

- Stufe 1 – Hälfte der Attributspunkte deiner Hauptform und 3 Meisterschaftspunkte
- Stufe 2 – Gleiche Attributspunkte wie Hauptform und 3 Meisterschaftspunkte weniger als Hauptform.

Die alternative Form levelt zusammen mit der Hauptform und bekommt neue Punkte nach den genannten Regeln.

Durch eine Fokusaktion kannst du zwischen den Formen wechseln.

Die neue Form wird für Attribute, Meisterschaften, etc. als völlig separat behandelt, außer, dass sie die Fähigkeit behält sich zurück zu verwandeln. Die Meisterschaft ‚Alternative Form‘ kann in der alternativen Form nicht gewählt werden.

Schaden wird zwischen den Formen übertragen. Einzige Ausnahme: Trefferpunkte würden nach Verwandlung unter 1 liegen. In diesem Fall werden sie auf 1 gesetzt.

Spezial:

Die Meisterschaft ‚Alternative Form‘ kann mit Zustimmung des Spielleiters mehrfach gewählt werden.

Angriffsspezialisierung (I - IX)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 9: Beweglichkeit 3, Macht 3, oder beliebige übernatürliche Fähigkeit 3

Beschreibung:

Wie ein Samurai, der das Katana gemeistert hat oder ein Elementarist, der auf Feuerzauber spezialisiert ist, bist du in einem Feld so gut trainiert, dass deine Angriffe wesentlich stärker sind als die eines normalen Kämpfers.

Effekt:

Wähle eine Waffe oder einen Angriffstyp (Bsp.: Feuer, Kälte, Gift, Schwerter, etc.). Du erhältst Vorteil 1 pro Stufe dieser Meisterschaft auf alle Schadensangriffswürfe mit dem gewählten Typ. Dieser Bonus zählt nicht bei Debuffangriffen oder Buffauslösungen.

Spezial:

Zusätzlich zu mehreren Stufen kann diese Meisterschaft auch mehrmals für verschiedene Angriffsarten gewählt werden.

Verteidigung mit zwei Waffen

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 4 UND Angriffsspezialisierung Meisterschaft

Beschreibung:

Deine Meisterschaft des Kampfes mit Zwei Waffen erlaubt dir nicht nur effektiv anzugreifen, sondern auch zu verteidigen.

Effekt:

Wenn du eine Waffe aus Angriffsspezialisierung in jeder Hand verwendest erhältst du +1 auf Schutz.

Angriffsumleitung

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Abwehrreflexe

Beschreibung:

Du bist gut darin die Angriffe des Gegners umzuleiten, egal ob dies durch beeindruckende Fußarbeit, magische Kraft oder taktische Überlegenheit geschieht.

Effekt:

Wenn du einen Verteidigungswurf machst und dieser über dem Angriffswurf des Angreifers liegt kannst du dich entscheiden den Angriff auf ein Ziel umzuleiten (nicht den ursprünglichen Angreifer). Bei einer Nahkampfattacke muss sich das neue Ziel innerhalb von 1,5m [1] um dich befinden.

Attributersatz (I - II)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 2: Keine

Beschreibung:

Deine Fähigkeiten in einem Attribut ersetzen die Schwäche eines anderen, z.B. ein Kampfkünstler der physisch schwach ist aber durch interne Energie Gegner werfen oder außer Gefecht setzen kann oder ein Genie mit so guten Kenntnissen über Anatomie, dass er tödliche Angriffe über Logik und nicht über Beweglichkeit durchführen kann.

Effekt:

Wähle zwei Attribute die permanent verbunden werden: Das Primärattribut kann an Stelle des anderen wie folgt verwendet werden:

Stufe 1

- Einen nicht-Angriffs, nicht-Verteidigungs, nicht-Auslösungs (Buff/Debuff) Aktionswurf machen
- Trefferpunkte, Verteidigungen und sekundäre Statistiken kalkulieren
- Meisterschaftsvoraussetzungen erfüllen
- Andere Situationen nach Ermessen des Spielleiters

Stufe 2

- Angriffs- und Verteidigungswürfe
- Buffs und Debuffs auslösen

Der Link zwischen den Attributen und muss logisch sein. Der Spielleiter hat die finale Entscheidung!

Außergewöhnlichen/Magischen Gegenstand herstellen (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 3: beliebige übernatürliche Fähigkeit 5, Lernfähigkeit 5, oder logisches Denken 5

Beschreibung:

Du kannst magische Gegenstände, futuristische Technologie, magische Tränke oder anderes herstellen.

Effekt:

Wenn du die notwendigen Materialien (Spielleiter entscheidet) zur Verfügung hast kannst du außergewöhnliche Gegenstände herstellen (Im Kapitel ‚Besondere Ausrüstung‘ definiert). Um einem Gegenstand ein Attribut geben zu können musst du über dieses Attribut verfügen. In einigen Fällen kann dies durch Erschaffung, Lernfähigkeit oder Logisches Denken substituiert werden. Der Spielleiter entscheidet, ob es geht oder ob nicht.

Die Stufe der Meisterschaft legt die Vermögensstufe fest:

Stufe 1 – Max. Vermögensstufe entspricht Attributswert minus 2

Stufe 2 – Max. Vermögensstufe entspricht Attributswert minus 1

Stufe 3 – Max. Vermögensstufe entspricht Attributswert

Die Vermögensstufe kann anhand der Beispiele im Kapitel ‚Besondere Ausrüstung‘ bestimmt werden.

Die Erstellung eines verbrauchbaren Gegenstands benötigt einen 8-Stunden Tag ununterbrochener Arbeit.

Andere Gegenstände verhalten sich wie folgt:

Wealth Level 1 - 3: Zwei Tage pro Vermögensstufe.

Wealth Level 4 - 5: Vier Tage pro Vermögensstufe.

Wealth Level 6 - 7: Eine Woche pro Vermögensstufe.

Wealth Level 8 - 9: Ein Monat pro Vermögensstufe.

Am Ende der Zeit ist der Gegenstand hergestellt. Einen Gegenstand herstellen ist eine Ausgabe im Sinne des Kapitels Vermögen & Ausrüstung, da die Gegenstände, die zur Herstellung benötigt werden gekauft werden müssen. Der Spielleiter kann alle oder einen Teil der Kosten entfernen, wenn besondere Materialien bereits vorrätig sind.

Bewegungsfolge

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Egal ob durch rohe Kraft oder schnelle Reflexe, du kannst dich nachdem du einen Feind zu Boden gebracht hast besonders schnell weiterbewegen.

Effekt:

Immer wenn du einen Feind auf 0 Trefferpunkte mit einer Macht oder Beweglichkeitsattacke bringst kannst du dich sofort deine normale Geschwindigkeit als freie Aktion bewegen.

Spezial:

Wenn du den Teleportationsbuff beherrschst kannst du diesen benutzen anstatt dich zu bewegen.

Blitzschnell (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 4, Fitness 4, oder Bewegung 2

Stufe 2: Beweglichkeit 5, Fitness 5, oder Bewegung 4

Stufe 3: Beweglichkeit 7, Fitness 7, oder Bewegung 6

Beschreibung:

Du bist schneller als die meisten anderen.

Effekt:

Deine Geschwindigkeit ist um 1,5 m [1] pro Stufe erhöht.

Blitzschnelle Reflexe (I - V)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1 - 5: Beweglichkeit 2, oder Vorahnung 2

Beschreibung:

Du bist immer bereit für Gefahr, was dir erlaub deinen Feinden einen Schritt voraus zu sein.

Effekt:

Für jede Stufe erhältst du Vorteil 1 auf Initiativwürfe.

Boshafter Schlag

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Ob durch rohe Kraft, tödliche Präzision, instabile Magie oder ähnliches, deine Angriffe sind extrem bössartig.

Effekt:

Jedes Mal, wenn du mit dem 20-seitigen Würfel eine 20 auf einen Angriffswurf würfelst, erhältst du Vorteil 1 auf alle weiteren w20 würfe durch Würfelexplosion.

Buff-Fokus (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 3: Der gewählte Buff muss ausgelöst werden können.

Beschreibung:

Du bist Spezialist in der Verwendung eines bestimmten Buffs. Beispiele: Druiden die sich frei verwandeln können, Meisterheiler, oder ähnliches.

Effekt:

Wähle einen Buff. Du erhältst folgende Boni abhängig von der Stufe der Meisterschaft:

- Stufe 1 – Wenn du den Buff auf ein einzelnes Ziel wirkst hast du automatisch Erfolg ohne einen Aktionswurf machen zu müssen. Bei mehreren Zielen erhältst du Vorteil 2.
- Stufe 2 - Bei mehreren Zielen erhältst du Vorteil 3 auf die Auslösung des Buffs. Außerdem kannst du den Buff schneller auslösen: Große Aktion/Bewegungsaktion wird zu geringer Aktion, Fokus Aktion wird zu großer Aktion, 10 Minuten werden zu 1 Minute, 1 Stunde wird zu 10 Minuten, 8 Stunden wird zu 1 Stunde. Bei Auslösungszeit einer geringen Aktion kann der Buff ein zweites Mal als Bewegungsaktion oder große Aktion ausgelöst werden.
- Stufe 3 – Der Effekt ist abhängig von der Dauer des Buffs:
 - Aufrechterhaltung: Bei mehreren Zielen erhältst du Vorteil 4 auf die Auslösung des Buffs. Eine Auslösung des Buffs kann außerdem als freie Aktion pro Runde aufrechterhalten werden. Wird der Buff abgebrochen und es gibt keine Regel, die eine Wiederanwendung verhindert, darf diese Wiederanwendung durch eine freie Aktion durchgeführt werden. Der Buff kann außerdem durch Entzauberung annulliert werden, wenn der Power Level der Entzauberung mindestens 6 beträgt.
 - Andere Dauer: Bei mehreren Zielen erhältst du Vorteil 5 auf die Auslösung des Buffs.

Spezial:

Diese Meisterschaft kann mehrmals genommen werden für unterschiedliche Buffs.

Gruppenbuffspezialist (I - IX)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 9: Keine

Beschreibung:

Du bist ein Meister darin mehrere Ziele gleichzeitig mit Buffs auszustatten.

Effekt:

Für jede Stufe sinkt der Nachteil durch das Auslösen von Buffs auf mehrere Ziele um 1.

Gruppenbuffmeister

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Buff-Fokus UND Gruppenbuffspezialist II Meisterschaft

Beschreibung:

Du hast die Kunst eine Gruppe von Verbündeten zu unterstützen perfektioniert und kannst bestimmte Buffs im Schlag auslösen.

Effekt:

Wenn du mehrere Ziele für einen Buff auswählst, für den du die Buff-Fokus Meisterschaft hast musst du keinen Aktionswurf durchführen, wenn der Nachteil durch mehrere Ziele komplett durch die Gruppenbuffspezialist Meisterschaft negiert ist. Die Auslösung ist automatisch erfolgreich.

Buff-Freischaltung

Kosten: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, oder 9 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Du hast eine besondere Fähigkeit als Folge deiner Ahnenlinie, eines speziellen Ereignisses oder aufgrund jahrelanger Trainings. Dadurch kannst du einen Buff auslösen, den deine Grundfähigkeiten eigentlich nicht abdecken.

Effekt:

Wähle einen Buff bei dem du die Voraussetzungen nicht erfüllst. Die Kosten dieser Meisterschaft entsprechen dem Power Level des Buffs. Verwende als Attributswert beim Auslösen den Power Level des Buffs. Kann der Buff durch verschiedene Attribute ausgelöst werden wählst du eines davon, wenn du diese Meisterschaft wählst. Außerdem zählt für andere Meisterschaften der gewählte Buff dann als ‚vorhanden‘ und der Attributswert entspricht dem Power Level des Buffs.

Diese Meisterschaft kann mehrmals mit verschiedenen Buffs gewählt werden.

Spezial:

Wird damit ein Buff von Stufe 6 oder höher freigeschaltet muss das vom Spielleiter genehmigt werden.

Falls du die Attributsvoraussetzungen des gewählten Buffs irgendwann erfüllst kannst du dich entscheiden diese Meisterschaft zu verlieren und die freien Punkte neu zu verteilen.

Debuff-Fokus

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Der gewählte Debuff muss ausgelöst werden können

Beschreibung:

Du kannst einen bestimmten Debuff, welcher das ‚Markenzeichen‘ deines Charakters ist besonders gut ausführen. Z.B. ein Kampfkünstler, der sich auf betäubende Schläge konzentriert oder ein Feuermagier der andere in Brand setzt und damit anhaltenden Schaden verursacht.

Effekt:

Wähle einen Debuff, den du auslösen kannst. Wenn dein Schadenswurf die Verteidigung des Charakters um 5 oder mehr (normalerweise 10) übersteigt kannst du den Debuff auslösen. Bei einem Debuffangriff erhältst du Vorteil 2 auf die Auslösung des Debuffs.

Spezial:

Du kannst diese Meisterschaft mehrmals für verschiedene Debuffs wählen.

Eiserne Entschlossenheit (I - III)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Ausstrahlung 3, oder Willenskraft 3
Stufe 2: Ausstrahlung 4, oder Willenskraft 4
Stufe 3: Ausstrahlung 5, oder Willenskraft 5

Beschreibung:

Deine Entschlossenheit ist außergewöhnlich, was dir erhöhte Resistenz gegen mentale Effekte gibt, welche andere überwältigen würden.

Effekt:

Für jede Stufe ist deine Entschlossenheit um 1 erhöht.

Elementare Resistenz (I - IV)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 4: Keine

Beschreibung:

Egal ob wegen deiner Rasse, der Spezialisierung auf einen Energietyp oder eine übernatürliche Verteidigung, du bist extrem resistent gegen einen bestimmten Energietyp.

Effekt:

Wähle einer der folgenden Energietypen: Feuer, Kälte, Elektrizität, Säure, Gift, oder andere nach Rücksprache mit dem Spielleiter. Wenn du mit der gewählten Energie angegriffen wirst erhältst du:

Stufe 1 – Verteidigungswerte um 3 erhöht.

Stufe 2 – Verteidigungswerte um 6 erhöht.

Stufe 3 – Verteidigungswerte um 9 erhöht.

Stufe 4 – Du bist immune gegen allen Schaden und negative Effekte des gewählten Typs.

Spezial:

Diese Meisterschaft kann man mehrmals wählen und verschiedene Energien auswählen.

Erzfeind (I - IX)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1 - 9: Keine

Beschreibung:

Du bist darauf trainiert oder verschworen eine bestimmte Spezies, Rasse oder Fraktion zu bekämpfen.

Effekt:

Wähle eine Spezies, Rasse oder Fraktion (z.B. Drache, Paladine vom Orden der Sonne, Gnolle, Vampire). Du erlernst die Hauptsprache der Spezies und, wenn der Spielleiter es erlaubt, hast evtl. einen gewissen Grad an Kommunikation durch andere Kanäle (z.B. Handzeichen). Du erhältst Vorteil 1-9, abhängig von der Stufe dieser Meisterschaft, auf alle geistigen Fähigkeiten (Lernfähigkeit, Logisches Denken, Wahrnehmung und Willenskraft) bei Aktionswürfen die mit der gewählten Gruppe zu tun haben.

Spezial:

Du kannst diese Meisterschaft mehrmals wählen gegen verschiedene Ziele.

Ewige Bezauberung

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Einflusskraft 4

Beschreibung:

Egal ob du Verzauberer, Medium oder verrückter Wissenschaftler bist, du hast die Kunst der Bezauberung perfektioniert.

Effekt:

Wenn du den Bezauberungs-Debuff auslöst sind Ziele, die innerhalb von 24 Stunden keinen erfolgreichen Widerstandswurf durchführen permanent betroffen. Sie erhalten keine Widerstandswürfe mehr und können nur durch Entzauberung befreit werden. (Oder andere Methoden, wenn der Spielleiter es zulässt)

Fähigkeitspezialisierung (I - V)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 5: Keine

Beschreibung:

Du hast die Augen eines Adlers, die Ausdauer eines Stiers oder die Listigkeit eines Fuchses.

Effekt:

Wähle ein Attribut. Jedes mal wenn du einen Aktionswurf mit dem gewählten Attribut machst, der kein Initiativ-, Angriffs-, Auslösungs- oder Verteidigungswurf ist erhältst du Vorteil 1 auf den Wurf pro Stufe der Meisterschaft.

Spezial:

Du kannst diese Meisterschaft mehrfach für verschiedene Attribute nehmen.

Federfall (I - II)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 2: Beweglichkeit 4

Beschreibung:

Du bist so beweglich wie eine Katze. Selbst einen Fall aus großer Höhe überstehst du fast unbeschadet.

Effekt:

Stufe 1 – Solange du bei Bewusstsein bist wird Fallschaden halbiert.

Stufe 2 – Solange du bei Bewusstsein bist nimmst du keinen Fallschaden.

Fliegen

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Du kannst fliegen.

Effekt:

Du erhältst Fluggeschwindigkeit gleich deiner normalen Geschwindigkeit. Der Spielleiter entscheidet, ob gewisse Aktionen es dir unmöglich machen zu fliegen. (Z.B. wenn ein Angriff deine Flügel lähmt)

Gefährte (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 3: Keine

Beschreibung:

Egal ob ein Bodyguard, ein Tierbegleiter oder ein Familienmitglied welches dir folgt, du hast die unbestreitbare Loyalität eines bestimmten Gefährten.

Effekt:

Du erhältst einen Gefährten der unabhängig von dir agiert. Im Kampf erhält er seine eigene Initiative und Aktionen, die du bestimmst. Du bestimmst auch die Attribute des Gefährten abhängig von deinem Level und der Stufe dieser Fähigkeit:

- Stufe 1 – 20 Attributspunkte + 4 pro Charakterlevel.
- Stufe 2 – Gefährte erhält 3 Meisterschaftspunkte
- Stufe 3 – 30 Attributspunkte plus 6 pro Charakterlevel. Zusätzlich kannst du deinem Gefährten Meisterschaften geben indem du deine Meisterschaftspunkte verwendest (Dein Gefährte muss die Voraussetzungen erfüllen).

Spezial:

Wenn du deinen Gefährten verlierst erhältst du die Meisterschaftspunkte, die du bei ihm verwendet hast, zurück.

Diese Meisterschaft kann mehrmals genommen werden um mehrere Gefährten zu erhalten.

Grausame Einschüchterung

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Macht 2

Beschreibung:

Anstatt mit Worten überzeugst du Leute durch Einschüchterung mit roher Kraft. Wenn du auf den Tisch haust, das Messer wetzt oder die Muskeln spielen lässt, die Leute bleiben stehen und hören dir zu.

Effekt:

Wenn du deine Kraft zur Schau stellen kannst, kann du einen Überzeugungswurf durch einen Machtwurf ersetzen.

Großer Sprung (I - III)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Bewegung 2, oder Beweglichkeit 2

Stufe 2: Bewegung 4, oder Beweglichkeit 4

Stufe 3: Bewegung 6, oder Beweglichkeit 6

Beschreibung:

Durch übernatürliche Kraft oder besondere Beweglichkeit kannst du wesentlich höher springen.

Effekt:

Du kannst deinen Bewegungs- oder Beweglichkeitswert verwendet, wenn du prüfst wie weit du springen kannst. Außerdem erhältst du Vorteil 1 auf alle Aktionswürfe um zu springen.

Hart wie Stahl (I - II)

Kosten: 2 Punkte
Voraussetzungen: Stufe 1: Fitness 3
Stufe 2: Fitness 5

Beschreibung:

Du hast die Fähigkeit Schmerzen und Wunden einzustehen, die einfache Leute umhauen würden.

Effekt:

Du erhältst dauerhaft 5 extra Trefferpunkte pro Stufe dieser Meisterschaft.

Illusionist (I - II)

Kosten: 3 Punkte
Voraussetzungen: Stufe 1: Einflusskraft 5
Stufe 2: Einflusskraft 7

Beschreibung:

Du kannst nicht nur Illusionen erschaffen, sondern die komplette Wahrnehmung eines Ziels beherrschen.

Effekt:

- Stufe 1 – Wenn du denn Illusion-Debuff benutzt kannst du dich entscheiden stattdessen eine Halluzination im Kopf eines einzelnen Ziels zu erschaffen, anstatt alle, die die Illusion sehen können zu beeinflussen. Abhängig vom Power Level des Debuffs erhältst du komplette Kontrolle über die Sinne des Ziels, weswegen es keine Limitierung an Größe oder Ort der Illusion gibt. Du kannst nur eine Kreatur damit auswählen und solange die Kreatur keinen Schaden nimmt erhalten sie Nachteil 1 auf Widerstandswürfe gegen die Illusion.
- Stufe 2 – Du kannst mehrere Kreaturen auswählen. Dies wird nicht als Angriff auf mehrere Ziele gewertet.
 - Einflusskraft 7 - 5 Ziele
 - Einflusskraft 8 - 10 Ziele
 - Einflusskraft 9 - 50 Ziele

Imitator

Kosten: 2 Punkte
Voraussetzungen: Stufe 1: Umformungskraft 4 UND Täuschung 3

Beschreibung:

Du kannst die Form eines anderen praktisch perfekt nachahmen.

Effekt:

Wenn du den Verwandlungs-Buff nutzt kannst du das Aussehen einer bestimmen Kreatur annehmen. Die Verwandlung ist fast perfekt und solange du dich durch dein Verhalten oder andere Zeichen nicht verrätst kannst du nicht entdeckt werden. Wenn jemand misstrauisch wird macht er einen Wahrnehmungswurf mit Herausforderungswert 10 + 3x Umformungskraft oder Täuschen, welches höher ist.

Inspirierender Champion (I - III)

<u>Kosten:</u>	2 Punkte
<u>Voraussetzungen:</u>	Stufe 1: Ausstrahlung 4 Stufe 2: Ausstrahlung 5 Stufe 3: Ausstrahlung 6

Beschreibung:

Du kämpfst mit solcher Tapferkeit, so heroisch und beeindruckend, dass deine Verbündeten über das normale Maß hinaus inspiriert sind.

Effekt:

Einmal pro Runde, wenn dein Angriffswurf die Verteidigung des Ziels um 10 oder mehr übertrifft erhalten deine Verbündeten Heilung wie folgt. Um sie zu erhalten müssen sie sich in einer Entfernung von 1,5m [1] pro Ausstrahlungspunkt befinden.

- Stufe 1 – Ein einzelner Verbündeter, der den Angriff sehen kann wird um 1w4 Trefferpunkte geheilt.
- Stufe 2 – Mehrere Verbündete (max. = Ausstrahlung Attributswert), die den Angriff sehen können werden um 1w4 Trefferpunkte geheilt.
- Stufe 3 – Alle Verbündeten, die den Angriff sehen können werden um 2w4 geheilt.

Kampfkünstler

<u>Kosten:</u>	3 Punkte
<u>Voraussetzungen:</u>	Stufe 1: Beweglichkeit 1, oder Macht 1

Beschreibung:

Du hast dich einer Waffe verschrieben und diese gemeistert.

Effekt:

Wähle eine Waffe (oder deine Fäuste) und spezifiziere ein Attribut: Beweglichkeit oder Macht. Wenn du Angriffe mit der gewählten Waffe durchführst nutze für den Angriffswurf die Würfel für dein gewähltes Attribut +1 (bei Attributswert 4 also 2d6). Diese Meisterschaft verändert nur die verwendeten Würfel und nicht den Attributswert. Alle Angriffe mit einer anderen Waffe erhalten Nachteil 1.

Kampftrance

<u>Kosten:</u>	3 Punkte
<u>Voraussetzungen:</u>	Stufe 1: Fitness 3, oder Willenskraft 3

Beschreibung:

Im Kampf geräts du in einen Zustand erhöhter Konzentration in dem dein Körper gestärkt und dein Geist Furcht und Schmerz weniger stark wahrnimmt.

Effekt:

Du kannst durch eine freie Aktion jede Runde in die Kampftrance treten. Während diese aktiv ist erhältst du Vorteil 1 auf alle Angriffswürfe. Zusätzlich wird Zähigkeit und Entschlossenheit um 3 erhöht. Ist dein Rüstungsbonus < 3 wird er auf 3 gesetzt. Vergehen 3 Runden ohne Angriff auf eine gegnerische Kreatur endet die Trance. Wenn sie endet erhältst du 1 Level des Erschöpfungsdebuffs.

Waghalsiger Angriff (Kampftrance)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Kampftrance Meisterschaft

Beschreibung:

Du bringst deinen Körper willentlich an seine Grenzen indem du eine nichtendende Folge von Angriffen auf deine Feinde niedergehen lässt, welche dich physisch auslaugt.

Effekt:

Während du in der Kampftrance bist kannst du dir selbst 5 Schaden zufügen und einen Angriff als geringe Aktion durchführen. Effekte, die Schaden verhindern oder verringern haben keinen Effekt auf diesen selbst zugefügten Schaden. Du erhältst den Schaden bevor du den zusätzlichen Angriff ausführst, du musst also noch bei Bewusstsein nachdem du den Schaden genommen hast.

Geschärfte Sinne (Kampftrance)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Will 5 UND Kampftrance Meisterschaft

Beschreibung:

Deine Konzentration und deine Sinne sind so geschärft, dass es dir erlaubt zu jeder Zeit in die Kampftrance zu wechseln.

Effekt:

Du kannst die Kampftrance auch wenn es nicht sein Zug ist durch eine freie Aktion aktivieren. Du kannst dies als Reaktion auf eine andere Aktion, z.B. einen Angriff tun. Du kannst auch erst nachdem der Angriffswurf ausgeführt wurde entscheiden in die Kampftrance zu wechseln. Die Effekte der Kampftrance werden aktiviert, bevor der Angriff aufgelöst (also mit Verteidigungswerten, etc.) wird.

Undurchdringliche Trance (Kampftrance)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Willenskraft 7 UND Kampftrance Meisterschaft

Beschreibung:

Dein Wille ist in der Hitze des Gefechts nicht zu beeinflussen.

Effekt:

Während du dich in der Kampftrance befindest bist du immun gegen Debuffs die deine Entschlossenheit angreifen. Falls bereits ein solche Debuff auf dich am Beginn der Trance wirkte wird dieser während der Trance negiert und kommt am Ende zurück.

Unsterblicher Kämpfer (Kampftrance)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Fitness 7 UND Kampftrance Meisterschaft

Beschreibung:

Egal ob du ein harter Kämpfer aus dem Norden, ein unaufhaltbarer Superheld oder ein Supersoldat bist, du bist fast nicht zu stoppen und kämpfst weiter, wo andere schon lange zusammengebrochen wären.

Effekt:

Während du dich in der Kampftrance befindest kannst du nicht bewusstlos geschlagen werden. Jeder Schaden sollte aufgeschrieben werden und resultiert möglicherweise in negativen Trefferpunkten. Egal wie viel Schaden die zugefügt wird, du bleibst solange bei Bewusstsein wie du Kampftrance aufrechterhalten kannst. Wenn der Kampf endet und deine Trefferpunkte unter 0 sind wirst du bewusstlos. Wenn du nicht innerhalb einer Runde über 0 geheilt wirst, nachdem Kampftrance endet, stirbst du.

Zerstörerische Trance (Kampftrance)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 7, Macht 7, Energie 7, oder Entropie 7 UND Kampftrance Meisterschaft

Beschreibung:

In der Hitze des Gefechts wirst du zu einer alles zerstörenden Kraft. Egal ob tobender Barbar oder hochfokussierter intergalaktischer Krieger, deine Angriffe werden besonders zerstörerisch während du dich in der Kampftrance befindest.

Effekt:

Wenn du einen Angriffswurf durchführst während du dich in der Kampftrance befindest explodieren deine Würfel sowohl auf der höchsten Zahl als auch auf der zweithöchsten.

Klettern

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Du kannst besonders gut klettern.

Effekt:

Du kannst mit deiner normalen Geschwindigkeit klettern, sogar auf glatten Flächen ohne Angst haben zu müssen zu fallen.

Konter

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 4, Macht 4 oder beliebige übernatürliche Fähigkeit 4

Beschreibung:

Du bist ein Meister des Konter, egal ob dies durch einen physischen Schlag, kinetische Energie eine Barriere oder ähnliches geschieht. Dadurch kannst du nicht nur blocken, sondern damit auch Schaden zufügen.

Effekt:

Wenn du die Verteidigungsaktion verwendet fügst du zusätzlich Schaden entsprechend des Wertes zu, um den dein Verteidigungswurf den Angriffswurf übersteigt.

Vergelter

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 5, Macht 5 oder beliebige übernatürliche Fähigkeit 5 UND Konter Meisterschaft

Beschreibung:

Du konterst nicht nur deine Feinde, sondern erwirkst auch einen zweiten Effekt auf sie. Z.B. ein Ninja der seine Feinde blendet, ein telekinetisch Begabter, der die Angriffe der Feinde zur Seite wirft.

Effekt:

Wähle einen Debuff, den du auslösen kannst. Jedes Mal, wenn du eine Verteidigungsaktion mit einem Attribut, das den Debuff auslösen kann durchführst und mehr als 10 Schaden durch die Konter-Meisterschaft zufügst kannst du wählen den Debuff auf den Angreifer auszulösen.

Mächtiger Debuff

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Fähigkeit den gewählten Debuff auszulösen

Beschreibung:

Du bist so gut darin eine bestimmte Art von Angriff auszuführen, dass deine Feinde Schwierigkeiten haben die resultierenden Effekte abzuschütteln.

Effekt:

Wähle einen Debuff den du auslösen kannst und die Dauer ‚Widerstandswurf‘ hat. Das Ziel des Debuffs hat Nachteil 1 auf alle Widerstandswürfe gegen den Debuff.

Spezial:

Du kannst diese Meisterschaft mehrmals für verschiedene Debuffs wählen.

Magisches Artefakt

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beliebige übernatürliche Fähigkeit 1

Beschreibung:

Deine übernatürliche Kraft kommt von einem magischen Artefakt wie einem Zauberstab, einem heiligen Symbol oder einem Zauberbuch. Wenn du das Artefakt in der Hand hältst ist deine Macht stark erhöht

Effekt:

Du kannst deine übernatürliche Fähigkeit nicht ohne das Artefakt verwenden. Aber für alle Aktionswürfe zählt das Attribut so als wäre es um 1 erhöht (z.B. Attributswert = 4 -> würfeln mit 2w6, da das Attribut als Stufe 5 gezählt wird). Für alle Voraussetzungen (in Buffs, Debuffs, Meisterschaften) zählt immer noch die Attributswert.

Spezial:

Wenn du das Artefakt verlierst erhältst du die Meisterschaftspunkte zurück.

Du kannst diese Meisterschaft mehrmals auf verschiedene Attribute verwenden und als Artefakt entweder ein neues oder bereits bestehendes wählen.

Massenschlächter (I - V)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 5: Keine

Beschreibung:

Du bist ein Meister darin Gruppen von Feinden auszuschalten.

Effekt:

Wenn du diese Meisterschaft musst du entscheiden ob du dich auf Gebiets-, Fern- oder Nahkampfangriffe spezialisierst. Für jede Stufe reduzierst du den Nachteil für Flächenangriffe des gewählten Typs um 1.

Spezial:

Du kannst diese Meisterschaft mehrmals für verschiedene Angriffstypen wählen.

Mehrfachdebuff-Spezialist

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Fähigkeit beide Debuffs auszulösen (siehe Beschreibung:)

Beschreibung:

Du hast einen Angriff gemeistert mit dem du zwei Debuffs gleichzeitig auslösen kannst, z.B. einen Eissturm, welcher Feinde verlangsamt und blendet.

Effekt:

Wähle zwei Debuffs die du auslösen kannst und ein gemeinsames Auslösungsattribut besitzen. Du kannst beide Debuffs mit einer Attacke auslösen. Der nötige Attributswert ist gleich der Summe der Power Level der Debuffs. Zielen die Debuffs auf verschiedene Verteidigungswerte wählst du auf welchen Verteidigungswert dein Angriff abzielt. Den ausgelösten Debuffs muss separat widerstanden werden, wenn sie erfolgreich ausgelöst wurden.

Spezial:

Debuff-Fokus wirkt bei diesem Angriff nur, wenn Debuff-Fokus für beide verwendeten Debuffs besteht. Diese Meisterschaft kann mehrmals mit verschiedenen Kombinationen gewählt werden.

Meister der Verteidigung

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Du weißt wie du deine Waffen zur Verteidigung benutzt, sodass man kaum an dir vorbeikommen. Wie ein Polizist mit einem Schild oder die Defensivhaltung eines Kampfkünstlers.

Effekt:

Wenn du eine Waffe oder einen Gegenstand mit einem Verteidigungswert benutzt bekommst du einen Zusätzlichen Rüstungsbonus von +1. Außerdem ist der Verteidigungswert des Gegenstands um 1 erhöht.

Meister im Spuren verwischen

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 3, Umformungskraft 3, oder Einflusskraft 3

Beschreibung:

Du bist vor Verfolgung geschützt, z.B. durch magischen Schutz oder einen illusionären Schleier

Effekt:

Du hinterlässt bei deinen Reisen keine Spuren und man kann dir nur durch übersinnliche Mittel folgen.

Meisterjäger

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Wahrnehmung 4

Beschreibung:

Die bist für die Jagd gemacht und verlierst keine Fährte.

Effekt:

Wenn du nicht geblendet bist oder anderweitig beeinflusst weißt du immer wo Norden ist. Außerdem verlierst du, nachdem du eine Spur gefunden hast, die Fährte für die nächsten 7 Tage nicht. Nur übernatürliche Verschleierung, fliegende Ziele oder andere außergewöhnliche Umstände ändern das.

Natürliche Verteidigung (I - III)

Kosten: 2 Punkte
Voraussetzungen: Stufe 1: Keine
Stufe 2: Fitness 1
Stufe 3: Fitness 2

Beschreibung:

Egal ob durch deine Drachenvorfahren, dein Cyborg Exoskelett oder lebenslanges Training, deine Haut ist hart wie Stahl, wodurch du Angriffe einstecken kannst, die andere verstümmeln würden.

Effekt:

Wenn du keine Rüstung trägst erhältst du:

Stufe 1 - +1 Bonus auf Schutz und Zähigkeit.

Stufe 2 - +2 Bonus auf Schutz und Zähigkeit.

Stufe 3 - +3 Bonus auf Schutz und Zähigkeit.

Reichtum

Kosten: 3 Punkte
Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Egal ob du adelig geboren wurdest, einen Schatz gefunden oder ein wohlhabender Händler bist, du bist reicher als der normale Abenteurer.

Effekt:

Deine Vermögensstufe ist um 1 erhöht.

Rüstungsmeister (I - II)

Kosten: 3 Punkte
Voraussetzungen: Stufe 1 - 2: Keine

Beschreibung:

Egal ob schweergepanzelter Soldat oder beweglicher Schurke in Lederrüstung, du und deine Rüstung sind eins. Du erhältst den maximalen Schutz mit minimalen Nachteilen.

Effekt:

Du kannst in deiner Rüstung schlafen ohne vom Erschöpfungs-Debuff betroffen zu werden. Außerdem erhältst du:

Stufe 1 – Die Voraussetzung an Fitness zum Tragen von Rüstung ist um 1 verringert. Du erhältst +1 Rüstungsbonus auf Schutz, wenn du Rüstung trägst.

Stufe 2 - Die Voraussetzung an Fitness zum Tragen von Rüstung ist um 2 verringert. Du erhältst +2 Rüstungsbonus auf Schutz, wenn du Rüstung trägst. Bewegungsgeschwindigkeitsmali sind um 1,5 m [1] verringert.

Sanitäter

Kosten: 2 Punkte
Voraussetzungen: Stufe 1: Erschaffung 4, Ausstrahlung 4, oder Schutzkraft 4

Beschreibung:

Debuffs entfernen...

Effekt:

Du kannst eine große Aktion verwenden, um einem Verbündeten einen Widerstandswurf (als freie Aktion) zu geben. Dieser hat Vorteil 1. Außerdem erhältst du Vorteil 1 auf den Aktionswurf, um den Regenerationsbuff auszulösen.

Scharfschütze (für Flächenangriffe) (I - V)

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1 - 5: Keine

Beschreibung:

Egal ob mit einem Maschinengewehr oder einem gewaltigen Feuerball, du benutzt sie mit solcher Präzision, dass du dabei keine Verbündeten verletzt.

Effekt:

Für jede Stufe kannst du bei Flächenangriffen ein 1,5m [1] Feld wählen, welches von dem Angriff nicht betroffen ist.

Schlachtfeld Opportunist (I - V)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 5: Beweglichkeit 4 oder Macht 4

Beschreibung:

Deine Kampferfahrung erlaubt es durch Gelegenheiten zu nutzen, die andere nicht bemerken, was dich tödlich im Nahkampf macht.

Effekt:

Du kannst 1 zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Runde pro Stufe dieser Meisterschaft durchführen. Nur 1 Angriff ist pro Aktion die einen Gelegenheitsangriff auslöst möglich.

Schlagfolge

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Du kannst deine Feinde einen nach dem anderen in schneller Folge niederstrecken.

Effekt:

Immer wenn du einen Feind auf 0 Trefferpunkte mit einer Macht oder Beweglichkeitsattacke bringst kannst du sofort einen weiteren Angriff als freie Aktion durchführen.

Schlaghagel (I - VI)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 6: Keine

Beschreibung:

Egal ob du es Schläge hageln lässt, zwei Waffen trägst oder mehrere Lichtblitze aus dem Himmel beschwörst, du hast die Fähigkeit viele Angriffe in schneller Folge durchzuführen.

Effekt:

Am Anfang deines Zuges kannst du dich entscheiden einen Schlaghagel anzuwenden. Du musst festlegen, wie viele zusätzliche Angriffe du ausführen möchtest. Du erhältst eine entsprechende Menge großer Aktionen, die nur für Angriffe verwendet werden dürfen. Alle Angriffe diese Runde erhalten Nachteil entsprechend 3x der Anzahl der angesagten zusätzlichen Angriffe. Reduziere den Nachteil um 1 für jede Stufe dieser Meisterschaft. Beispiel: Schlaghagel Stufe 1, 3 Angriffe (1 normal + 2 zusätzliche):

3 (Nachteil pro zusätzlichem Angriff) x 2 (zusätzliche Angriffe) = 6 – 1 (für Stufe 1) => Nachteil 5

Du kannst Debuff und Angriffswürfe nach deiner Wahl kombinieren. Du kannst keine Buffs auslösen. Löse jeden Angriffs separat auf. Du kannst dich zwischen den Angriffen bewegen und mit den Angriffen mehrmals das gleiche Ziel angreifen.

Die Anzahl der zusätzlichen Angriffe ist limitiert durch $1 + 0,5 \times \text{Charakterlevel}$ (aufgerundet).

Schwimmen

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Du schwimmst wie ein Fisch im Wasser.

Effekt:

Du erhältst Schwimmgeschwindigkeit gleich deiner Grundgeschwindigkeit und musst keine Aktionswürfe machen um diese zu halten.

Zweihändiger Barbar

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 4 UND Macht 5 UND Schlaghagel Meisterschaft

Beschreibung:

Du bist sowohl kräftig als auch beweglich und kannst eine Waffe in einer Hand nutzen, die sonst zwei brauchen würde.

Effekt:

Du kannst Waffen mit ‚zweihändig‘ Attribut in einer Hand verwenden und bekommst die Vorteile von ‚einhändig‘ und ‚zweihändig‘ Attribut gleichzeitig. Dadurch erhältst du insgesamt Vorteil 2, wenn du eine zweihändige Waffe in jeder Hand hältst: Vorteil 1 von der Stärke einer zweihändigen Waffen + Vorteil 1 durch eine Waffe in jeder Hand.

Schneller Waffenzug

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 1

Beschreibung:

Lucky Luke, Meisterhafter Samurai

Effekt:

Einmal pro Runde kannst du eine zusätzliche Waffe oder kleines Objekt ziehen oder wegstecken als freie Aktion.

Spurenleser

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 5, oder Wahrnehmung 5

Beschreibung:

Spurenlesen ist praktisch dein Tagesgeschäft und kein Problem für dich.

Effekt:

Du kannst dich mit voller Geschwindigkeit bewegen während du deine Beute über ihre Spuren verfolgst.

Tödlicher Schlag (I - IX)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 9: Beweglichkeit 3

Beschreibung:

Wie ein Scharfschütze oder ein legendärer Ninja kannst du mit einer gut platzierten Attacke deine Gegner zerstören, wenn dieser nicht aufpasst.

Effekt:

Deine Angriffe zählen als tödliche Angriffe, wenn eines der folgenden zutrifft:

- Dein Ziel ist überrascht oder rechnet anderweitig nicht mit deinem Angriff.
- Dein Ziel ist in Reichweite eines Verbündeten.

Du erhältst Vorteil auf tödliche Angriffe gleich der Stufe der Meisterschaft. Zusätzlich wird ein Teil des Schaden (kann Gesamtschaden nicht übersteigen) als tödlicher Schaden gezählt. (Siehe Kapitel: Kampf)

Stufe 1-9 - Vorteil 1-9. Bis zu 5/5/10/10/15/20/20/25/25 tödlicher Schaden.

Todesengel (I - II)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 6 UND Tödlicher Schlag I Meisterschaft
Stufe 2: Beweglichkeit 7 UND Tödlicher Schlag II Meisterschaft

Beschreibung:

Du tötest geschwächte Gegner bevor sie einen Ton von sich geben können.

Effekt:

- Stufe 1 – Wenn du einem Gegner mit Tödlicher Schlag schaden zufügst und die gesamten Trefferpunkte 5 oder weniger sind nach dem Angriff, dann kannst du entscheiden die Trefferpunkte stattdessen auf 0 zu setzen. Zusätzlich kannst du jeden Gegner, den du auf 0 Trefferpunkte bringst zum Schweigen bringen.
- Stufe 2 – Die nötigen Trefferpunkte steigen von 5 auf 10. Zusätzlich wird bei einem erfolgreichen Tödlichen Schlag automatisch der Betäubt Debuff auf das Ziel gewirkt. Dies zählt nicht zum normalen 1-Debuff pro Angriff Limit.

Überlegene Fußarbeit

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 4

Beschreibung:

Du bist ein Meister des Ausweichens Angriffe, die so manch anderem den Kopf kosten würden, rauschen wirkungslos an dir vorbei.

Effekt:

Gegen dich können keine Gelegenheitsangriffe ausgeführt werden.

Überlegene Konzentration (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 3: Keine

Beschreibung:

Deine Konzentrationskraft ist beeindruckend, was dir erlaubt mehrere Effekte simultan aufrecht zu erhalten.

Effekt:

Du kannst mit einer Aufrechterhaltungsaktion 1 zusätzlichen Buff pro Stufe der Meisterschaft aufrechterhalten.

Übernatürliche Heilkraft

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Erschaffung 5

Beschreibung:

Durch Priester magie, neueste Technologie oder alchemistisches Gebräu kannst du Wunden heilen, die sonst keiner heilen kann.

Effekt:

Wenn du den Heilung-Buff auslöst, kannst du statt der normalen Auslösezeit eine Stunde wählen. Wenn du das tust heile tödlichen Schaden gleich der Heilkraft des Buffs. Dieser Tödliche Schaden wird zusätzlich zu den normal geheilten Trefferpunkten geheilt.

Überragende Verteidigung (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Bewegung 2, Vorahnung 2, oder Schutzkraft 2
Stufe 2: Bewegung 3, Vorahnung 3, oder Schutzkraft 3
Stufe 3: Bewegung 4, Vorahnung 4, oder Schutzkraft 4

Beschreibung:

Egal ob durch eine Magische Barriere, Einblicke in die Zukunft oder hohe Geschwindigkeit, du hast besonderen Schutz vor Schaden.

Effekt:

Du erhältst +1 auf alle Verteidigungswerte pro Stufe.

Überwältigender Schlag

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Macht 4

Beschreibung:

Im Kampf bist du wie eine Abrissbirne, die das Schlachtfeld abräumt. Deine rohe Kraft lässt Feinde fliegen.

Effekt:

Jedes Mal, wenn du Schaden mit einer Waffe mit dem ‚kräftig‘-Attribut zufügst kannst du dein Ziel 1,5m von dir wegstoßen.

Gewaltiger Schlag

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Macht 6 UND Überwältigender Schlag Meisterschaft

Beschreibung:

Wie ein Oger, der durch dich durch das Schlachtfeld schlägt drängen deine Schläge deine Feinde nicht nur zurück sondern stoßen sie auch zu Boden.

Effekt:

Jedes Mal wenn du einem Feind Schaden zufügst kannst du, zusätzlich das du ihn 1,5m [1] wegschlägst (Überwältigender Schlag Meisterschaft) am Ende des Stoßen auch zu Boden stoßen (Niederschlagen Debuff).

Unermüdlichkeit (I - V)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 5: Fitness 5, oder Willenskraft 5

Beschreibung:

Deine Ausdauer und Willenskraft sind legendär, wodurch du Taten vollbringen kannst, bei welchen andere schon längst zusammengebrochen wären.

Effekt: Für jede Stufe dieser Meisterschaft werden die Effekte des Erschöpfungsdebuffs um eine Stufe verringert.

Verstärkte Hervorrufung (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: beliebige übernatürliche Fähigkeit 4
Stufe 2: beliebige übernatürliche Fähigkeit 6
Stufe 3: beliebige übernatürliche Fähigkeit 9

Beschreibung:

Durch das kanalisieren übernatürlicher Energien durch Rituale, Meditation, Fasten oder Opferung erhöhst du die Stärke deiner Buffs und Debuffs.

Effekt:

Wenn du einen Buff oder Debuff auslöst kannst du dich entscheiden dies als eine verstärkte Auslösung zu tun. Die Auslösungszeit ist erhöht wie folgt:

- 1 Aktion -> 1 Minute
- 1 Minute -> 10 Minuten
- 10 Minute -> 1 Stunde
- 1 Stunde -> 8 Stunden
- 8 Stunden -> 24 Stunden

Stufe 1 – Wähle einen Effekt um den Buff/Debuff zu verstärken:

- Erhöhe die Reichweite des Effekts wie folgt:
 - Attribute 5 = 150 Meter
 - Attribute 6 = 1 km
 - Attribute 7 = 2 km
 - Attribute 8 = 20 km
 - Attribute 9 = 200 km
- Negiere 2 Level von Nachteil durch mehrere Ziele
- Für deinen Aktionenwurf, verwende die Anzahl Würfel der Attributswert +1.

Stufe 2 – Du hast zusätzlich die folgenden Optionen:

- Du kannst mehrere Leute in eine Gruppenauslösung bringen, solange diese den gewählten Buff/Debuff ebenfalls in der von dir gewünschten Stärke anwenden können. Am Ende der jeder Teilnehmer einen Effekt von Stufe 1 wählen.
- Du erhältst die folgenden Zusatzoptionen:
 - Ein Buff hält 1 Minute ohne das er Aufrechterhalten werden muss. Außerdem können Feinde den Buff nicht durch eine Unterbrechungsaktion beenden (Entzauberung funktioniert jedoch)
 - Ziele können 1 Minute keinen Widerstandswurf gegen den Debuff machen

Stufe 3 – Du erhältst die Fähigkeit permanent Buffs und Debuffs zu vergeben oder zu entfernen. Um den Buff oder Debuff permanent zu vergeben oder zu entfernen ist die Auslösungszeit gleich dem Power Level in Tagen notwendig. Während dieser Zeit kannst du essen, schlafen und deinem Tagesgeschäft nachgehen mit zwei Ausnahmen: 1) Du musst 8 Stunden am Tag mit minimaler Unterbrechung an der Auslösung arbeiten. 2) Du musst dich während der Auslösung am gleichen physischen oder Geographischen Ort befinden. Am Ende der Auslösung mache eine Aktionswurf:

- Buff vergeben– Mache einen Aktionswurf wie normal, um den Buff auszulösen. Falls erfolgreich bringst du einen nicht-sofortigen & nicht-permanenten Buff dazu permanent auf das Ziel zu wirken. Von da an kann das Ziel den Buff durch eine freie Aktion auslösen, ohne einen Aktionswurf zu machen. Das Ziel muss keine Aufrechterhaltungsaktion verwenden, um den Buff aufrecht zu erhalten und der Effekt kann nur temporär durch den Entzauberungsdebuff oder permanent durch die Verstärkte Hervorrufung (Buff aufheben) Meisterschaft entfernt werden.
- Debuff vergeben - Mache einen Aktionswurf wie normal, um den Debuff auszulösen. Falls erfolgreich bringst du einen nicht-sofortigen & nicht-permanenten Debuff dazu permanent auf das Ziel zu wirken. Der Debuff wirkt unbegrenzt und kann nicht durch Widerstandswürfe beendet werden. Der Effekt kann nur temporär durch den Reinigungsbuff oder permanent durch die Verstärkte Hervorrufung (Debuff aufheben) Meisterschaft entfernt werden.
- Buff aufheben - Mach einen Schutzkraftwurf mit Herausforderungswert = $10 + 2x$ Power Level des Buffs.
- Debuff aufheben - Mach einen Erschaffungs- oder Schutzkraftwurf mit Herausforderungswert = $10 + 2x$ Power Level des Debuffs.

Spezial:

Der Spielleiter entscheidet ob der Spieler versuchen darf einen bestimmten Buff oder Debuff permanent auf ein Ziel zu bringen.

Vielseitigkeit

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Keine

Beschreibung:

Du bist gebildet, hast viele Erfahrungen gesammelt oder einfach nur viel Glück. Das Ergebnis ist, dass du ziemlich gut bei Dingen bist, auf die du nicht spezialisiert bist.

Effekt:

Jedes Mal, wenn du ein Attribut mit einem Wert von 2 oder niedriger für einen Aktionswurf (kein Angriff/Verteidigung/Buff/Debuff) verwendest erhältst du Vorteil 1.

Wächter (I - III)

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 3: Beweglichkeit 5, Macht 5, oder beliebige übernatürliche Fähigkeit 5

Beschreibung:

Deine erhöhten Sinne in der Schlacht machen es fast unmöglich dich auf dem falschen Fuß zu erwischen und du bist stets bereit dich oder deine Verbündeten zu verteidigen.

Effekt:

Einmal pro Runde, nachdem du eine große Aktion verwendet hast um eine Verteidigungsaktion durchzuführen erhältst du eine zusätzliche große Aktion die du vor dem Start deiner nächsten Runde für eine weitere Verteidigungsaktion verwenden kannst. Höhere Stufen geben mehr Verteidigungsaktionen.

Weitschuss

Kosten: 1 Punkt

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 5, Macht 5, oder beliebige übernatürliche Fähigkeit 5

Beschreibung:

Deine Erfahrung mit einer bestimmten Fernkampfatacke erlaubt dir deine Feinde auch aus großer Distanz zu treffen.

Effekt:

Bestimme eine Waffe oder einen Angriffstyp. Deine Reichweite damit ist verdoppelt.

Widerstandsfähigkeit

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Fitness 3, Ausstrahlung 3, oder Willenskraft 3

Beschreibung:

Egal ob durch Glück, den Willen einer höheren Macht oder außerordentlichen Mut, du kannst Debuffs schneller abschütteln als andere. Das kann auf fast jeden Charakter passen: Ein Halbling mit massig Glück, eine Zauberin mit einer Schutzaura oder ein von einer Gottheit gesegneter Paladin.

Effekt:

Immer wenn du einen Widerstandswurf machst hast du Vorteil 1.

Wilde Diener (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Umformungskraft 4, Erschaffung 4, Entropie 4, Energie 4, oder Einflusskraft 4
Stufe 2: Umformungskraft 5, Erschaffung 5, Entropie 5, Energie 5, oder Einflusskraft 5
Stufe 3: Umformungskraft 7, Erschaffung 7, Entropie 7, Energie 7, oder Einflusskraft 7

Beschreibung:

Egal ob der Totenbeschwörer, der seine untoten Horden beschwört oder die Roboter eines Erfinders, deine Diener sind außergewöhnlich stark unter deinem Befehl.

Effekt:

Kreaturen unter dem Einfluss deines Bezauberung- oder Beherrschung-Debuffs, oder die, die durch Kreaturen beschworen gerufen wurden, erhalten Vorteil 1 pro Stufe auf alle Angriffswürfe, die sie ausführen, um dich zu verteidigen.

Wissen (I - III)

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1 - 3: Keine

Beschreibung:

Egal ob durch intensive Studien oder Jahre an Erfahrung du hast tiefe Kenntnisse eines Themas welches deine allgemeine Intelligenz bei weitem übertrifft.

Effekt:

Wähle eines der folgenden Wissensgebiete oder kreiere (mit Spielleiter absprechen) eine neue:

Beispiele: Alchemie, Anatomie, Arkanes Wissen, Computer, Sprengstoffe, Ingenieurswissen, Geographie, Kräuterkunde, Geschichte, einen bestimmten Ort, Medizin, Militärische Strategie, Übernatürliches, Wildnis

Die Stufe bestimmt das Ausmaß des Wissens:

- Stufe 1 – Wissenswürfe mit einem Herausforderungswert von 16 oder geringer gelingen automatisch. Für höhere Herausforderungswerte gilt dein Lernfähigkeit Attributswert als 3, es sei denn er ist bereits 3, dann erhältst du Vorteil 1.
- Stufe 2 - Wissenswürfe mit einem Herausforderungswert von 22 oder geringer gelingen automatisch. Für höhere Herausforderungswerte gilt dein Lernfähigkeit Attributswert als 6, es sei denn er ist bereits 6, dann erhältst du Vorteil 1.
- Stufe 3 - Wissenswürfe mit einem Herausforderungswert von 26 oder geringer gelingen automatisch. Für höhere Herausforderungswerte gilt dein Lernfähigkeit Attributswert als 8, es sei denn er ist bereits 8, dann erhältst du Vorteil 1.

Spezial:

Du kannst diese Meisterschaft mehrmals für verschiedene Wissensbereiche wählen.

Zäher Kämpfer

Kosten: 2 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Ausstrahlung 3, oder Fitness 3

Beschreibung:

Egal ob du ein verdammter Glückspilz bist oder einfach nur schwer zu töten, du hast das Talent im Kampf zu bleiben wenn andere bereits aufgeben.

Effekt:

Einmal pro Tag bringt dich ein Angriff, der dich auf unter 1 Trefferpunkt bringen würde, stattdessen auf 1.

Zum schweigen bringender Schlag

Kosten: 3 Punkte

Voraussetzungen: Stufe 1: Beweglichkeit 4

Beschreibung:

Wie ein Assassine oder Ninja hinderst du Feinde daran andere zu alarmieren.

Effekt:

Immer wenn du mit einer Waffe Schaden zufügst, die das „Präzise“-Attribut besitzt, gegen ein Ziel, das überrascht ist oder anderweitig nicht mit dem Angriff rechnet, wird das Ziel mit dem ‚Zum Schweigen gebracht‘ Debuff belegt.