

Fähigkeiten

Bei den Fähigkeiten handelt es sich nicht ausschließlich um Waffenbezogene Dinge, sondern auch um körperliche oder geistige Talente des Charakters, die durch die Fähigkeiten verfeinert werden können.

Die Fähigkeiten stehen den aufgelisteten Klassen zur Verfügung und werden mit den aufgelisteten Kosten von den Fertigkeitpunkten erworben. Dabei können sowohl Waffen-, als auch normale Fertigkeitpunkte benutzt werden.

Inwieweit Prestigeklassen Zugriff auf eine bestimmte Fähigkeit haben, hängt von der Mächtigkeit der Prestigeklasse ab und würde den Rahmen dieser Liste sprengen. Hier hängt es im Einzelnen vom Meister ab, ob er dies zulässt oder nicht.

Fähigkeiten, die sich auf Waffen (-arten) beziehen, setzen voraus, dass der Charakter diese Waffe auch beherrscht.

Wie neu erlernte Fertigkeiten müssen die Fähigkeiten auch von einem Meister dieser Fähigkeit erlernt werden. Hierfür gibt es eine neue Fertigkeit „Lehren“ (Weisheit +2). Diese kostet 1 Fertigkeitpunkt und ist eine allgemeine Fertigkeit, kann also von allen Klassen erlernt werden.

Entwaffnen:

$ST+GE/4 = Entwaffnenwert (EW)$

Das Entwaffnen kann nur eingesetzt werden, wenn man auch die Fähigkeit erlernt hat, verteidigen hingegen kann man immer.

Angreifer und Verteidiger würfeln auf den Entwaffnenwert. Scheitert der Wurf beim Angreifer, so hat der Verteidiger in der nachfolgenden Runde einen um 2 erleichterten TW und das Entwaffnen misslingt.

Gelingt die Probe beim Angreifer und scheitert beim Verteidiger, so gelingt das Entwaffnen automatisch. Gelingen beide Proben, so wird errechnet um wie viel erschwert der Wurf noch gelungen wäre. Derjenige mit dem höheren Wert entwaffnet den anderen. So kann es aus passieren, dass man als Angreifer selbst entwaffnet wird.

Damit entfällt die bisher übliche Entwaffnen Regel.

Beispiel:

Jonas will Ben entwaffnen, beide haben einen EW von 7 und schaffen auch beide ihre Probe. Jonas würfelt eine 2 und Ben eine 5. Nun werden die beiden Differenzen (EW – Würfelwurf) miteinander verglichen und Jonas hat mit 5 zu 2 eindeutig den höheren Wert. Also kann Jonas Ben entwaffnen.

[optional] Restriktionen:

Diese Einschränkungen des Charakters können nur zur Charaktererschaffung ausgewählt werden und dann nur eine! Wählt man eine dieser Restriktionen aus, so erhält man die angegebenen Fertigkeitpunkte hinzu. Die Restriktionen können nie aufgehoben werden, selbst durch einen Wunsch nicht.

Abkürzungen:

Kämpfer (K), Kämpferkombi (KK), Paladin (P), Waldläufer (W), Dieb (D), Magier (M), Kleriker (KL). Druiden (DR), Barde (B)

Bemerkungen:

- Waffenart: eine bestimmte Waffe, wie z.B. Schwert, Morgenstern, usw.
- Bei Fähigkeiten, die aufeinander aufbauen zählen nur die Auswirkungen der Fähigkeit die grade eingesetzt wird. Also sind die Auswirkungen nicht Additiv.

Name	Beschreibung	Kosten	Klassen
geübter Angriff	Initiative -2 für eine Waffenart, kann immer nur einmal für eine Waffenart genommen werden	1	K, KK, P, W, D
ausgefeilte Kampftechnik	+1 auf Schaden für eine Waffenart, kann immer nur einmal für eine Waffenart genommen werden	1	K, KK, KL
Gestählt	-1 auf RK, Additiv zu anderen Rüstungsteilen	1	K, KK, P, W
Gezielter Schuss	Schussfolge halbiert sich (abgerundet), +2 auf TW, gilt auch für Wurfaffen, ist die Schussfolge vorher von 1#1 ist sie danach 1#2	1	K, KK, D, W
Kräftiger Schuss	+1 auf den Schaden für alle Bögen und Wurfaffen, Voraussetzung ST 16	1	K, KK, W
Entwaffnen	der Charakter kann andere entwaffnen, siehe Beschreibung	2	K, KK, D, W
Fliehen	einmal pro Kampf/Begegnung/Gegner kann man fliehen, ohne das der Gegner einen Schlag anbringen kann	1	alle außer P
Finten	gelingt ein zuvor angesagter Angriff, der um 5 erschwert auch gelingen würde, so kann der Angreifer den Verteidiger dazu zwingen eine Stelle in der Deckung zu öffnen und hat damit in der nächsten Runde +4 auf den TW und +1 auf Schaden. Dies kann max. IN/2 (abgerundet) des Gegners Mal durchgeführt werden.	2	K
Still festhalten	Gegner wird nach einem erfolgreichen Angriffswurf von hinten festgehalten und der Mund zugehalten, wird der Gegner so festgehalten ist er zu keiner Handlung mehr fähig, zuvor muss man jedoch unbemerkt an den Gegner heran kommen. Mit dieser Fähigkeit kann man NICHT unbemerkt einen Schlag anbringen, dafür ist der hinterhältige Angriff.	1	K, KK, D, W, B
Mauerlauf	nach erfolgreicher GE Probe kann der Charakter GE/2 in Metern vertikal an einer Wand entlang laufen, Voraussetzung sind min. 5 Meter Anlauf und eine Wand mit einer rauen Oberfläche, höchstens RK 4 (ohne mag. Zuschläge, ohne GE Boni), GE 12	1	K, KK, D, B
Gassensprung	nach erfolgreicher GE Probe kann der Charakter durch seitliche Sprünge in einer engen Gasse entweder hoch aus der Gasse raus, z.B. auf ein benachbartes Dach oder er kann sich in einigen Metern Höhe mit den Beinen in der Gasse verkeilen und dort verharren. Die Arme sind dabei benutzbar. Voraussetzung ist höchstens RK 4 (ohne mag. Zuschläge, ohne GE Boni), GE 12	1	K, KK, D, B
Gegner überwinden	hier ist der Charakter nach einer GE Probe durch Salti, Saltos oder Rollen in der Lage schnell an einem Gegner vorbei zu kommen, sofern genügend Platz vorhanden ist. Der Gegner hat einen um 4 erschwerten TW den Charakter während dieser Phase zu treffen. Voraussetzung ist höchstens RK 4 (ohne mag. Zuschläge, ohne GE Boni), die Fertigkeit Turnen, GE 12	1	K, KK, D, W, KL, B
Kopfnuss	beide unbehelmt 1W3, beide behelmt 1W2, Angreifer behelmt 1W6, Verteidiger behelmt (lieber nicht). Der Stärkebonus wird mit aufgerechnet.	1	K, KK, W, P, KL
Dirty Tricks	hier drunter fallen alle möglichen Ablenkungen, wie z.B. Sand in die Augen werfen, ein Bein stellen, ins Gemächt treten, usw. Halt alles, was im Kampf einen unfairen Vorteil verschafft. Dadurch bekommt der Angreifer nach einer GE Probe in der nachfolgenden Runde einen um 2 erleichterten TW oder eine freie Handlung. Die Tricks können max. IN/4 (abgerundet) des Gegners Mal durchgeführt werden.	2	K, KK, D
Projektile abwehren	nach einer GE Probe kann der Charakter ein Projektil pro Runde abwehren. Dafür muss mindestens eine Hand frei sein. Kämpfen ist nebenbei mit einem Abzug von -2 auf den TW noch möglich. Verursachen die Projektile zusätzlichen Schaden, wie z.B. Feuer oder Säure, so erhält der Charakter, wenn er nicht durch entsprechende Handschuhe geschützt ist diesen zusätzlichen Schaden. Magische Projektile können	2	K, W

	nicht abgewehrt werden.		
Zähigkeit	Verliert der Charakter mehr als die Hälfte seiner TP, so muss er keinen Wurf auf körperlichen Schock machen. +5% auf Wiedererweckung, jedoch nie mehr als 99%. Voraussetzung ist min. KO 14	1	alle
Kritischer Schlag	Der Charakter wählt eine Waffeart aus mit der schon bei einer 19 und 20 einen kritischen Treffer auslöst.	3	K
Rammen	wirft einen Gegner bei erfolgreichem Angriff um ST/4 Meter nach hinten und fügt diesem 1W4 SP + Stärkezuschlag zu. Voraussetzung ST 13 <i>[optionaler Schaden: Schulterplatten +2]</i>	1	K, KK, P, W, KL
Schildschlag	Alle zwei Runden kann mit einem Angriffswurf erschwert um 2 mit dem Schild attackiert werden. Während des Schildschlag gilt der RK des Schildes nicht. Der Angriff kann zusätzlich zu den normalen Angriffen getätigt werden. 1W4 + Stärkebonus <i>[optionaler Schaden: gespickter Schild +4]</i>	2	K, KK, P, KL
Bresche	Der Charakter kann in eine Reihe von Gegnern, die max. Menschengroß sind eine Bresche schlagen. Gegner die getroffen werden (1W3) erhalten 1W4 + Stärkebonus Schaden. Gegner die nicht getroffen werden haben einen um 3 erschwerten TW auf den Charakter, wobei der RK Bonus des Schildes nicht zählt. Voraussetzung sind die Fähigkeiten „Rammen“ und „Schildschlag“ <i>[optionaler Schaden: gespickter Schild +3]</i>	1	K, KK
Waffe & Schild	mit dieser Fähigkeit hat man bei einem „Schildschlag“ keinen Abzug mehr auf den Angriffswurf und man kann sich bei „Defensive“ mit BF/2 bewegen. Voraussetzung ist das man Waffe und Schild trägt.	1	K, KK, P, KL
Defensive	der Charakter kann nicht mehr angreifen, erhält jedoch für die Dauer der Defensive -3 auf RK. Die Defensive kann KO in Runden lang aufrecht gehalten werden. Voraussetzung sind eine Nahkampfwaffe oder ein Schild. Während der Defensive kann nichts anderes gemacht werden, außer sich langsam zu bewegen BF/4.	1	alle
Nahkampf	Im Nahkampf richtet man automatisch immer echten körperlichen Schaden +1 an. Voraussetzung ist min. ST 14	1	alle
Geborener Anführer	Der Charakter erhält schon eine Stufe vorher seine Anhängerschaft. Voraussetzung ist min. CH 14	1	alle
Feilscher	Beim Feilschen bekommt der Charakter +4 auf Charisma.	1	alle außer Paladin
Sprung Attacke	Verdoppelt nach erfolgreichem Angriff den Schaden einer Nahkampfwaffe. Ein Schild kann nicht getragen werden. Alle drei Runden einsetzbar. Voraussetzung sind min. 2 Meter Anlauf, die Fertigkeit „Springen“ und höchstens RK 4 (ohne mag. Zuschläge, ohne GE Boni), GE 12	2	K, KK, W, D
Beidhändig	Initiative einer beidhändigen Waffen -3	1	K, KK, KL, P
Zweihändig	0 auf TW Hauptwaffe, -2 TW Zweitwaffe	1	K, D
Einhändig	Charakter kann nur eine einhändige Waffe nutzen und keinen Schild und bekommt -1 auf RK. 2: dito jedoch -2 auf RK.	1, 2	K, KK, D, B
Paralleler Angriff	Charakter mit mehreren Angriffen pro Runde können die Angriffe frei auf zwei Gegner verteilen, Hauptgegner 0 TW, Zweitgegner -2 TW	2	K
Attributsfocus	Der Charakter kann sich auf der 9. Stufe aussuchen, wo er den Attributspunkt hinlegt	1	alle
Hinterhältigkeit	+3 auf Fallen stellen	1	alle
Zauberresistenz	+1 RW gegen Zauber	1	alle
Eiserner Wille	nach einem erfolgreichen RW gegen Tod kann der Charakter bis -5 TP weiterhin bei Bewusstsein bleiben, ohne Abzüge weiterkämpfen und verliert auch keinen weiteren TP pro Runde. Bei weniger als -5 TP gelten die normalen Regeln wieder.	1	alle
Giftresistenz	+1 RW gegen natürliche Gifte	1	alle
Bestechung	Bei Bestechungsversuchen erhält der Charakter +4 auf	1	alle außer P

	Charisma		
Wiesel	-2 RK wenn der Charakter ungerüstet ist (ohne mag. Zuschläge, ohne GE Boni), Voraussetzung GE 14	1	alle
Fotografisches Gedächtnis	der Charakter kann sich Dinge exakt einprägen	1	alle
Mathematisches Genie	der Charakter kann gut mit Zahlen arbeiten, Baumeister +3, IN 14	1	alle

Restriktionen	
Rüstung	Charakter kann keine Rüstung tragen, +2 Fertigkeitspunkte, gilt nicht für Magier, Diebe bekommen nur +1
Waffen	der Charakter sucht sich eine Waffenart aus, nur diese darf er benutzen, +2 Fertigkeitspunkte, gilt nicht für Magier, Diebe bekommen nur +1
mag. Gegenstände	der Charakter kann nur noch 2 mag. Gegenstände gleichzeitig tragen, dabei spielt es keine Rolle, ob die Gegenstände aktiv sind oder nicht, +2 Fertigkeitspunkte
Attribute	der Charakter verzichtet auf ein Attributspunkt, den er auf der 1,3,6 oder 9 Stufe bekommen würde, +2 Fertigkeitspunkte
Blindheit	der Charakter ist von Geburt an Blind, dies kann auch nicht durch Wunsch geheilt werden! Zauber, Fertigkeiten oder Sonstiges, welche das Sehen erfordern können nicht ausgeführt werden, +3 Fertigkeitspunkte
Taubheit	der Charakter ist von Geburt an Taub, dies kann auch nicht durch Wunsch geheilt werden! Zauber, Fertigkeiten oder Sonstiges, welche das Hören erfordern können nicht ausgeführt werden, +2 Fertigkeitspunkte