

DRAHTIG (NIEDERE)

Wählen Sie eine der folgenden Arten von kritischen Treffern: Schnitt, Schlag, Stich, Ungleichgewicht, WK: Schlag, WK: Wurf oder Umklammern. Jedesmal, wenn Sie einen solchen Treffer kassieren, wird die Intensität des kritischen Treffers um eine Stufe reduziert (aus „A“ wird „A-25“).

[Niedere, 10]

DRAHTIG (HÖHERE)

Wie das niedere Talent, jedoch wählen Sie zwei Arten.

[Höhere, 15]

DRAHTIG (ÜBERRAGEND)

Wie das niedere Talent, jedoch wählen Sie drei Arten.

[Überragend, 20]

Du hast es, geschnitten zu werden. Du hast viel Zeit Deines Lebens damit verbracht, Treffer durch Klingengewaffen zu vermeiden. Jetzt tut Dein Körper unbewußt sein bestes, um ernsthaften Schaden durch solche Waffen zu verhindern. Du drehst und verbiegst Dich, springst zurück und kannst Dich sekundenschnell flach auf den Boden drücken, wenn es sein muß. Du kannst nicht allen Treffern ausweichen, aber Du reduzierst ihre Wirkung auf Dich.

DURCHDRINGENDER BLICK

Durch Ihre eindringlichen Augen erhalten Sie einen speziellen Bonus von +10 auf alle Fertigkeiten, bei denen Sie mit anderen Leuten interagieren (Überreden, Bestechen, Verhören, Diplomatie, usw.). Um den Bonus zu erhalten, müssen Ihre Augen sichtbar für denjenigen sein, mit dem Sie sprechen.

[Geringe, 5]

Dein Blick zieht jeden in seinen Bann. Deine Augen scheinen jedes Blickduell zu gewinnen. Du konntest Leute schon von ihrem Tun abbringen, indem Du sie nur angestarrt hast. Deine Augen vermitteln eine starke Ausstrahlung, wenn Du mit Menschen zu tun hast. Dadurch hast Du von Anfang an einen Vorteil in allen Gesprächssituationen.

EISERNER GRIFF

Sie können dem Versuch Sie zu entwaffnen mit einem +25 Bonus widerstehen. Alle Patzerbereiche für Nahkampfwaffen werden um 1 reduziert (auf ein Minimum von 1).

[Niedere, 8]

Dein Waffe ist Dein Leben, so hat man es Dir als Soldat beigebracht. Du hast beschlossen, niemals Deine Waffe zu verlieren. Im Kampf hältst Du Deine Waffe fest umklammert. Du kannst sie trotzdem manövrieren und effektiv einsetzen, aber Du willst einfach nicht, daß sie Dir jemand aus der Hand schlägt, sei es mit einem starken Hieb oder einem Überraschungsangriff.

ENORME SPRUNGKRAFT

Sie sind ein ausgezeichneter Springer. Sie erhalten einen Bonus von +30 auf die Fertigkeit Springen.

[Geringe, 4]

Du konntest schon immer höher, weiter und länger springen als jeder andere. Mit genügend Anlauf bist Du schon über kleine Schluchten gesprungen.



FLIEGEN *

Sie haben die natürliche Fähigkeit zu fliegen. Sie müssen wählen, was Ihnen diese Fähigkeit verleiht (Flügel, die Kraft, Schwerkraft zu überwinden, Magie usw.). Sie können mit einer Geschwindigkeit von bis zu 2m pro Runde fliegen. Sie können Ihre Grundbewegungsweite erhöhen, indem Sie das entsprechende Manöver ausführen.

[Überragend, 25]

Manche Völker würden gerne fliegen können. Sie würden sich gern mit den Adlern in die Lüfte schwingen und den Wind in den Haaren spüren. Du weißt, wie sich das anfühlt – Du kannst fliegen. Du kannst all diese mühseligen Dinge wie auf einem Pferd reiten oder zu Deinem Ziel laufen, einfach vermeiden. Du kannst Flüsse überspringen, mußt Dich nicht mit Dieben und Räubern plagen, und Du erregst jede Menge Aufmerksamkeit, wohin Du auch kommst. Manche Leute schießen auf Dich, aber die sind bloß neidisch. Immerhin kannst Du fliegen.