

HEROES



Version 4.4c

Das Rollenspiel für
echte Helden

Inhalt

1. Heroes	5
1.1 HEROES ist ein generisches RPG	
1.2 Empfehlungen für Szenarios und Settings	5
1.3 Das „Comical“ und „Movie“-Setting	5
1.4 Nochmals Danke an alle!	5
2. In sieben Schritten zum Helden	6-7
3. Zum Regeltechnischen	8
3.1 Das Gewürfel:	8
3.2 Lebenspunkte und Würfelproben	8
3.3 Heroismus	8
3.4 Willenskraft:	9
3.5 Orientierung / Moral	9
3.5.1 Beispiele für Orientierungen bei moralischen Prinzipien:	10
3.5.2 Spielbarkeit von „Gut“ und „Böse“	10
3.6 Tod, Ohnmacht und Wundheilung	11
3.6.2 Wundabzüge	11
3.6.3 Regeneration	11
3.6.4 Lebenspunkte im Spiel	11
3.7 Attribute	12
3.7.1 Die Berechnung von Boni	12
3.8 Sonderregeln für besondere Situationen	13
3.8.1 Sonderregeln im Kampf	13
3.8.1 Sonderregeln für Magie und Telepathie	13
3.8.1 Sonstige Sonderregeln	13
3.9 Kritische Erfolge/kritische Misserfolge	14
3.10 Steigerung des Helden: A Hero will Rise™	15
3.10.1 Steigerung der Attribute	15
3.10.2 Steigerung der Kampfwerte	15
3.10.3 Steigerung einer Superfähigkeit auf ein nächstes Level	15
3.10.4 Auswahl/Kaufen weiterer Feats	15
4. Der Kampf	16
4.1 Angriff und Abwehr	16
4.2 Ausweichen	17
4.3 Richtwerte für Waffen	18
4.4 Schaden verrechnen:	18
4.5 Schutzwesten & Rüstung	18
4.6 Zwei Waffen gleichzeitig	19
4.7 Die Kampfrunde, genauer erklärt	19
4.8 Initiative (Ini)	20
4.8.1 Zusätzliche Aktionen durch hohe Ini	20
4.8.2 Übersicht der Kampfrunden	20

5. Feats	21
Feats bei der Charaktererschaffung	21
5.1 Stärke-Feats	22-23
5.2 Geschicklichkeits-Feats	24-25
5.3 Konstitutions-Feats	26-27
5.4 Fingerfertigkeit-Feats	28-29
5.5 Verstands-Feats	30-31
5.6 Charisma-Feats	32-34
5.7 Wahrnehmungs-Feats	34-36
5.8 Willenskraft-Feats	36-38
6. Die Superfähigkeiten	38
6.1 Die Probe	
6.2 Aktivierungsdauer und Unterbrechung von Superfähigkeiten	38
6.3 Epische Superfähigkeiten (Level IV)	38
6.4 Auflistung aller Superfähigkeiten	39-57
7. Vorteile	58-61
8. Nachteile	62-66
9. Zusammenfassung	68-69
10. Glossar	70-71
11. Generierungsliste	72
12. Charakterbogen	73

Illustrationen: Lem, Alice, Nathalie, Rogier
Besondere Mithilfe bei Text und Testing:

Jens Hajek, Sascha Petzel, Benjamin
Brünner, Matthias Ruchti, Patrick Röglin,
Martin Böhler, Rico Di Nora, Christian Probst,
Lem, Phil, Katja

1. HEROES

Vor Ihnen liegt das Regelwerk zu HEROES, dem Rollenspiel für echte Helden. HEROES ist ein System, was auf maximaler Freiheit der Spieler basiert und mit wenigen Regeln versucht, ein actionreiches Spiel zu ermöglichen. Möglich ist grundsätzlich alles, aber dann bitte mit Action, Epik und tollem Rollenspiel. Die Spieler spielen „richtige Helden“ und keine Personen, die nur zur falschen Zeit am falschen Ort sind. Denn darum geht es: Möglichst viel Spaß haben - mit verständlichen Regeln und rasanter Spielgeschwindigkeit. Der Charakterbogen passt auf genau eine Seite und das Kampf- bzw. Superkräfte-System ist leicht verständlich.

HEROES ermöglicht kurz- und langfristige Settings oder Spielabende und ist sehr flexibel in seiner Gestaltung: Helden können sich über ein Steigerungssystem bei längeren Sessions weiterentwickeln und immer besser werden - oder auch einfach nur schnell für kurze „One Shots“ erstellt werden. Haben Sie Spaß, Überlegen Sie nicht zu viel und stürzen Sie sich in das Abenteuer!

1.1 HEROES ist ein generisches RPG

HEROES bedient sich gern sehr vieler Klischees, vieler Filmklassiker und versucht, Heroismus und Action an den Spieltisch zu tragen. HEROES lebt von epischer Übertreibung und dargestellter Cineastik: Spieler und Spielleiter sollten Charakterkonzepte und Plots daher stark an das jeweilige Setting anpassen. Denn als generisches Rollenspiel gibt HEROES oftmals nur grobe Richtlinien vor, weswegen ein Setting eigentlich kaum ohne besondere Anpassungen gespielt werden sollte. Scheuen Sie sich bitte daher nicht, Regeln (z.B. alle Steigerungsregeln) abhängig vom gespielten Setting zu modifizieren.

1.2 Empfehlungen für Szenarios und Settings

HEROES ist sehr variabel: Es ist sehr amüsant, ein 60er-Jahre Movie-Setting zu spielen, für ein Comical-Setting würde sich z.B. ein Szenario in naher Zukunft anbieten. Settings, die in der Gegenwart spielen, sind ebenso passend, vor allem, wenn man aktuelle Ereignisse berücksichtigen möchte. Auch Szenarien in der frühen Vergangenheit sind durchaus mit HEROES gut abbildbar. Probiert es aus!

HEROES ist kompatibel mit Sci-Fi, Low-Fantasy, Anime-Style, Hollywood Action-Szenarios, Eastern, Western und viel mehr. Selbst High-Fantasy-Settings sind in HEROES denkbar. Keine Hemmungen bei der Kreativität! Spaß ist die oberste Regel.

1.3 Comical und Movie-Setting:

Bei der Erschaffung sollte man sich genau überlegen, in welches Setting der Held passen soll. Ein Gespräch mit der SL verschafft hierbei Klarheit. Grundsätzlich wird unterschieden in „**Comical**“ und „**Movie**“. Erstes zeichnet sich dadurch aus, weiter weg von der Realität und dementsprechend überzeichneter zu sein. Das Movie-Setting hingegen ist für Action, Thriller oder Drama in bester Hollywood-Manier das Setting der Wahl. Die Helden (und ihre Gegenspieler) sind zwar auch hier dem Durchschnittsbürger überlegen, aber ihre „Kräfte“ sind bei weitem nicht als „super“ einzuordnen. Und da beide Settings ineinander inkompatibel sind, wird empfohlen, diese Settings voneinander zu trennen. Steht bei Fähigkeiten ein **(A)** vor dem Namen, müssen diese erst (evtl. mit Willenskraft-Punkten) aktiviert werden, um Wirkung zu zeigen.

1.4 Nochmals Danke an alle

HEROES ist ein Gemeinschaftsprojekt, in dem viel Arbeit und jahrelange Testspiele vieler Beteiligten stecken. Insbesondere danke ich allen beteiligten Personen für ihre Freundschaft, für die tolle Arbeit und Inspiration, die HEROES immer weiter voran getrieben hat.

Jonas Knoll,
1. August 2022

2. IN SIEBEN SCHRITTEN ZUM HELDEN

2.1 Schritt 1: Setting

Welches Setting will Ihre Gruppe spielen? „Comical“ oder „Movie“? In welcher Zeit? Wie fantastisch und wieviel Slapstick? Sprechen Sie sich mit ihren Mitspielern ab.

2.2 Schritt 2: Typus

Was will ich darstellen? Abhängig vom gewählten Setting stellt sich hier die erste Frage, was der Charakter darstellen soll. Soll der Held ein smarterer Allrounder sein? Eher ein bulliger Kämpfer? Oder wie wäre es mit einem unerschütterlichen Cop? Machen Sie sich bitte hier und jetzt darüber klar, was Sie repräsentieren wollen. Finden Sie eine stimmige Linie in Ihrem Charakterkonzept: Kein Charakter kann alles, jeder hat Schwächen, jeder hat Stärken. Schauen Sie hierbei am besten noch nicht auf die vorhandenen Fähigkeiten.

Moral: **Entscheiden Sie, wieviel Punkte „Orientierung“ Sie vergeben wollen**, d.h. legen Sie fest, wie „düster“ ihr Held sein soll. Schauen Sie bitte dafür in das Kapitel: „3.5. Orientierung und Moral“.

Optionaler Nachteil „Achillesferse“:

Helden des „Comical“-Settings können eine Achillesferse als Nachteil wählen, z.B. eine Verwundbarkeit, welche die eigenen Superkräfte unbrauchbar macht. **Bitte mit SL absprechen.** Eine Achillesferse ist für Helden immer ein fatales Problem: Superfähigkeiten können ihre Wirkung verlieren, gesundheitliche Probleme entstehen, seltsame Dinge geschehen... Seien Sie kreativ!

2.3 Schritt 3: Konzept

Jetzt zu den Fähigkeiten. Welche Fähigkeiten können das darstellen, was Sie in Schritt 2) gewählt haben? Was erweitert unter Umständen Ihr Konzept? Was würde genau passen? Und bitte lassen Sie sich jetzt nicht von Ihrem Konzept abbringen, nur weil Sie einige Fähigkeiten bevorzugen.

2.4 Schritt 4: Punkteverteilung

Bitte passen Sie die Charakterbau-Empfehlung an das jeweilige Setting an. Für die Erschaffung ihres Helden erhalten Sie:

Movie-Setting: 80 Punkte für die Attribute

Comical-Setting: 85 Punkte für die Attribute

(Der Wert eines Attributs ist minimal **5** und maximal **15!**)

Es können grundsätzlich unbegrenzt Vorteile gewählt werden. Außerdem erhält der Charakter im Comical-Setting noch 2-4 Superfähigkeiten (Bitte SL diesbezüglich fragen).



Sie erhalten im Movie-Setting:

30 Punkte für Vorteile und Feats. Superfähigkeiten sind dem Comical-Setting vorbehalten.

Sie erhalten im Comical-Setting:

50 Punkte für die SF, Vorteile und Feats.

Heroismus-Bonus:

Alle Punkte, die nach Auswahl der Superfähigkeiten, Vorteile und Feats übrig bleiben, werden als Bonus auf den Heroismus-Wert addiert.

Auswahl von Fähigkeiten:

Superfähigkeiten, auch „SF“ genannt (diese gibt es nur im Comical-Setting), Vorteile und Feats können zusätzlich durch freigewordene Punkte aus Nachteilen bezahlt werden.

Vor- und Nachteile:

Bitte passen Sie die Vor- und Nachteile dem Realismus des jeweils gewählten Settings an. Vor- und Nachteile können nur bei der Charakter-Erschaffung ausgewählt werden.

Superfähigkeiten im „Comical“-Setting:

Die Kosten von Superfähigkeiten beinhalten bereits alle Kosten vorigen Stufen: Wer also „Bullet Time II“ kauft, hat automatisch auch die Kosten von „Bullet Time I“ bezahlt.

Feats:

Bitte erwerben Sie bei der Charaktererschaffung mindestens sechs und maximal acht Feats, die Sie auf mindestens drei unterschiedliche Attribute verteilen. Die Kosten eines einzelnen Feats richten sich nach ihrer jeweiligen Stärke:

Stärke des Feats:	Kosten:
Feat der Stufe I	3
Feat der Stufe II	5
Feat der Stufe III	7

- Es stehen z.Z. 10 Feats pro Attribut zur Auswahl.
- Wenn Sie mehr als acht Feats erwerben wollen, können Sie den Vorteil „mehr Feats“ erwerben.
- Das Verstands-Feat „Experte“ ist mehrfach erwerbbar.

Sie erhalten in allen Settings:

40 Punkte, die Sie auf vier Kampfwerte verteilen müssen (maximal 15, mindestens 5):

- **Nahkampf**
- **Fernkampf**
- **Ausweichen**
- **Initiative**

Ab einem Kampfwert über 10 sind zwei Generierungspunkte pro Punkt Steigerung nötig.

Ausnahme: „Initiative“: Hierbei bleibt das Verhältnis von 1:1 bestehen

Der Vorteil „Kampfsau“ (2-fach erwerbbar) sowie der Nachteil „Lahme Krücke“ können die maximale Anzahl von 40 Punkten jeweils um 10 Punkte erhöhen bzw. reduzieren.

2.5 Schritt 5: Werte berechnen

Überfliegen Sie kurz die Regeln und berechnen Sie Ihre wichtigsten Werte:

Lebenspunkte werden bei HEROES nicht berechnet. Menschen haben in der Regel 7 LP. Bestimmte Vor- und Nachteile, Feats und Superfähigkeiten können diesen Wert anheben und senken

Heroismus = (WK-Basiswert x 2) + 15 + Boni (alle übrigen Steigerungspunkte)

Geschwindigkeitswerte gibt es nicht. Geschwindigkeit wird über GE + Feat / SF abgebildet.

2.6 Schritt 6: Feinschliff

Feilen sie an der Stimmigkeit des Charakters sowie der Hintergrundgeschichte. Wie soll Ihr Charakter auftreten und Aussehen? Schreiben Sie eine Hintergrundgeschichte und sorgen Sie dafür, dass Ihr Held Ihnen beim Spiel Spaß macht und zu Ihnen passt. Überprüfen Sie am besten noch einmal, ob alle Fertigkeiten wirklich zu ihrem Helden passen.

2.7 Schritt 7: Go!

Noch einmal durchatmen. Und los geht's! Stürzen Sie sich ins Abenteuer und vergessen Sie die Welt für ein paar Stunden oder Tage...

Nur vergessen Sie Eines nicht:

Sie sind ein Held!

3. ZUM REGELTECHNISCHEN



3.1 Das Gewürfel

Proben werden immer mit zwei W10 gewürfelt, die zum jeweiligen Würfel-Wert der Probe hinzuaddiert werden, z.B. bei einer Stärkeprobe; $2W10 + 8$ (Stärke = 8). Ist das Würfelresultat eine 1-1 oder 2-2, zählt der Wurf als Patzer und ist damit ein katastrophaler Misserfolg. Bei allen anderen Paschs darf ein erneuter Wurf getätigt und zum vorigen addiert werden (zählt nicht als automatischer Erfolg). Dies kann mit jedem weiteren kritischen Wurf wiederholt werden. Ein Patzen beim Wiederholungswurf ist unmöglich und zählt als gewürfelte „Null“.

Proben auf Attribute (siehe **Kapitel 3.7**) werden nur verlangt, wenn der Held versucht, etwas zu tun, was nicht alltäglich ist und die Möglichkeit des Scheiterns beinhaltet. Es gilt dann, mit den $2W10 +$ Attributswert auf oder über einen bestimmten Schwellenwert zu kommen. Der Standardschwellenwert beträgt 20 und kann je nach Schwierigkeit der Aktion variiert werden (siehe Tabelle weiter unten).

Vergleichende Proben (z.B. Stärke vs. Stärke beim Armdrücken) werden dadurch abgebildet, dass die Kontrahenten jeweils versuchen müssen, den Wurf des Gegners zu überbieten.

Schwellenwert bei Proben	Bezeichnung
20	Normal / Standard
25 (+5)	„Schwierige Probe“
30 (+10)	„Heftige Probe“
35 (+15)	„Harte Probe“
45 (+25)	„Teuflische Probe“
60 (+40)	„Absurde Probe“

3.2 Lebenspunkte und Würfelproben

Lebenspunkte bei HEROES sind bei den (meisten) Helden gleich und unterscheiden sich nur selten. Besondere Feats, Vorteile und Superfähigkeiten können diesen Wert dennoch weiter

anheben. Der normale Ausgangswert für einen Menschen beträgt bei der Helden-Generierung exakt **7 Lebenspunkte**.

Viele Würfelproben werden bei HEROES auf sog. „Attribute“ abgelegt, die bestimmte Eigenschaften des Helden beschreiben. Bitte schauen Sie sich dazu das **Kapitel 3.7** genau an, da hier alle Attribute beschrieben werden. Doch Proben können auch auf Kampfwerte abgelegt werden, für die es ebenfalls zahlreiche Boni und Modifikationen gibt. Dies wird jedoch ausführlich in **Kapitel 4.1** beschrieben.

3.3 Heroismus

Helden haben den besonderen und wichtigen Wert „Heroismus“ (HE): Dieser „Pool“ kann (nur bei rundenbasierten, heroischen Szenen und nur bei **physischen Attributen oder Kampfwerten**) benutzt werden, um Proben auszugleichen (ein Punkt entspricht einem Würfelauge) oder zu verbessern. HE regeneriert sich schnell, d.h. bei jeder neuen Szene ist der Wert wieder bei seinem Maximum. Zwischen zwei Szenen ist eine Pause nötig. Es ist außerdem möglich, durch heroische Taten HE zu regenerieren (SL-abhängig). Bei Kämpfen gegen NSCs oder andere Spieler empfiehlt es sich, die ausgegebenen HE-Boni verdeckt zu bestimmen.

Die maximal einsetzbare Menge an HE entspricht dem doppelten Wert, den es zu verbessern gilt.

Bsp.: *Attribut auf 14 => max. HE-Wert = 28*

Heroismus berechnet sich wie folgt:

$$\text{Heroismus} = (\text{WK-Basiswert} \times 2) + 15$$

(Boni sind alle übrigen Punkte aus dem Steigerungs-Pool)

Zögern Sie nicht, diesen Wert Ihrem Setting anzupassen. Für ein Movie-Setting können Sie z.B. Heroismus reduzieren, um den Realismus zu steigern.

3.4 Willenskraft

Willenskraft ist wohl das wichtigste Attribut im Spiel, da fast alle aktivierten Superfähigkeiten und viele „Feats“ Willenskraftpunkte (WKP) benötigen. Willenskraft regeneriert sich vollständig durch Schlaf oder erholsame Tätigkeiten.

3.5 Orientierung / Moral

Genauer auf die Vielfalt der menschlichen Abgründe einzugehen, hat sich bislang im Hollywood-Kino kaum durchsetzen können. Und da HEROES stark von Filmen inspiriert ist, die klare moralische Strukturen haben, gibt es in diesem RPG auch eine klare moralische Unterteilung in „schwarz“ oder „weiß“, die jedoch gerne angepasst werden kann. Und niemand fragt den Ork im Herrn der Ringe, was er ist. Er ist böse!

Die Orientierung beschreibt, auf welchem Pfad der Held wandelt: Ist er ein guter, strahlender Held oder ist er korrumpiert und böse? Und da jeder vom Weg abkommen kann, ist die Welt der Helden auch von Versuchung durchzogen: Handelt ein Held gegen seine **Orientierung**, kann sich diese langfristig verändern und auch auf die Eigenschaften des Helden auswirken.

Die Orientierung eines Helden gliedert sich in elf gute und elf böse Punkte:

Gut	Wert
Göttliches Wesen	22
Selbstopfernder Altruist	21
Heilige Person	20
Rechter Ritter	19
Weltverbesserer	18
Gutmensch	17
Pazifist	16
Law-and-Order-Mensch	15
Neutralmensch	14
Nicht-Einmischer	13
Orientierungsloser	12

Böse	Wert
Opportunist	11
Miesmacher	10
Hassprediger	9
Handlanger	8
Anarchist	7
Überzeugungstäter	6
Sadist	5
Wahnsinniger	4
Schurke	3
Erz-Schurke	2
Antichrist, Zahnarzt	1

Diese Tabelle soll lediglich als Beispiel dienen und versucht nur, den Zahlen einen Namen zu geben. Sie dürfen die Abstufungen gerne anders interpretieren, für Ihr Setting abändern oder einfach nicht beachten. Hauptsache, Sie erschaffen eine stimmige Atmosphäre - und oft sind klare Verhältnisse wie „gute Helden“ und „böse Schurken“ sehr förderlich.



Dazu muss gesagt werden: Natürlich hat jeder Held auch mal seine launischen Tage, wo er sich nicht so verhält, wie er es normalerweise tun würde. Das obige Schema repräsentiert lediglich den Durchschnitt, d.h. das grobe Maß, wie sich der Held üblicherweise verhält. „Ausrutscher“ bleiben Ausnahmen – und bilden wunderbare Momente für den Helden, zu weitaus mehr zu werden, schließlich lauert die Verführung überall. Der Teufel steckt im Detail.

3.5.1 Beispiele für Orientierungen & moralische Prinzipien

[1] Die Welt ist falsch und voller Sünden! Das Dunkel muss erhellt werden von den wenigen, die noch erleuchtet sind! Ich werde alle Mittel nutzen, um diesen Abschaum aus dieser Welt zu treiben und wenn es noch so schwer ist.

□ **Orientierung 15**
(Bzw. 9 wenn Hass der Antrieb dafür ist)

[2] Der Glaube an die Wahrheit, Gerechtigkeit, Frieden, Fairness, Freiheit, Hilfsbereitschaft.

□ **Orientierung 17**

[3] Totale Neutralität: Die Welt reguliert sich selbst - warum eingreifen? Wenn ich etwas tue, dann einzig und allein aus meinen Interessen, in Interessen Anderer mische ich mich nicht ein. Ich lasse mich nicht manipulieren oder benutzen. Wer keine Position bezieht, lebt am längsten.

□ **Orientierung 13**

[4] Mein Weg steht im Vordergrund: Was sich mir in den Weg stellt wird beseitigt. Ich nutze alle mir verfügbaren Mittel, um meine Ziele zu erreichen. Ich habe keine Skrupel.

□ **Orientierung 6-8**

[5] Die Welt ist verkommener Abschaum! Ich hasse die Menschen, die Welt und vor allem: Mich selbst. Ich werde allen Menschen auf dieser Welt zeigen, was wahres Leid bedeutet! Vielleicht werden sie mich dann endlich verstehen.

□ **Orientierung 2-6**

Wie ersichtlich ist, bedeutet eine böse Orientierung nicht, dass der Held nicht spielbar wäre, nur differenziert sich ein Held mit Orientierung 7 von einem Helden mit Orientierung 17 stark darin, wie man z.B. mit seinen Feinden umgeht, wie sehr man auf andere Rücksicht nimmt und was man alles zum Erreichen seiner Ziele zu tun bereit ist.

3.5.2 Spielbarkeit von „Gut“ & „Böse“

Jedem Spieler steht es frei, die Ausprägungen seiner Moral unterschiedlich stark auszuspielen. Die „Spielbarkeit“ des Helden sollte im Vordergrund stehen und mit der SL vorab besprochen werden, schließlich ist Spielspaß das oberste Ziel bei HEROES. Daher: Achten Sie bitte darauf, dass ihr Held wenigstens halbwegs zu den Helden der anderen Mitspieler passt!

Wie konstant Sie die Orientierung Ihres Helden an das Spielgeschehen anpassen, ist ebenfalls Ihnen überlassen: Da der ständige Kampf zwischen Gut und Böse ein großer Teil der Dramaturgie ist, die HEROES als Rollenspiel ausmacht, sollten Sie sich überlegen, wie Sie Ihren Helden langfristig entwickeln wollen: Manche Spieler entscheiden sich vielleicht, einen dunklen Helden zu spielen, da es reizvoll sein kann, „den Weg zurück zu finden“ oder aber man findet vielleicht Entzücken daran, langsam in die dunklen Abgründe hinab zu gleiten und sich finstere Mächte zu Nutzen zu machen...

Verschiedene Vorteile, Superfähigkeiten und Feats können nur mit bestimmter Orientierung benutzt werden können!

3.6 Tod, Ohnmacht und Wundheilung

Der Tod tritt auch bei Helden ein. Abhängig davon, wie heroisch der Tod des Helden war, darf er dafür bis zu 4W10 Punkte Heroismus einfordern (SL entscheidet). Normalerweise endet das Heldenleben nach ca. 15 Minuten bei exakt null Lebenspunkten bzw. bei unter null Lebenspunkten nach ca. 3 Minuten (sofern die Wunden unversorgt sind). Diese Zeit verdoppelt sich durch eine erfolgreiche KO-Probe. Wurde dem sterbenden Helden der Kopf abgetrennt (bzw. Todesstoß ins Herz etc.), treten diese Regeln außer Kraft - d.h. der Held stirbt sofort.

Liegt ein Held im Sterben, so kann er übrige HE-Punkte benutzen, um seine schlimmsten Blutungen zu stoppen, d.h. der Held kann 10 Punkte HE aufwenden, um eine Wunde zu versorgen. Diese Gabe lässt sich 2x einsetzen und eignet sich nicht dazu, Wunden zu heilen, sondern dient nur dazu, den Tod zu verhindern.

Sinken die LP auf oder unter die „Schwelle des Todes“ bzw. verbleibt nur noch eine Wundstufe, fällt der Held in Ohnmacht, wenn ihm keine **KO-Probe** (Wundabzüge beachten!) gelingt. Die Ohnmacht dauert an bis seine Wunden geheilt

sind. Superfähigkeiten, die anderes besagen, „überschreiben“ diese Regel. Fällt die Willenskraft auf Null, so fällt der Held augenblicklich in Ohnmacht, bis er diese durch die normale Regeneration regeneriert hat oder durch Medikamente gesteigert bekommt.

3.6.2 Wundabzüge

Verletzungen reduzieren alle physischen Proben des Helden. Bestimmte Helden-Fertigkeiten können die genannten Mali modifizieren. Abzüge gelten solange, bis alle Wunden geheilt sind. **Kopftreffer führen sofort zu einer „tödlichen Verletzung“ (-7).**

Lebenspunkte / Wundstufe	Wundabzüge
-1 Schramme	0
-2 Leicht verletzt	-1
-3 Verwundet	-2
-4 Innere Blutungen	-6
-5 Extreme Verletzungen	-8
-6 Schwelle des Todes	-10 / KO-Wurf
-7 Tödliche Verletzung / Kopftreffer	Bewusstlos

3.6.3 Regeneration

Die reguläre Wundheilung von LP beträgt pro Tag 1 LP. Die Regeneration von Willenskraft beträgt ein WKP pro Stunde, sofern der Held sich in einem stressfreien Umfeld befindet.

Je nach Setting gibt es unterschiedliche Methoden, WKP und LP zurückzuerhalten: Zum Beispiel können Amphetamine und Schmerzmittel den menschlichen Körper kurzfristig unterstützen: Eine Dosis Amphetamine gibt 1W4 „virtuelle“ LP zurück (wirkt eine Stunde, danach werden 50% der Punkte wieder abgezogen). Schmerzmittel beseitigen den hämmernden Schmerz im Kopf und etwaige Wundabzüge, und geben bis zu 1W4 WKP zurück. Für Schmerzmittel, wie auch Amphetamine gilt z.B., dass ein Überkonsum leicht abhängig machen und ihre Wirkung verlieren. „Überkonsum“ ist vom jeweiligen Setting abhängig.

3.6.4 Lebenspunkte im Spiel

Lebenspunkte (LP) sollten lediglich als Richtlinie für das Kampfsystem im Spiel benutzt werden. Schwer verletzte Helden, beispielsweise mit nur 3 LP sind zwar regeltechnisch (Wundabzüge beachten) noch agil, aber mit großen Schmerzen geplagt. Wir raten dazu, dies im Rollenspiel zu berücksichtigen. LP gibt es nur am Spieltisch, nicht in der fantastischen Spielwelt. Benutzen Sie im Spiel besser ungenaue Diagnosen, schließlich kann kein anderer Held Ihre Lebenspunkte ablesen.



3.7 Attribute

Im HEROES-Regelsystem gibt es insgesamt acht sogenannter „Attribute“, die körperliche und geistige Eigenschaften des Heldencharakters beschreiben.

Die vier körperliche Attribute sind:

- **Stärke / ST:** Die Stärke, Körperkraft oder Physis geben an, wie muskulös und stark der Held ist.
- **Geschicklichkeit / GE:** Die Geschicklichkeit beschreibt die Gewandtheit, Agilität und Athletik des Helden.
- **Konstitution / KO:** Durch ausreichend Robustheit, Widerstandskraft und Durchhaltevermögen kann der Held widrigste Umstände überleben.
- **Fingerfertigkeit / FF:** Umschreibt die Flinkheit sowie das (handwerkliche) Geschick des Helden, mit seinen Händen zu arbeiten.

Die vier geistigen Attribute sind:

- **Charisma / CH:** Das Erscheinungsbild des Helden aber auch seine Ausstrahlung und Überzeugungskraft werden durch den Charisma-Wert definiert.
- **Verstand / VER:** Der Verstand ist der Oberbegriff für Intelligenz, Geistesschärfe und Klugheit des Helden.
- **Wahrnehmung / WA:** Intuition, Empathie, Aufmerksamkeit werden im Wahrnehmungswert des Helden zusammengefasst.
- **Willenskraft / WK:** Willenskraft definiert den Mut und die Selbstbeherrschung des Helden, aber auch den „reinen Willen“. Daher wird Willenskraft als einziges Attribut auch als Energie für den geistigen Zustand des Helden verwendet und kann daher je nach Spielsituation sinken oder steigen.

Der maximale Basis-Wert (Wert, der nicht durch Vorteile oder Superfähigkeiten modifiziert ist) eines Attributs ist 15. Das Minimum liegt bei 5. Durch Boni können diese Attribute über 15 steigen, jedoch niemals unter Null sinken.

Bei der Erschaffung des Charakters, siehe Kapitel 2, erhalten Sie in der Regel:

Movie-Setting: 80 Punkte für die Attribute

Comical-Setting: 85 Punkte für die Attribute

3.7.1 Die Berechnung von Boni

Es gilt die „Punkt-vor Strich-Rechnungs“-Regel, d.h. Modifikatoren aus Fähigkeiten, die wie „Incredible Strength“ Vielfache eines Attributs bilden, werden zuerst berechnet. Dann folgen die Modifikationen, die additive Änderungen vornehmen (z.B. „Master of Martial Arts“).



3.8. Sonderregeln für besondere Situationen

Für besondere Situationen, gibt es spezielle Regeln, die bestimmte Handlungen genauer definieren. Einige dieser Regeln sind vollständig optional und können am Spieltisch beliebig an das jeweilige Setting angepasst werden.

3.8.1 Sonderregeln im Kampf

Gegner im Kampf bewusstlos schlagen:

Um einen Kontrahenten niederzuschlagen, muss der Held den Kopf des Gegners kraftvoll treffen und mindestens 1 SP zufügen. Die allgemeine Probe dafür ist: [ST vs KO +20]

Gegner im Kampf entwaffnen:

Einen Gegner im Kampf zu entwaffnen, erfordert eine Probe auf: GE +10 und eine vergleichende ST-Probe. Eine Entwaffnung dauert eine Aktion und kann nur erfolgen, wenn der Gegner bereits einen Angriff in der gleichen Kampfrunde durchgeführt.

Gegner im Kampf zu Fall bringen:

um einen Kontrahenten zu Fall zu bringen [Normale Probe dafür ist: Stärke gegen Stärke +10]

Gegner durch Kopftreffer tödlich verletzen:

Die optionale Hausregel, um einen tödlichen Schuss oder Kopfschuss auf einen Gegner auszuführen, lautet: FK+40 (Schwellenwert 60) bei einem statischen Gegner. Bei Erfolg des Würfelwurfs wird der Gegner sofort mit einer „tödlichen Wunde“ (LP -7) verletzt.

3.8.2 Sonderregeln für Magie und Telepathie

Gedankenbeeinflussung und Telepathie:

Beim Wirken telepathischer oder geistesbeeinflussender Kräfte gilt grundsätzlich ein WK-Vergleich zwischen Initiator und Ziel, was um mögliche Fähigkeiten des „Opfers“ oder situative Modifikationen erschwert ist.

Beschwörung von Wesenheiten:

Für die Beschwörung Wesenheiten aus anderen Dimensionen gelten folgende Regeln:

- (O) Opfer: Stufe 1-4 („Wert“ des Opfers)
1 = ohne Wert / 4 = eigenes Leben)
- (L) Lage: Stufe 1-4 (Magie des Orts)
1 = sehr schwach / 4 = heiliger Ort voll Kraft
- (V) Vorbereitung: Stufe 1-4 (Dauer, Aufwand)
1 = spontan / 4 = Jahre Vorbereitung

Der Machtwert, der die Macht des beschworenen Wesens beschreibt, ergibt sich wie folgt:

- Machtwert = (O x L x V) + (SF-Stufe x SF-Stufe)
- Nahkampf-Wert = Machtwert + (WK / 2) + 3
- Aktionen des Wesens (pro Kampfrunde) = Stufe der der gewirkten SF des Beschwörers.

Kraft von wirkender Telekinese:

Die Kraft, mit der Telekinese ein Objekt kontrolliert, wird wie folgt berechnet: Stufe der Telekinese-SF x Willenskraft. Dieser Wert ist nur notwendig, um gegen andere Kräfte (z.B. fahrende Autos, Muskelkraft eines sich festhaltenen Menschen, andere Telekineten etc.

3.8.3 Sonstige Sonderregeln

Bewusstlosigkeit bei schweren Treffern:

Normalerweise wird der Held bei LE -7 / „Tödliche Verletzung“ und einer mißlungenen KO-Probe (+10 durch Wundabzüge) sofort bewusstlos.

Erstversorgung bei Wunden:

Die allgemeine Probe für eine Erstversorgung bei unkomplizierten Wunden, ist VER +5 (Analyse). Gelingt dann eine FF-Probe +10 (Operation), gilt der Held als „versorgt“ und kann nicht mehr verbluten. Seine LP steigen damit in den nächsten 1W6h um einen Punkt.

Charisma-basierte Proben:

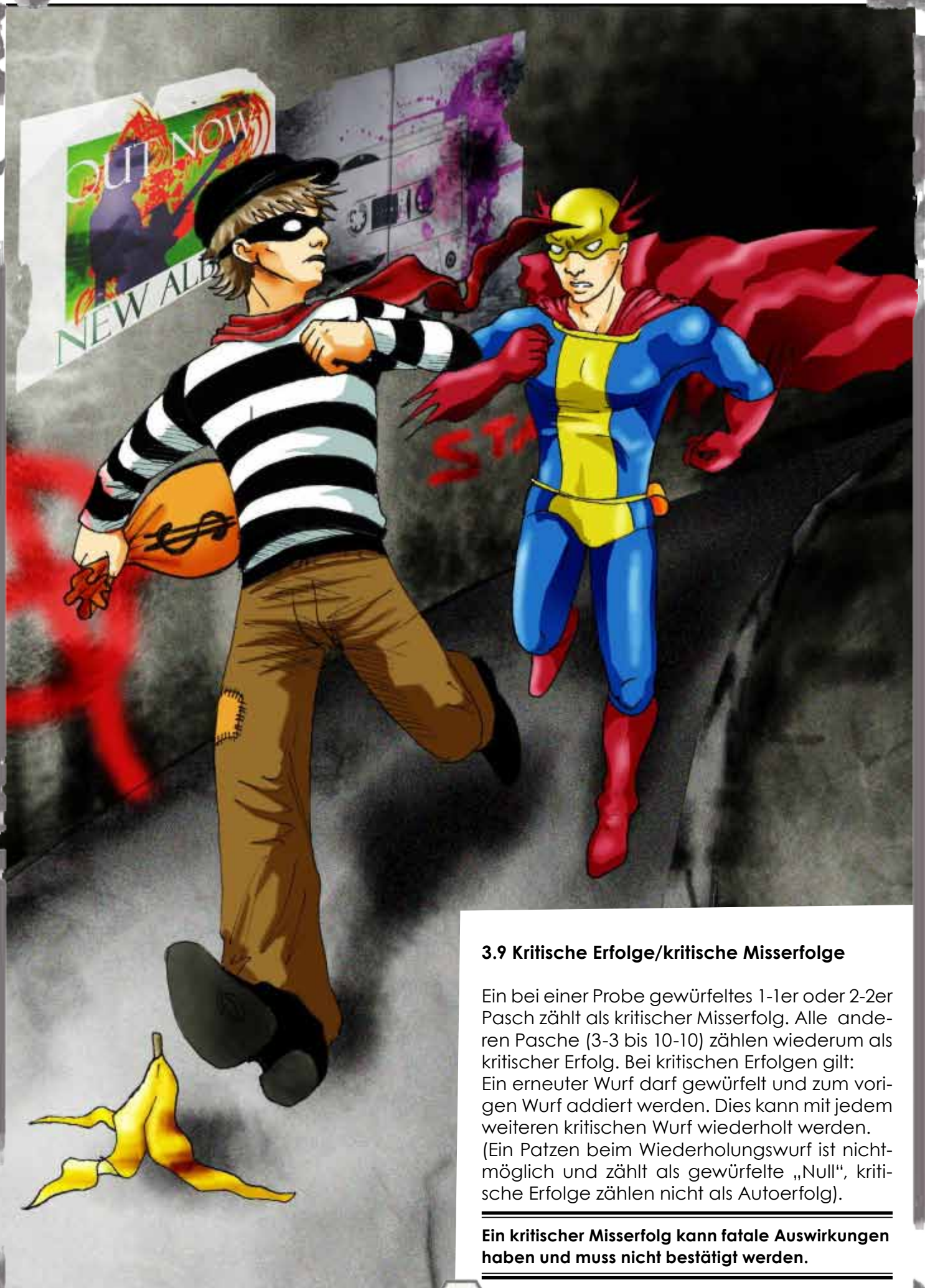
Würfelproben, die auf Basis des CH-Werts gewürfelt werden, versuchen stets eine andere Person oder mehrere andere Personen zu beeinflussen und sind vergleichende Proben:

- Lügen: CH gegen VER
- Feilschen und Verhandeln: CH gegen VER
- Betören: CH gegen WK
- Überreden / Überzeugen: CH gegen VER
- Versuchen: CH gegen WK (Boni beachten)

Führt eine Situation dazu, dass ein Held seine eigene Moral (Orientierung) hintergeht, führt dieser „Verfall von Glauben und Werten“ zu einer Senkung des Orientierungswerts (bzw. Anhebung, falls das Gegenteil der Fall ist)

Rennen / Geschwindigkeit bei Fahrzeugen:

Die Geschwindigkeit beim Rennen oder Fahren von Fahrzeugen wird im HEROES-Regelssystem stets über Geschicklichkeit + Feat („Sprinter / Rennen“ bzw. „Fahrzeuge fahren“) geregelt und ist stets eine vergleichende Probe mit den/dem jeweiligen Kontrahenten.



3.9 Kritische Erfolge/kritische Misserfolge

Ein bei einer Probe gewürfeltes 1-1er oder 2-2er Pasch zählt als kritischer Misserfolg. Alle anderen Pasche (3-3 bis 10-10) zählen wiederum als kritischer Erfolg. Bei kritischen Erfolgen gilt: Ein erneuter Wurf darf gewürfelt und zum vorigen Wurf addiert werden. Dies kann mit jedem weiteren kritischen Wurf wiederholt werden. (Ein Patzen beim Wiederholungswurf ist nicht möglich und zählt als gewürfelte „Null“, kritische Erfolge zählen nicht als Autoerfolg).

Ein kritischer Misserfolg kann fatale Auswirkungen haben und muss nicht bestätigt werden.

3.10 Steigerung des Helden: A Hero will Rise™

Auch bei HEROES gibt es Punkte, die Helden nach bestimmten Abenteuern oder Abschnitten von Chroniken bekommen. Das ist jedoch kein klassisches „Level-Up“. Der Gesamtwert an Erfahrungspunkten erinnert indirekt an ein „Powerlevel“ von Helden bestimmter „Erfahrungsstufen“, da man daran ungefähr das Potential von Helden abschätzen kann.

Helden bekommen bei jedem bestandenen Ende einer Kampagne, eines Abenteuers oder einer Chronik (nach Ermessen des Spielleiters) Steigerungspunkte, mit denen z.B. folgende Dinge erkauf werden können:

3.10.1 Steigerungen der Attribute

Um ein Attribut um einen Punkt zu steigern, muss der halbe, unmodifizierte Zielwert (d.h. der Wert, der erreicht werden soll) als Steigerungskosten gezahlt werden.

3.10.2 Steigerungen der Kampfwerte

Um einen Kampfwert um einen Punkt zu steigern, muss der volle, unmodifizierte Zielwert (d.h. der Wert, der erreicht werden soll) als Steigerungskosten gezahlt werden.

3.10.3 Steigerung einer Superfähigkeit auf ein nächstes Level.

Die folgenden Kosten aus der Steigerungstabelle beziehen sich auf die Stufe 1/2/3

Steigerung einer SF der Stufe 1 nach 2:

--> 1 Punkt + Kosten aus Steigerungstabelle

Steigerung einer SF der Stufe 2 nach 3:

--> 2 Punkte + Kosten aus Steigerungstabelle

Steigerung einer SF der Stufe 3 nach 4:

--> 4 Punkte + Entscheidung der SL

Zusätzliche Superfähigkeiten

sofern es eine passende Erklärung für den Erhalt der neuen Fähigkeit gibt, können SF für 3 Punkte plus die Kosten der Stufe I (aus der Steigerungstabelle) erlernt werden.

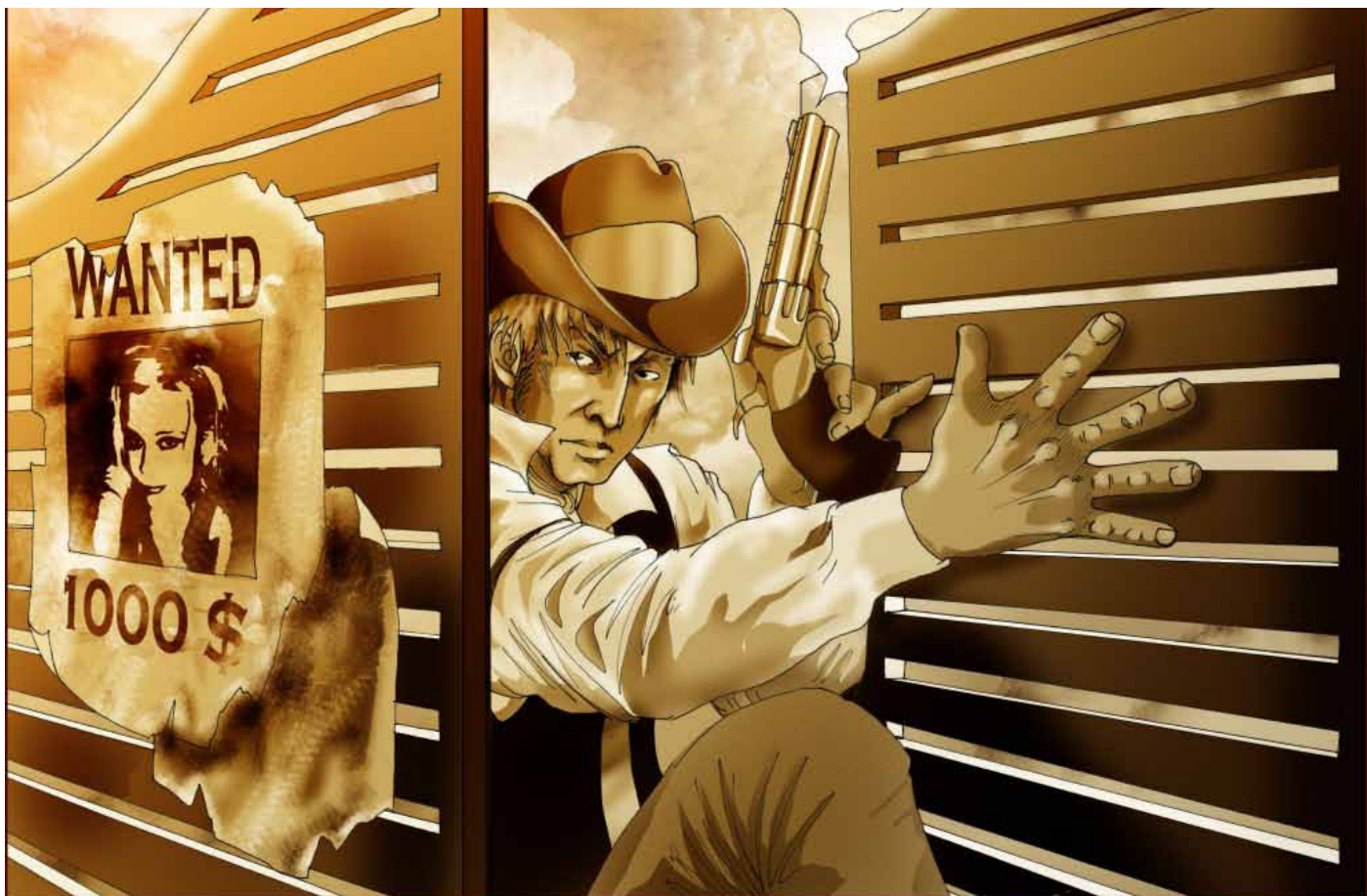


3.10.4 Auswahl/Kaufen weiterer Feats

Um ein weiteres Feat eines Attributs zu kaufen, für das der Held bereits Feats besitzt, kostet jedes zusätzliche Feat, das nicht schon bei Charaktererschaffung gewählt wurde, folgende Punkte (Kosten nach Charaktererschaffung):

- Erstes Feat: Normale Kosten + 3 Punkte
- Zweites Feat: Normale Kosten + 5 Punkte
- Drittes Feat: Normale Kosten + 8 Punkte
- Viertes Feat: Normale Kosten + 10 Punkte

4. DER KAMPF



4.1 Angriff und Abwehr

Insgesamt gibt es bei HEROES vier Kampf-Werte: **Ausweichen**, **Nahkampf**, **Fernkampf** sowie der **Initiative**-Wert. Die Kampfwerte entsprechen den bei Charaktererstellung festgelegten Werten (40 Punkte, die Sie auf die vier Kampfwerte verteilen müssen, max. 15, min. 5).

Hat der Held einen Kampfwert von 13 bei „Nahkampf“, dann kann er beim Angriffswurf 13 zu seinen 2W10 hinzuaddieren. Dabei sollten die Spieler ihre Feats beachten, denn ab gewissen Attributswerten, kriegen diese durch ihre Feats Vorteile, so z.B. auch im Kampf.

Eine Attacke gegen einen Gegner ist nur dann erfolgreich, wenn Sie die für die Situation erforderliche Schwelle (wenn nichts anderes vereinbart: Standardschwelle = 20) überschreitet oder trifft - unabhängig der gegn. Reaktion.

Würfelt ein Angreifer mehr als 10 Punkte besser als der Verteidiger, so kann der Angreifer pro 10 Punkte Differenz *einen* zusätzl. Schadenspunkt zum normalen Waffenschaden aufaddieren:

Berechnung des Schadensbonus:

10 oder mehr Punkte Unterschied	=> Schadensbonus I
20 oder mehr Punkte Unterschied	=> Schadensbonus II
30 oder mehr Punkte Unterschied	=> Schadensbonus III
etc.	

Jeder Schadensbonus fügt einen weiteren Schadenspunkt zum normalen Schaden hinzu.

Hinzu kommt der **Stärkebonus** bei Nahkampfwaffen (und waffenlosem Kampf): [+1 pro 5 Punkte über Stärke 10].

Wie wird jetzt genau gewürfelt?

Ein Nahkampf-Angriff spielt sich wie folgt ab:

Der Angreifer addiert seinen Nahkampfwert zu seinem Würfelresultat (2W10) und vergleicht dies mit dem Ergebnis seines Kontrahenten. Hat er nach der Verrechnung aller Modifikatoren mehr Punkte als sein Kontrahent, ist sein Angriff erfolgreich.

Ein Held kann dabei 1x pro Aktion - und zu jeder Zeit im Kampf HE-Punkte (max. doppelter Basis-Kampfwert!) einsetzen, um z.B. den Angriff zu verbessern oder die Abwehr zu stärken.



4.2 Ausweichen

Einem Angriff kann natürlich auch „normal“ ausgewichen werden. Hierbei wird anstelle des Nahkampf-Wertes einfach der Wert „Ausweichen“ benutzt und im Kampf genauso wie eine „Parade“ gehandhabt. Auch mit dem Ausweichen-Wert werden Erschwernisse und Erleichterungen genauso verrechnet wie bei der „normalen Abwehr“.

Dabei wird unterschieden, ob einem Nah- oder Fernkampf-Angriff ausgewichen wird:

Weicht der Verteidiger einem Fernkampf-Angriff aus, so gilt:

Um Schusswaffen auszuweichen, ist die Probe stets um 10 Punkte erschwert.

Besonders schwer hat der Held es bei automatischen Waffen: Hier gilt eine zusätzliche Erschwernis, wenn der Angreifer mehrere Geschosse pro Aktion gleichzeitig abfeuert:

Zusätzl. Geschosse	Würfel-Probe	Ausweich-Malus	Zusätzl. Schaden
1-5	+8	+8	+1
6 oder	+15	+15	+2

4.3 Richtwerte für Waffen

Der **Stärkebonus** bei Nahkampfwaffen oder waffenlosem Kampf beträgt: **[+1 pro 5 Punkte über Stärke 10]**.

Ein Held mit Stärke 15 verursacht damit mit einem Schwert 2 + 1 SP bei 4-6 auf W6. Ein Held mit Stärke 25 würde dagegen 4 + 1 SP bei 4-6 auf W6 verursachen.



Automatische Waffen:

Automatische Waffen schießen regeltechnisch betrachtet nur einen einzigen Schuss ab, der aber großen Schaden zufügt.

Es ist anzunehmen, dass weitere Geschosse der Schussbahn der ersten Kugel in ihrem Verlauf folgen. Wer der ersten Kugel ausweichen kann, ist wahrscheinlich auch in der Lage, der zweiten Kugel auszuweichen. Daher ist es sinnvoll, anzumerken, wieviel Schuss pro Aktion abgefeuert werden, da auch Helden ohne irgendwann einmal nachladen müssen...

Nahkampfwaffen	
Messer / Dolche	1 + 1 SP bei 5-6 auf W6
Äxte/ Beile / Schwerter	1 + 1 SP bei 4-6 auf W6
Zweihand-Waffen (scharf)	2 SP
Hieb Waffen (stumpf)	1 + 1 SP bei 6 auf W6
Energiewaffen, klein	KO + 10 => Ohnmacht
Energiewaffen, groß	KO + 20 => Ohnmacht

Waffenlose Techniken	
Boxen / Kampfkünste / Raufen	1 SP
Ringen / Tritte	1 SP

Fernkampfwaffen	Schaden	Feuerrate
Bogen / Armbrust	1+1 SP bei 3-6 (W6)	1
Pistolen / Revolver	2 SP	2-3
Gewehre / autom. Waffen	2+1 SP bei 2-6 (W6)	1-30
Großkalibrige Waffen	3+1 SP bei 4-6 (W6)	1-50
Laserwaffen	3+2 SP bei 4-6 (W6)	-
Wurf Waffen/Messer	1+1 SP bei 5-6 (W6)	1

Explosives: Pro meter Radius SP – 1 / kein Schadensbonus	
Handgranate / Molotov Cocktail	1W6 + 1 SP
Plasma-Granate	1W6 + 4 SP
Raketenwerfer / Granatwerfer	1W6 + 3 SP bei 3-6 (W6)

4.4 Schaden verrechnen:

Zuerst wird der jeweilige Rüstungswert vom Schaden abgezogen. Dann werden eventuelle Superfähigkeiten und Feats verrechnet und der übrige Wert von den LP abgezogen.

Beispiel: Eine Handgranate (1W6+1 SP, kein zusätzlicher Schadensbonus) fügt dem Helden Alrock 6 Schaden zu. Er ist ein echter Held, hat 15 Punkte Konstitution und verfügt über den „Physischen Schaden Reduzieren“-Feat (1 SP weniger). Damit muss er seine LP um insgesamt 6-1 SP = 5 SP reduzieren.

4.5 Schutzwesten & Rüstung

Jeder Held beginnt mit einem Rüstungswert von zwei. Dieser Wert erhöht sich durch Rüstung und Schutzkleidung, z.B. durch Kettenhemden oder kugelsichere Westen. Pro fünf Punkte, die dieser Rüstungswert erreicht, wird jeglicher Schaden um einen SP reduziert. Falls ein Restbetrag übrig bleibt (z.B. **RS7** = 1 Rest 2, kann einfach mit einem W6 auf diesen Wert gewürfelt werden, um den Wert (auf fünf) aufzurunden. Bleiben z.B. zwei Punkte übrig, zählt (beispielsweise) eine gewürfelte zwei als Erfolg.

Ausnahme: Bei einer mit dem W6 gewürfelten sechs (es muss immer gewürfelt werden), beträgt der gesamte Rüstungswert Null - und kann keinen Schaden verhindern.

Name	Schutz	Ini-Abzug
Kampfhelm, klassisch	RS + 1	- 2
Einfache kugelsichere Weste	RS + 3	-3
Kettenhemd	RS + 2	-4
Plattenrüstung	RS + 3	-8
Spezialweste (Keramikeinlagen)	RS + 5	-5
Einsatzkommando-Montur	RS + 6	-9

Eine Rüstung behindert abhängig von Größe / Gewicht :
Der Wert in Klammern hinter der Rüstungsbezeichnung ist der **Ini-Malus, der den beim Kampf notwendigen Initiative-Wert reduziert**, solange die Rüstung getragen wird.

Beispiele:

RS: 5 => 1 SP

RS: 8 => 1 SP + 1,2,3 auf W6

RS: 12 => 2 SP + 1,2 auf W6

RS: 13 => sechs mit W6 gewürfelt: 0 SP

4.6 Zwei Waffen gleichzeitig

Mit einem Malus von 5 Punkten auf beide Waffen können auch zwei (Schuss-)Waffen gleichzeitig eingesetzt werden. Gelingen **beide** Angriffe, kann der Gegner diesem vollständig ausweichen, wenn ihm **ein** Defensivwurf gegen den besseren der beiden Angriffe gelingt, der jedoch um 5 Punkte erschwert ist.

Gelingt einer der beiden Angriffswürfe nicht, ist die gegnerische Abwehr bzw. das Ausweich-

manöver nicht zusätzlich erschwert. Diese Art des Angriffes kann beim Nahkampfangriff durch das Feat „Nahkampf“ / „Doppelangriff“ deutlich verbessert werden.

4.7 Die Kampfrunde, genauer erklärt

Jeder Held hat, sofern nicht anders erklärt, **zwei Aktionen pro Kampfrunde**. Davon darf jedoch nur eine nur für physische Aktionen - und die andere nur für geistige Aktionen (z.B. SF) benutzt werden. Wird die geistige oder physische Aktion nicht benutzt, verfällt sie - und lässt sich nicht in eine zusätzliche Aktion umwandeln.

Außerdem kann jeder Held auf jeden weiteren Angriff in einer Kampfrunde physisch reagieren und versuchen auszuweichen/zu parieren. Hat der Held in einer Kampfrunde freie Aktionen noch nicht genutzt und möchte diese für die Parade/das Ausweichen benutzen, erhält er keine Mali. Steht keine freie Aktion mehr zu Verfügung, so erhält der Verteidiger für jeden Angriff, den er abwehren möchte, einen zusätzl. Malus von 5 Punkten. Diese Aktionen heißen „unfreie Aktionen“, da sie ungeplant und reaktiv sind. Für jedes weitere Abwehren eines Angriffs durch eine „unfreie Aktion“ (Held darf jederzeit „unfrei“ verteidigen), bekommt der Held einen Malus von 5 Punkten.



Beispiel: Alrock der Superheld wird nacheinander von drei Gegnern beschossen. Alrock nutzt eine seiner zwei Bullet-Time-Aktionen für einen Angriff. Seine letzte Aktion nutzt Alrock, um einer der drei Kugeln auszuweichen:

Alrocks Ausweichen-Wert beträgt zehn, er hat eine sieben gewürfelt, das Ausweichen gegen Fernkampfwaffen ist grundsätzlich um 10 Punkte erschwert (Gegnerischer Wurf = 15).

1. Ausweichen, „freie Aktion“
= (+ 10 + 15) => 17 - 10 - 15 = -8
(d.h. acht Punkte Heroismus nötig)

2. Ausweichen, 1.„unfreie Aktion“
= (+ 10 + 5 + 15) => 17 - 10 - 5 - 15 = -13

3. Ausweichen, 2.„unfreie Aktion“,
= (+ 10 + 5 + 5 + 15) => 17 - 10 - 5 - 5 - 15 = -16

Fazit: Alrock kann nur überleben, wenn er 37 Punkte Heroismus einsetzt!

Frage: „Warum kann Alrock überhaupt versuchen, allen Kugeln auszuweichen, er kann doch nicht sehen, was hinter ihm passiert... das ist doch unrealistisch!“

Antwort: „Alrock ist ein Held. Helden können eben so etwas“.

4.8 Initiative (Ini)

Der Kampf beginnt bei der Person, die den höchsten Wert auf **Initiative + 2W10** würfelt. Hierbei können auch Heroismus-Punkte eingesetzt werden, um das Würfelresultat positiv zu beeinflussen. Nach dem Verkünden des Initiative-Werts ist ein weiteres „Hochbieten“ mit Heroismus-Punkten nicht mehr möglich. **Ein kritischer Misserfolg beim Initiative-Wurf bedeutet, dass der Held eine Aktion verliert.** Möchte ein Held mehrmals pro Kampfrunde handeln (z.B. durch „Bullet Time“), müssen zwischen zwei Aktionen 10 Initiative-Punkte liegen, beispielsweise zuerst bei Initiative 35 und dann bei der 25.

4.8.1 Zusätzliche Aktionen durch hohe Ini

Ist das finale Würfelresultat der Ini-Probe höher oder gleich 50 Punkte (z.B. durch ein Pasch, Boni oder Heroismus), erhält der Held eine zusätzliche Aktion, die 10 Initiative-Punkte später als die erste Aktion eingesetzt werden darf. Weitere zusätzliche Aktionen des Helden werden bei 70, 90, 110, Punkten etc. hinzuaddiert.

4.8.2 Übersicht der Kampfrunden:

Erste Kampfrunde:

Die Beteiligten würfeln auf den Initiative-Wert (wie gewohnt mit 2W10!).

Abhängig vom Würfelresultat entscheidet sich, wer anfängt.

1. Ein Held hat die erste Initiative bekommen.

Der Spieler kann nun entscheiden, ob er seine Aktion für eine Handlung benutzen möchte.

Falls der Spieler weitere zusätzliche Aktionen (z.B. durch Superfähigkeiten) benutzen möchte, muss er pro zusätzlicher Aktion 10 Initiative-Punkte besser gewürfelt haben als der nachfolgende Spieler – oder er muss warten, bis alle anderen Spieler bereits an der Reihe waren.

2. Alle Spieler haben ihre Initiative gehabt.

Falls die Helden nun angegriffen und keine freien Aktionen mehr haben, stehen ihnen „unfreie Aktionen“ zur Verfügung. „Unfreie Aktionen“ werden mit jeder weiteren „unfreien Aktion“ um 5 Punkte erschwert.

3. Falls die Helden über weitere Aktionen verfügen, z.B. aus der SF „Bullet Time“, können sie diese auch zur Reaktion benutzen.

4. Möchte oder kann niemand mehr in dieser Runde eine Handlung unternehmen, beginnt eine neue Kampfrunde.

Zweite Kampfrunde

Die Beteiligten würfeln auf den Initiative-Wert ... und der Kreis beginnt erneut.

Anmerkung: Falls ein Held durch übernatürliche Kräfte und einen guten Wurf auf Heroismus tatsächlich viele Aktionen vor allen anderen Beteiligten haben sollte, dann gilt das nur für Handlungen des Helden. Handgranaten etc. zünden dadurch nicht schneller, sondern noch immer in ihrer regulären Zeit. Verfügt ein Held über drei „Bullet Time-Aktionen“ mehr, benötigt seine gezündete Granate dennoch z.B. drei „echte Aktionen“. Für andere Tricks benötigt der Held die SF „Zeitmanipulation“.

5. FEATS

Feats sind besondere Spezialisierungen, die mit den Attributen (siehe Kapitel 3.7) des Helden zusammenarbeiten. Abhängig vom Wert eines Attributs geben die zugehörigen Feats unterschiedlich hohe Boni und Vorteile bei Würfelproben.

Das heißt auch, dass Feats immer erst dann angewendet werden können, wenn eine Probe auf ein bestimmtes Attribut oder einen Kampfwert abgelegt werden muss. Die Ausnahme bilden aktivierbare Feats, die meist Willenskraft-Punkte (WKP) zur Aktivierung erfordern.

Feats unterstützen nicht nur Attribute, sondern können auch Kampfwerte oder bestimmte Regeln verändern. Dadurch können sich Helden besser spezialisieren und mit vielfältigen Fähigkeiten unterschiedlichste Dinge bewältigen.

Außerdem: Feats können sich gegenseitig unterstützen, d.h. Boni aus anderen Feats können zusätzlich auf eine Probe addiert werden, wenn sie das gleiche Ziel verfolgen. Beispiel: CH-Feat „Lügen“ und VER-Feat „Emotionale Intelligenz / Empathie“.

Alle Feats sind den Attributen zugeordnet:

Körperliche Attribute:

Geschicklichkeit, Stärke, Konstitution, Fingerfertigkeit

Geistige Attribute:

Charisma, Verstand, Wahrnehmung, Willenskraft

Je nachdem, wie gut der Held in den einzelnen Attributen ist, verhalten sich auch die Feats, d.h. Feats geben Boni auf bestimmte Proben abhängig von der Höhe des zugeordneten Attributs. Zum Beispiel: +4 auf Gewichtheben (Stärkefeat, siehe Kapitel 5) bei Stärke 7 - oder gar +10 bei Stärke 15.

Boni, die Helden bei Feats einer hohen Stufe bekommen, ersetzen (gleichlautende) Boni, die auf niedrigeren Stufen aufgelistet sind. Nur Boni, die aus „zusätzlichen“ oder anderslautenden Fähigkeiten eines Feats resultieren, zählen kumulativ zu allen anderen Boni.

Bsp.: Der GE-Feat „Akrobatik“ gibt zuerst +3 und dann +7. Das bedeutet, dass der letztendliche Bonus +7 beträgt und nicht etwa +10.

5.1 Feats bei der Charaktererschaffung

Spieler müssen bei der Charaktererschaffung mindestens sechs Feats kaufen, die auf mindestens drei unterschiedliche Attribute verteilt werden müssen. Die bei Charaktererschaffung maximale Anzahl der erwerbbaaren Feats ist acht.

Die Kosten eines einzelnen Feats richten sich nach ihrer jeweiligen Stärke:

Stärke des Feats:	Kosten:
Feat der Stufe I	3
Feat der Stufe II	5
Feat der Stufe III	7

- Es stehen z.Z. 10 Feats pro Attribut zur Auswahl.
- Wenn sie mehr als acht Feats erwerben wollen, können Sie den Vorteil „mehr Feats“ erwerben.
- Das Verstands-Feat „Experte“ ist mehrfach erwerbbar.

STÄRKE



Stärke, Körperkraft, Physis

5.1 Stärke-Feats

Ringen 5 Punkte	
10-12	„Umklammern“: Der Held kann nach einem gelungenen Nahkampf-Angriff den Gegner mit einer vergleichenden Stärke-Probe versuchen, zu umklammern und zu würgen. Diese vergleichende Probe ist durch „Umklammern“ um 4 Punkte erleichtert.
13-14	Kann der Gegner einer Umklammerung nicht entfliehen, wird jede Runde erneut eine vergleichende Probe gewürfelt. Gelingt diese nicht, erleidet der Gegner einen SP (pro Runde). Bonus +6 auf die je Runde zu wiederholende Probe und +2 pro Runde (+2/+4/ etc.).
15	Bei Kämpfen, die von beiden Kontrahenten waffenlos ausgetragen werden, bekommt der Held NK+8.
Bewusstlosschlagen 5 Punkte	
Um einen Kontrahenten niederzuschlagen, muss der Held den Kopf des Gegners kraftvoll treffen und mindestens 1 SP zufügen. Die allgemeine Probe dafür ist: [ST vs KO +20]	
8	Bonus +6
11-12	Der Held kann den Gegner auch niederschlagen, ohne dass er ihm einen Schadenspunkt zufügen muss. Lediglich eine unparierte Attacke ist dafür nötig.
13-14	Bonus +8
15	Bonus +10
Fester Schlag 7 Punkte	
11-12	Der Held führt seinen Angriff stets mit so viel Kraft aus, dass die gegnerische Patzerwahrscheinlichkeit bei der Abwehr <u>während des Kampfes</u> steigt. Regeltechnisch heißt das: Der Pasch-Würf 3-3 zählt bei der Parade nicht als Erfolg, sondern als Patzer!
13-14	Der Held erhält bei einer 4,5,6 auf W6 einen zusätzlichen Schadenspunkt zu seinem Schadenswurf und muss den niedrigsten Würfelwurf dafür entfernen.
15	Der Held erhält immer +1 SP zu seinem Schadenswurf, d.h. er muss dafür keinen Würfelwurf durchführen.
Gewichtheber / Strongman 3 Punkte	
6-7	Bonus +7
8-10	Der Held kann WKP ausgeben, um Stärkewürfe zum (an-)Heben von Dingen nachträglich zu verbessern
11-12	Bonus +9
13-14	Der Held ist das Tragen schwerer Dinge so sehr gewohnt, dass er beim Tragen von Rüstungen / Schutzkleidung Initiative-Mali von bis zu -5 ignorieren darf.
15	Bonus +12. Einmal pro Szene darf der Held Heroismuspunkte im Verhältnis 1:2 (Ein Punkt HE – zwei Punkte Erleichterung in der Probe) einsetzen, um mit einer Stärkeprobe spektakuläre Dinge zu bewirken.
Entwaffnen 5 Punkte	
Einen Gegner im Kampf zu entwaffnen erfordert: GE +10 sowie eine vergleichende ST-Probe. Bei bestimmten Waffen kann es dabei zusätzlich zu selbstzugefügten Verletzungen kommen. Eine Entwaffnung dauert eine Aktion und kann nur erfolgen, wenn der Gegner bereits einen Angriff in der gleichen Kampfrunde durchgeführt und damit seine Deckung verlassen hat.	
8-10	Die vergleichende ST-Probe ist für den Helden um vier Punkte erleichtert.
11-12	Der Held ist beim Entwaffnen so geübt, dass er sich während des Vorgangs nicht mehr verletzen kann.
13-14	Die vergleichende ST-Probe ist für den Helden um zehn Punkte erleichtert.
15	Die Entwaffnung kann nicht nur nach der gegnerischen, sondern auch nach der eigenen Attacke erfolgen, sofern noch Aktionen zur Verfügung stehen. Hat der Held in der vorigen Runde keine Aktion genutzt, kann er die „aufgesparte“ Aktion in der gleichen Kampfrunde wie seinen eigenen Angriff nutzen und so erst angreifen und dann den Gegner entwaffnen.

Kräftemessen 5 Punkte	
Kann angewendet werden, wann immer ein Stärkevergleich stattfindet, z.B. beim Armdrücken, beim Ringen, Festhalten und aus einer Umklammerung lösen etc.	
8-10	Bestimmte Techniken des Helden erschweren dem Kontrahenten die Kraftanwendung. Bonus +4
11-12	Bonus +7
13-14	Schaden, den der Held unmittelbar dadurch erhält, dass seine Stärkeprobe in einer „Kräftemessen“-Situation misslingt, darf um 50% reduziert werden.
15	Der Held kann einmal pro OT-Tag einen normalen oder kritischen Misserfolg, der bei einem Kräftemessen entstanden ist, neu würfeln. Der neue Wurf ist +5.
Gewaltsame Befreiung 5 Punkte	
Der Held ist Spezialist darin, sich gewaltsam aus Fesseln, Handschellen, Zwangsjacken und sonstigen Vorkehrungen zu befreien	
7-9	Stärke-Bonus +6 auf gewaltsame Befreiungsversuche
10-12	Stärke-Bonus +9 auf gewaltsame Befreiungsversuche
13-14	„Schmerzhafte Anwendung“: Der Held kann durch eine gelungene, unmodifizierte ST-Probe (d.h.: Basiswert) selbst eisernen (gewöhnlichen) Handschellen entfliehen, indem er seinen Daumen bricht (1 SP).
15	„Auf Biegen und Brechen“: Der Held bekommt einen zusätzlichen Bonus +10 beim Versuch, Gitterstäbe, Fenstervergitterungen, Ketten oder Verankerungen zu verbiegen oder herauszubrechen.
Stabiler Stand 5 Punkte	
6-7	Der Held bekommt einen Bonus von 7 Punkten, wenn jemand versucht, ihn umzuwerfen, niederzuringen oder auf den Boden zu schleudern.
8-10	Der Bonus beträgt: 9 Punkte
11-12	Der Held bekommt einen Bonus von 2 Punkten auf Akrobatik- und Kletter-Proben.
13-14	Der Bonus beträgt: 10 Punkte
15	Wenn der Held von einem Kontrahenten umgestürzt oder niedergerungen wird, kann er einmal pro Szene einen WKP ausgeben, um dies zu verhindern.
Türen und Schlösser aufbrechen 5 Punkte	
6-7	Bonus +6
8-10	Bonus +8
11-12	„Aus den Angeln heben“: Der Held kann seine gesamte Kraft einmal pro Tag nutzen, ohne zu würfeln: Damit ist es ihm möglich, Türen mit einer Schwierigkeit von 30 (Schwellenwert) ohne Zeitverlust aus den Angeln zu heben.
13-14	Bonus +10
15	„Brutale Anwendung“: Der Held erhält einen Bonus von 12 Punkten beim Aufbrechen von Türen, allerdings auch 1 SP, die nur durch besondere Feats, Vorteile oder Superfähigkeiten reduziert werden können.
Wegstoßen & Umwerfen 5 Punkte	
8-10	Bonus +7 um einen Kontrahenten zu Fall zu bringen [Normale Probe dafür ist: Stärke gegen Stärke +10].
11-12	„Kopfstoß“: Mit einem Kopfstoß kann der Held den Kontrahenten rammen und ihn dadurch leichter umwerfen: Bei „Kopfstoßen“ mit dem Ziel, den Gegner umzuwerfen, bekommt der Held einen Bonus +10.
13-14	Bonus +9
15	„Hammerschlag“: Der Held kann entscheiden, ob er bei einem gelungenen und nicht abgewehrten Angriff auf seinen Schaden verzichten möchte. Wenn er dies tut, wird der schwächere Gegner (ST des Gegners kleiner als eigene ST) auf den Boden geworfen.

Geschicklichkeit



Gewandtheit, Agilität, Athletik

5.2 Geschicklichkeit-Feats

Akrobatik		5 Punkte
6-7	Bonus +7	
8-10	Balance: Der Held kann problemlos balancieren. Bei Proben, die mit dem Gleichgewichtssinn in Verbindung stehen, erhält der Held einen Bonus +10.	
11-12	Stunts und spektakuläre Aktionen können einmal pro Szene im Verhältnis 2:1 durch Heroismus-Punkte unterstützt werden. (2 Punkte Bonus kosten einen Punkt HE)	
13-14	Bonus +9	
15	Schlangenmensch: Der Held kann seinen Körper besonders gut verformen und sich selbst durch kleine Öffnungen durchzwängen. Bonus +12	
Ausweichen		7 Punkte
6-7	Bonus +1 auf den Kampfwert: „Ausweichen“	
8-10	Der Held kann einmal pro Szene einer Doppel-Attacken eines Angreifers ausweichen, ohne besondere Mali hinnehmen zu müssen.	
11-12	Bonus +2 auf Ausweichen, +2 auf Initiative	
13-14	Bonus +7 beim Ausweichen von Schusswaffen	
15	„Second Chance“: Der Held darf einmal pro Szene einen missglückten Verteidigungswurf / Verteidigungspatzer neu würfeln.	
Fahrzeuge fahren		5 Punkte
6-7	Bonus +7	
8-10	Reaktionsschnelligkeit: Der Held kann besonders schnell und intuitiv reagieren. Wie auch bei dem Feat „Rennen“ beträgt seine Geschwindigkeit hierbei + 5 <i>Geschwindigkeit wird bei Fahrzeugen über GE (in seltenen Fällen auch über FF)+ Feat abgebildet.</i>	
11-12	Der Held kann beim Fahren alle Sichtbehinderungen wie Nebel etc. (außer Dunkelheit) ignorieren	
13-14	Der Held ist in der Lage, absolut alle Fahrzeugtypen ohne Abzüge zu benutzen.	
15	Der Held beherrscht rasante Manöver und Stunts mit seinem Fahrzeug, z.B. Sprünge, auf zwei Rädern fahren etc. Auf alle durch Tricks mit dem Fahrzeug entstandene Mali erhält der Held einen Bonus +10	
Grobe Handwerksstätigkeiten		3 Punkte
Zu den groben Handwerksstätigkeiten gehören z.B. Schmieden, Graben, Schweißen, Holzhacken, Bauarbeiten, Holzarbeiten etc.		
6-7	Bonus +6	
8-10	Zeitersparnis: Der Held benötigt nur 33% der für ihn normalerweise üblichen Zeit bei der Ausübung seiner Handwerksstätigkeiten.	
11-12	Bonus +8. Zusätzliches Stamina in Höhe von KO+4 bei Handwerksstätigkeiten, die Ausdauer erfordern.	
13-14	Der Held kann nachträglich (d.h. nach seinen Würfelproben) beliebig viele Punkte Willenskraft ausgeben, um den Wurf um die Anzahl der ausgegebenen Punkte zu verbessern.	
15	„Price of Glory“: Der Held kann sich einen Erfolg der Handwerksstätigkeiten-Probe „erkaufen“. Dafür muss er zwei WKP zahlen und den nächsten kritischen Erfolg in einen kritischen Misserfolg umwandeln. Diese Fähigkeit darf nur einmal pro Tag angewendet werden.	
Heimlichkeit		5 Punkte
6-7	Bonus +4	
8-10	Bonus +6	
11-12	„Mimikry“: Für <u>einen</u> WKP bekommt der Held einen Bonus +10, sofern der Schwellenwert größer oder gleich 40 ist (lässt sich einmal pro Tag anwenden).	
13-14	Bonus +8	
15	Der Held kann bei Schleichaktionen einer weitere Person durch seine Erfahrung helfen und bei dieser misslungenen Proben bis zu 8 Punkte ausgleichen.	

Klettern		3 Punkte
8-10	Bonus +7	
11-12	Bonus +9	
13-14	Der Held kann kopfüber klettern und erhält dabei nur dieselben Mali, die er an einer senkrechten Wand erhalten würde.	
15	„Absturz“: Der Held darf einen misslungenen Wurf, der dazu führen würde, dass er stürzt, einmal wiederholen.	
Nahkampf		7 Punkte
8-10	Der zusätzliche Malus für „unfreie Aktionen“ (d.h. ein erzwungener Ausweichversuch oder Paradeversuch, der nicht durch freie Aktionen bezahlt wird) ist gegen NK-Angriffe-4, anstelle von -5.	
11-12	Doppelattacke: Mit einem Malus von -3 (normal ist ein Malus von 5) auf beide Waffen können zwei Waffen gleichzeitig eingesetzt werden. Regeltechnisch wird dies gehandhabt, wie eine zusätzliche Attacke. Gelingt einer der beiden Würfe nicht, gelingt der gesamte Doppelangriff nicht.	
13-14	Der NK-Wert des Helden steigt permanent um +2.	
15	„Durchbrechen“: Durch den Einsatz von 10 Punkten HE kann die gegn. NK-Parade zum Misslingen gebracht werden. Der Wurf des Gegners gilt so, als hätte der Gegner das schlechtestmögliche gewürfelt, aber nicht gepatzt. Der Gegner kann ebenfalls 10 Punkte HE ausgeben, um das „Durchbrechen“ zu verhindern.	
> 15	Pro zwei Punkte über GE 15, steigt der NK-Wert um einen Punkt (D.h. bei 17, 19 etc.)	
Sprinter / Rennen		3 Punkte
7-10	Der Held kann sehr hohe Geschwindigkeiten rennen. Der Held erhält bei allen Proben einen Bonus von 7 Punkten.	
11-12	Bonus +10, Initiative +4	
13-14	Der Held kann Mali durch Verwundungen oder Schmerzen ignorieren, die ihn bei Proben auf Schleich- oder Laufbewegungen beeinflussen. Ini +6	
15	„Escape Artist“: Der Held kann verblüffend einfach Hindernisse überwinden, Mauern hochspringen und Verfolger abhängen, sobald die Laufbedingungen mit Hindernissen gestellt sind. Hindernisbedingte Mali von bis zu 15 Punkten darf der Held ignorieren. Initiative +8, Ausweichen + 1.	
Traditionelle Fernkampf-Waffen		7 Punkte
Dazu zählt: Bogenschießen, Speerwurf, Axtwurf, Schleudern, Blasrohre - nicht aber Armbruste oder Wurfmesser (siehe FF-Feat)		
7-10	Bonus +5 auf FK bei traditionellen FK-Waffen	
11-12	Bonus +6 auf FK bei traditionellen FK-Waffen	
13-14	Der Held kann durch den geschickten Umgang mit traditionellen FK-Waffen die Anzahl an selbst zugefügten Verletzungen reduzieren. Regeltechnisch bedeutet dies, dass die Patzerwahrscheinlichkeit bei diesen Waffen sinkt (kein Patzer bei 2er Pasch).	
15	Bonus +8 auf FK bei traditionellen FK-Waffen	
Springen / Abrollen		5 Punkte
6-7	Bonus +6	
8-10	Weicht der Held im Nahkampf durch einen sehr weiten Sprung nach hinten aus, kann er auf seine nächste physische Aktion verzichten, dafür jedoch einen Bonus +8 Punkten beim Ausweichen erhalten.	
11-12	„Le parkour“: Der Held kann durch besondere Sprung- und Roll-Techniken besonders heroische Situationen zu seinem Vorteil nutzen und erhält pro Kampfrunde eine zusätzliche Aktion zu seinen Aktionen hinzu, solange er sich in der Luft oder im Sprung befindet.	
13-14	Ausweichen permanent +2. Springen +8 und +15 bei Sprüngen aus Flugzeugen oder anderen Fluggeräten.	
15	Durch geschicktes Abrollen erleidet der Held keinen Fallschaden bei Sprüngen von bis zu 5m Höhe.	

Konstitution



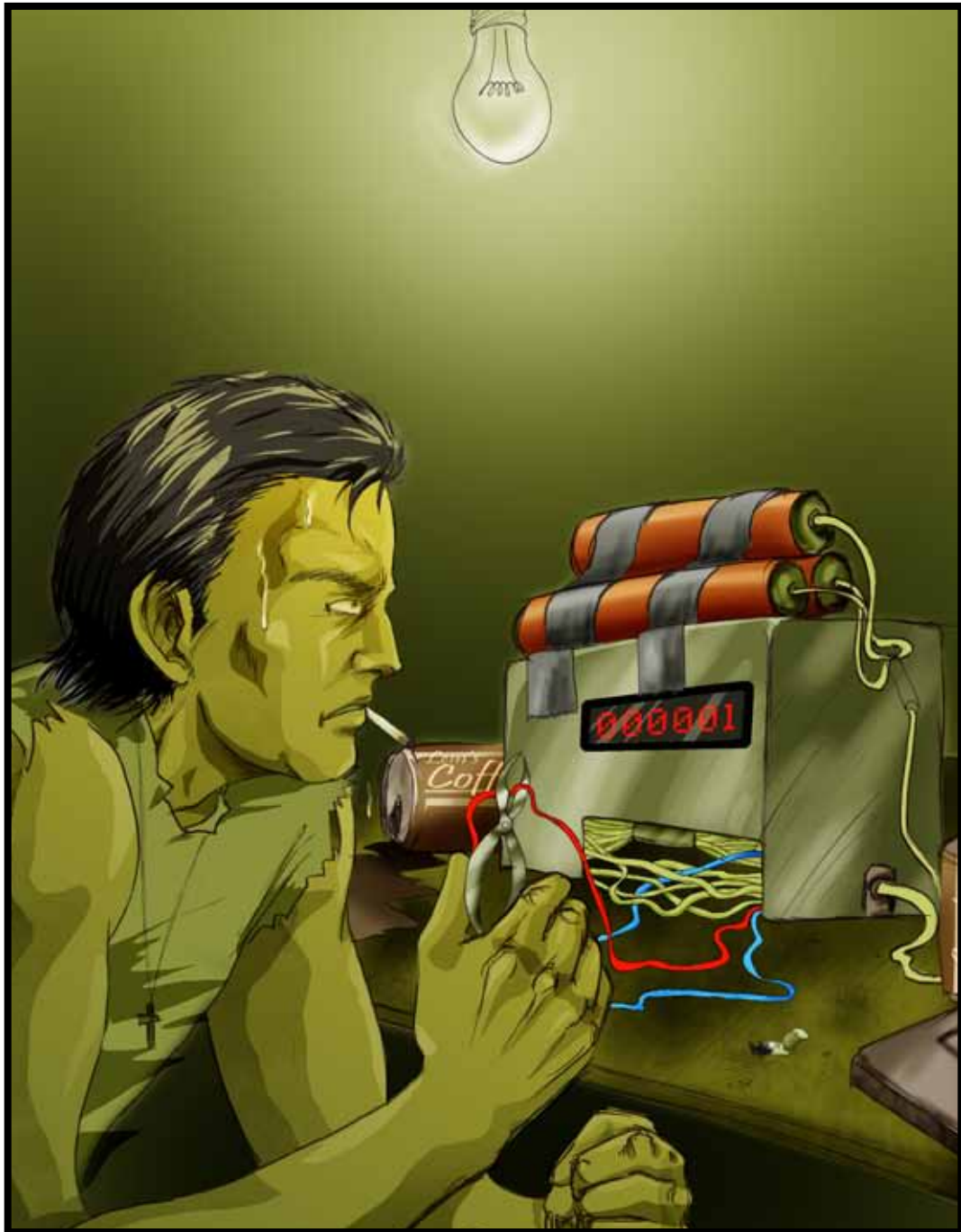
Robustheit, Widerstandskraft,
Durchhaltvermögen

5.3 Konstitutions-Feats

Dickschädel 5 Punkte	
Der Held verfügt über einen besonders dicken Schädel. Ihn „umzuhauen“ ist nicht einfach.	
6-7	KO-Bonus: +4 bei KO-Proben, die den Kopf betreffen
8-10	Der Held bekommt einen zusätzlichen RS-Bonus von +3, um Schadenspunkte an seinem Kopf zu reduzieren.
11-12	KO-Bonus: +6
13-14	KO-Bonus: +8
15	Um den Helden ohne besondere Fähigkeiten, Vorteile oder Feats niederzuschlagen, ist ein kritischer Erfolg notwendig. Ansonsten wird nur normaler Schaden verursacht.
Gifresistenz 3 Punkte	
6-7	Der Held hat bessere Chancen, Vergiftungen zu überleben. Er erhält bei allen Vergiftungen einen Konstitutionsbonus von +6.
8-10	Die Boni von „Gifresistenz“ zählen alle 1,5-fach gegen Giftgase.
11-12	Vergiftungen, die der Held sich zugezogen hat, zeigen keine Wirkung, wenn der Held bei seinem Konstitutionswurf größer oder gleich fünf würfelt
13-14	Der Bonus gegen Gifte bei Vergiftungen beträgt +7
15	Falls der Held vergiftet ist und ihm ein eine zusätzliche KO-Probe +5 (inklusive aller Mali) gelingt, halbiert sich die Wirkzeit des Gifts.
Harte Knochen 7 Punkte	
Der Held verfügt über sehr stabile Knochen: Stürze, Crashes, Unfall-situationen und harte Stöße richten weniger Schaden an.	
8-10	Der Held darf durch obige Situationen verursachten Schaden zusätzlich um 1W4 Punkte reduzieren.
11-12	Bei einer gelungenen KO-Probe darf der W4-Wurf verdoppelt werden (nach Wurf verdoppeln, keine 2W4).
13-14	Durch „Harte Knochen“ erhält der Held permanent +1 LP , der allen Wundabzügen vorangestellt werden darf (d.h. die Tabelle „-1 Schramme“ beginnt erst bei -2 LP).
15	Stürze aus unter fünf Metern Höhe muss der Held nicht auswürfeln, er erhält keinen Schaden. Wird der Held mit einer stumpfen Hieb- oder Stichwaffe angegriffen, kann er den Schaden, um einen SP reduzieren (einmal pro Szene)
Resistenz gegen Feuer 3 Punkte	
7-10	Der natürliche RS des Helden steigt um 2 Punkte, sofern er Schaden durch Feuer oder Explosionen erleidet.
11-12	Wund-Abzüge bis -3, die durch den Schaden von Feuer oder Explosionen entstanden sind, kann der Held vollständig ignorieren. WK+5 bei feuerbedingten WK-Proben (Mut / Angstüberwindung).
13-14	Der natürliche RS des Helden steigt um 4 Punkte, sofern er Schaden durch Feuer oder Explosionen erleidet.
15	Der Held kann einmalig pro OT-Session für eine Szene durch Feuer entstandenen Mali vollständig ignorieren.
Resistenz gegen Magie & nicht-phys. Schaden 5 Punkte	
Nicht-physischer Schaden bedeutet z.B.: Elektrizität, Radiokativität, jede Form von Strahlung, die <u>nicht</u> unmittelbar die Körperhülle angreift, Schall oder magisch / telepathisch ausgelöste Veränderungen am Körper/Geist des Helden. Dieser Feat hilft nicht gegen Laser, Gifte, Krankheiten, Feuer, Hitze oder Kälte.	
8-10	Der Held darf nicht-physischen Schaden grundsätzlich um einen Punkt reduzieren.
11-12	Der Held darf nicht-physischen Schaden grundsätzlich um 1W4 Punkte reduzieren.
13-14	Gelingt dem Helden eine KO-Probe, die um die Hälfte des erlittenen Schadens erschwert ist, darf er den nicht-physischen Schaden um 1w8 Punkte reduzieren.
15	Nicht-physischer Schaden, der einen Helden final töten würde, kann bis zu 50% in physischen Schaden umgewandelt werden, der direkt auf den Körper wirkt.

Stamina & Ausdauer 5 Punkte																	
8-10	Aufgrund der hohen Ausdauer erhält der Held einen Bonus von +4 auf alle Ausdauer-Proben. Zusätzlich erhält er beim waffenlosen Nahkampf +2 Punkte.																
11-12	Alle Proben auf Tätigkeiten, die Ausdauer erfordern, z.B. Rennen, Schwimmen, Klettern etc. sind um +8 Punkte erleichtert. Waffenloser Nahkampf +4.																
13-14	Aufgrund der hohen Ausdauer steigt der Nahkampf-Wert des Helden permanent um zwei Punkte.																
15	Der Held benötigt zur Regeneration weniger Schlaf. Regeltechnisch bedeutet das: Der Held darf zweimal pro Tag regenerieren, wenn er zwei Ruhephasen hat.																
Physischen Schaden reduzieren 7 Punkte																	
Der Held kann physischen Schaden reduzieren, wenn dieser die Rüstung durchdringt.																	
8-10	Der natürliche Rüstungsschutz des Helden ist um einen Punkt erhöht, d.h. standardmäßig bei 3.																
11-12	Der Held darf einmal pro Intime-Tag für einen WKP einen erlittenen SP um einen Punkt reduzieren																
13-14	Würfelt der Held beim Rüstungswurf mit dem W6 eine 6, darf er 5 Punkte HE zahlen. Macht er dies, darf er den W6-Wurf erneut würfeln. In diesem Fall zählen eine fünf und sechs jedoch als Misserfolg.																
15	Der natürlich Rüstungsschutz des Helden ist um drei Punkte erhöht, d.h. standardmäßig bei 5.																
Ohmacht und Tod hinauszögern 3 Punkte																	
Normalerweise wird der Held bei LE -7 und einer mißlungenen KO-Probe (+10 durch Wundabzüge) sofort bewusstlos.																	
7-10	Die KO-Probe ist um 6 Punkte erleichtert.																
11-12	Die KO-Probe ist um 8 Punkte erleichtert. Falls der Held blutende, nicht versorgte Wunden hat, die zum Tode führen könnten, verlängert sich seine Lebenszeit um weitere fünf Minuten.																
13-14	Die KO-Probe muss nicht mehr gewürfelt werden, sondern gilt immer als Erfolg. Wird der Held aufgrund einer mißlungenen Probe tödlich verletzt, darf er den Würfelwurf wiederholen (1x pro OT-Session anwendbar).																
15	Beim Eintritt des Todes wiedergewonnene HE-Punkte (4W10) werden nach dem Würfelwurf verdoppelt.																
Wundabzüge ignorieren 5 Punkte																	
Normalerweise reduzieren Verletzungen des Helden die physischen Proben des Helden folgendermaßen:																	
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Lebenspunkte / Wundstufe</th> <th>Wundabzüge</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-1 Schramme</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>-2 Leicht verletzt</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td>-3 Verwundet</td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td>-4 Innere Blutungen</td> <td>-6</td> </tr> <tr> <td>-5 Extreme Verletzungen</td> <td>-8</td> </tr> <tr> <td>-6 Schwelle des Todes</td> <td>-10 / KO-Probe</td> </tr> <tr> <td>-7 Tödliche Verletzung</td> <td>Bewusstlos</td> </tr> </tbody> </table>		Lebenspunkte / Wundstufe	Wundabzüge	-1 Schramme	0	-2 Leicht verletzt	-1	-3 Verwundet	-2	-4 Innere Blutungen	-6	-5 Extreme Verletzungen	-8	-6 Schwelle des Todes	-10 / KO-Probe	-7 Tödliche Verletzung	Bewusstlos
Lebenspunkte / Wundstufe	Wundabzüge																
-1 Schramme	0																
-2 Leicht verletzt	-1																
-3 Verwundet	-2																
-4 Innere Blutungen	-6																
-5 Extreme Verletzungen	-8																
-6 Schwelle des Todes	-10 / KO-Probe																
-7 Tödliche Verletzung	Bewusstlos																
6-7	-2 „Leicht verletzt“ führt zu keinen Wundabzügen.																
8-10	-3 „Verwundet“ führt nur zu Wundabzügen von -1.																
11-12	-4 „Inn. Blutungen“ führt nur zu Wundabzügen von -4.																
13-14	Alle Mali werden sind um zwei Punkte reduziert. Ist ein Wundabzug dabei kleiner als 0, beträgt er 0.																
15	Die Abzüge der Wundstufen -4 und -5 („schwerste Verletzung“ und „Schwelle des Todes“) sind um 3 reduziert																
Wundheilung 5 Punkte																	
Die reguläre Wundheilung beträgt pro Tag 1 LP. Helden mit dem Feat „Wundheilung“ regenerieren Helden zusätzliche Punkte:																	
8-10	5,6 auf W6: 2 LP Wundheilung																
11-12	4,5,6 auf W6: 2 LP Wundheilung																
13-14	3,5,6 auf W6: 2 LP Wundheilung																
15	2 LP Wundheilung																

Fingerfertigkeit



Flinkheit, Handwerk,
Fingerfertigkeit

5.4 Fingerfertigkeiten-Feats

Bombenbastler / Fallen und Bomben entschärfen		3 Punkte
6-7	Bonus +6	
8-10	Eine gelungene FF-Probe verschafft dem Helden die Möglichkeit, eine etwaige Falle, einen Trick des Bombenlegers oder Fallenstellers im Voraus zu errahnen. Damit ist es dem Helden jedoch nur möglich, zu ahnen , ob eine Falle, ein zweiter Zünder etc. existiert. Bonus +7	
11-12	Bonus +8	
13-14	Der Held verfügt grundsätzlich über 1W20 Sekunden mehr Zeit beim Entschärfen als normal.	
15	Bonus +10. Der Held kann einmalig einen WKP ausgeben, um durch geschicktes Analysieren und Auseinanderbauen mehr Informationen über die Bombe herauszufinden, bevor er mit dem Entschärfen fortfährt.	
Feine Handwerkstätigkeiten		3 Punkte
Zu den feinen Handwerkstätigkeiten zählen Goldschmiedearbeiten, Nähen, Schreiben, Zeichnen, Uhrmacherarbeiten, „Tüfteln“ etc.		
6-7	Bonus +6	
8-10	Zeitersparnis: Der Held benötigt zur Durchführung nur 33% der für ihn normalerweise üblichen Zeit.	
11-12	Bonus +8, zusätzlich +4 auf medizinische FF-Proben.	
13-14	Der Held kann nachträglich (Sonderregel: Hier nach seinen Talentwürfen) beliebig viele Punkte Willenskraft ausgeben, um den Wurf um die Anzahl der abgegebenen Punkte zu verbessern.	
15	„Price of Glory“: Der Held kann sich einen Erfolg der Handwerkstätigkeiten-Probe „erkaufen“. Dafür muss er zwei WKP zahlen und den nächsten kritischen Erfolg in einen kritischen Misserfolg umwandeln. Diese Fähigkeit darf nur einmal pro Tag angewendet werden.	
Fesseln / Entfesseln		3 Punkte
6-9	Bonus +7	
10-12	„Flexibles Handgelenk“: Der Held kann durch eine unmodifizierte FF-Probe (Basiswert) eisernen Handschellen entkommen, wenn er ein WKP und 1 LP zahlt.	
13-14	„Starker Knoten“: Fesseln, die der Held anlegt, erfordern den 2x-Übrigbleibenden Wert, um sich daraus zu befreien. Hat der Held z.B. 5 Punkte bei der FF-Probe über, sind 10 Punkte für die Entfesselung notwendig.	
15	Bonus +10. Der Held kann Seilknoten jeder Art durch den Einsatz von 1 WKP in 1W6 Aktionen lösen.	
Finger-, Zauber- und Kartentricks		5 Punkte
6-7	Bonus +6 auf alle Finger-, Zauber- und Kartentricks	
8-9	Der Held kann Gegenstände in seiner Hand mit einer vergleichenden FF-Probe gegen den WA-Wert des Betrachtenden verschwinden oder erscheinen lassen. (Dauer: Eine Aktion) Bei Misserfolg wirkt der Trick banal.	
10	Der Held benötigt im Kampf keine weitere Aktion, um eine Waffe oder einen Gegenstand zu ziehen	
11-12	Bonus +10. Der Held kann (ohne Probe) mit Würfeln beliebige, gewünschte Augenzahlen würfeln, sofern keinem Betrachter eine WA-Probe über 30 gelingt.	
13-15	Der Held kann Spielkarten als Wurfgeschosse umfunktionieren und diese auf Entfernungen von bis zu 5 Metern ins Ziel befördern. Im Gegensatz zu anderen Helden, darf er die Karten ohne Mali als Wurfwaffe einsetzen. Spielkarten können niemals mehr als 1 SP zufügen.	
Medizin und Chirurgie		5 Punkte
Die allgemeine Probe für eine Erstversorgung bei unkomplizierten Wunden, ist VER +5 (Analyse). Gelingt dann eine FF-Probe +10 (Operation), gilt der Held als „versorgt“ und kann nicht mehr verbluten. Seine LP steigen damit in den nächsten 1W6h um einen Punkt.		
7-10	Bonus +7	
11-12	Der Held verfügt über das Geschick eines Chirurgen und über anatomische Kenntnisse und erhält dadurch bei „Meuchelattacken“ einen Bonus +4	
13-14	Bonus +10	
15	Der Held kann einmalig und direkt die Wunden versorgen und dem Verletzten akut 2 LP heilen. Dies darf pro Patient nur einmal alle 8h angewendet werden.	

Messerwurf-Techniken		7 Punkte
Dazu zählen auch: Dolche, Wurfsterne, Wurfpeile, Wurfdorne, Darts		
6-7	Bonus +3 auf FK bei Messerwurf-Attacken	
8-10	Der Held benötigt keine weitere Aktion, um ein Messer zu ziehen.	
11-12	Bonus +5 auf FK bei Messerwurf-Attacken	
13-14	Der Held kann durch den geschickten Umgang mit Messern, die Anzahl an selbst zugefügten Verletzungen reduzieren. Regeltechnisch bedeutet dies, dass die Patzerwahrscheinlichkeit bei diesen Waffen um einen Punkt sinkt. (kein Botch bei 2-2er Pasch)	
15	Bonus +7 auf FK bei Messerwurf-Attacken	
Musizieren und Instrumente spielen		3 Punkte
6-7	Bonus +6 für das Spielen eines bestimmten Instruments	
8-10	„Flinke Finger“: Der Held kann Instrumente so flink spielen (z.B. Piano), dass seine Hände verschwimmen. Das ist nicht unbedingt nützlich, eignet sich aber gut zum Angeben. Daher bekommt der Held bei Versuchen, Personen durch Musik zu beeindrucken +10 auf CH.	
11	Permanent +1 auf FF durch jahrelanges Fingertraining	
13-14	Bonus +9 für die Handhabung aller Musikinstrumente.	
15	„Virtuose“: Der Held spielt Instrumente wie ein Gott. Zuhörer müssen WK+4 gegen die FF des Helden würfeln, um nicht für wenige Sekunden vollkommen geistesabwesend (WA-2W6) dem Helden zuzuhören.	
Scharfschütze		7 Punkte
6-7	Bonus +1 auf den den FK-Wert bei allen Schüssen.	
8-10	„Schnellladen“: Der Held benötigt keine weitere Aktion für den Wechsel eines Magazins bzw. von Munition. Bei „traditionellen Fernkampfaffen“ wie Bögen etc. kann dieser Feat nur 1x pro Kampf eingesetzt werden.	
11-12	Innere Ruhe: Der Held kann einen ausgeführten FK-Angriff „einsparen“, d.h. er würfelt auf FK, teilt jedoch keinen Schaden aus. Dafür darf er beim finalen Schuss seine eingesparten FK-Punkte aufsummieren. Dieser Vorgang lässt sich bis zu zweimal durchführen und wird durch eine misslungene Probe abgebrochen. Der Held benötigt dazu Konzentration und muss währenddessen eine permanente Sichtlinie auf das Ziel haben. Der maximale Bonus eines solchen Angriffs entspricht dem doppelten Fernkampf-Wert.	
13-14	Bonus +4 auf den den FK-Wert bei allen Schüssen.	
15	Der Held kann anfliegende Raketen, Granaten oder große Projektilen mit einer FK-Probe +7 (und einer geeigneten Waffe) ablenken. Diese Fähigkeit darf angewendet werden, sobald ein Angreifer seine Waffe abfeuert und der Held noch über eine Aktion verfügt. Sind die Flugkörper sprengstoffgeladen, detonieren sie zu einer Wahrscheinlichkeit von 5% sofort.	
Schlösser knacken		5 Punkte
7-10	Bonus +7	
11-12	Ein aktivierter Alarm kann durch eine FF-Probe + 6 und einem WKP schnell (innerhalb von 7sek geschehen) wieder deaktiviert werden.	
13-14	Bonus +9	
15	„No more Keys“: Der Held kann ein Schloss mit beliebigen Dingen wie Drähten, Haarspangen, Gürtelteilen, Büroklammern etc. öffnen, ohne dafür Abzüge zu bekommen. Helden ohne diese Fähigkeit benötigen normales Schlosserwerkzeug oder erhalten Abzüge.	
Taschendiebstahl		3 Punkte
7-10	Bonus +7	
11-12	„Ablenkung“: Sobald das Opfer sich freiwillig berühren lässt und selbst dazu die Initiative ergreift, bekommt der Held einen Bonus von 10 Punkten beim Taschendiebstahl.	
13-14	Bonus +8 Punkte	
15	„Oops!“: Für 2W6 WKP kann der Held einmalig eine gescheiterte Taschendiebstahl-Probe „ungeschehen“ machen, als hätte er diese nie ausgewürfelt.	

Verstand



Intelligenz, Geistesschärfe,
Klugheit

5.5 Verstand-Feats

Wildnisleben		5 Punkte
8-10	Bonus +5 auf alle Proben, die beim Überleben in der Natur erforderlich sind, z.B. Orientierung, Tier- & Pflanzenkunde.	
11-12	„Innerer Kompass“: Der Held weiß immer, wo Norden ist.	
13-14	Bonus +8	
15	Sobald sich der Held in der Wildnis aufhält, steigen seine Attribute ST, KO und WA um 3 Punkte.	
Addon	„Master of Survival“: Verfügt der Held über einen VER von 15 (oder mehr) und zusätzlich über einen KO-Wert von 11 (oder mehr), kann er bis zu 1W6 Tage in der Wildnis ohne jegliche Nahrung überleben. (1x pro Session anwendbar)	
Emotionale Intelligenz / Empathie		5 Punkte
Der Held ist in der Lage, Menschen durch intuitives, psychologisches Verständnis zu verstehen und zu analysieren.		
7-10	Bonus +5 auf alle Proben, Körpersprache zu deuten, Gefühle zu filtern, Lügen zu erkennen etc.	
11-12	Der Held kann Strategien von Menschen leichter durchschauen, vor allem beim Glücksspiel. Dies gibt ihm einen zusätzlichen Bonus von 5 Punkten bei Glücksspielen mit sozialer Komponente, z.B. bei Poker.	
13-14	Bonus +8 auf alle Proben, Körpersprache zu deuten, Gefühle zu filtern, Lügen zu erkennen etc.	
15	„Profiler“: Der Held kann aufgrund kleinster Anzeichen das Profil von Straftätern vorhersagen. Für zwei WKP kann der Held kleine Indizien zu konkreten Spuren umwandeln. (Stimme am Telefon -> Person aus Boston, Fuß-Spur -> Beinverletzung, hinkend, vermutlich einseitige Knieverletzung)	
Experte .. in [Wissensthema]		3 Punkte
Dieses Feat ist mit unterschiedl. Themen mehrfach erwerbbar und kann nur bei Wissens-Proben eingesetzt werden, d.h. bei physischen Attributen ist dieser „Experten-Bonus“ nicht anwendbar. Im Einzelfall kann es jedoch Teilboni geben (Schlösser Knacken, Medizinthemen etc.), sofern der Wissensaspekt relevant für eine physische Handlung ist.		
6-7	Der Held kennt sich in seinem Thema sehr gut aus: Bonus +7	
8-10	Bonus +8	
11-12	Der Spieler muss Proben bis Schwierigkeit 25 nicht mehr würfeln, da sie automatisch gelingen. Ansonsten: Bonus +5	
13-14	„Lokale Berühmtheit“: Der Held ist in dem gewählten Thema aufgrund seiner hohen Fachkompetenz in wissenschaftlichen oder gut unterrichteten Kreisen sehr bekannt.	
15	Bonus +10	
Geheimes Wissen		3 Punkte
Der Held hat(te) Zugang zu verbotenem und geheimen Wissen: Area 51, der Kennedy-Mord, Staatsgeheimnisse, Militärpläne etc.		
6-7	Der Held erhält bei Proben, die mystische Elemente und Verschwörungstheorien enthalten, einen Bonus +5.	
8-10	Bonus +7	
11-12	„Unter Verschluss“: Der Held kennt Personen, die direkten Zugriff auf geheimes Wissen haben. Dadurch ist der Held mit vielerlei Themen bereits vertraut und erscheint anderen Hütern von geheimem Wissen besonders sympathisch, was sich in einem CH-Bonus +3 äußert.	
13-14	Bonus +9	
15	Der Held hat bereits bei Verschwörungstheorien mitgewirkt oder verfügt über echte Beweise und unverfälschte Informationen. Er erhält einen +10 Bonus bei mystischem und geheimem Wissen sowie durch einen loyalen Kontakt abgehandelt. Dieser sollte keine Orientierung größer als 11 besitzen und ein guter Bekannter des Helden sein.	
Wacher Geist / Erstschlag		7 Punkte
Der Held kann im Kampf blitzschnell Informationen verarbeiten und anwenden, weswegen er sehr schnell reagiert.		
8-10	Der Spieler kann einen Punkt HE in zwei Punkte Initiative umwandeln (max. Höhe entspricht dem Ini-Basiswert x 2)	
11-12	Bonus + 3 bei allen Initiative-Proben	
13-14	Bonus + 5 bei allen Initiative-Proben	
15	„Erstschlag“: Der Held kann für einen WKP die erste Initiative im Kampf erhalten. Bei zwei Personen mit diesem Feat entscheidet das Los. Beträgt die höchste Ini über 50, erhält der Held jedoch keine zusätzliche Aktionen (Kapitel 4.8.1).	

Breitgefächerte Bildung		3 Punkte
Dieses Feat ermöglicht dem Helden in mehreren Bildungs-Bereichen, überdurchschnittlich gebildet / geschult / informiert zu sein. Die jeweiligen Bereiche müssen bei Charaktererschaffung ausgewählt werden. Die ausgewählten Bereiche lassen sich nicht mit „Experte“ kombinieren.		
Vorschläge: Bestimmte Sprachen, geschichtliche Epochen, medizinische Fachbereiche, pharmazeutische Nischen, Programmiersprachen, chemische Grundkenntnisse, kriminalistisches Halbwissen, die Geographie bestimmter Länder etc.		
8-10	Der Held erhält in zwei Bildungsbereichen einen Bonus von 3 Punkten	
11-12	Der Held erhält in drei Bildungsbereichen einen Bonus von 4 Punkten	
13-14	Der Held erhält in vier Bildungsbereichen einen Bonus von 5 Punkten	
15	„Spontane Erinnerung“: Der Held kann jederzeit gegen Bezahlung von 3 WKP einen gewählten Bildungsbereich gegen einen vollständig neuen tauschen - sofern er den alten Bildungsbereich noch nicht im Spiel zuvor angewendet hat. Die Anzahl der Bildungsbereiche steigt auf fünf.	
Strategie & Kampftaktik		5 Punkte
Der Held hat Erfahrung mit Kampftaktiken gegen mehrere Gegner		
7-10	In einem Kampf mit mehr als 2 Gegnern (die sich direkt auf den Helden konzentrieren) bekommt der Held ab dem dritten Gegner einen Bonus +5 auf seine Kampfwerte.	
11-12	Wurde der Held im Kampf noch nicht von seinen Gegnern wahrgenommen oder entdeckt, erhält er +8 auf alle Proben gegen diese Gegner.	
13-15	„Gun Kata“: Der Held bekommt bei allen Ausweichproben einen Bonus +10, sofern er in einen Kampf mit 6 oder mehr Personen involviert ist, deren Fokus explizit der Held ist.	
Waffenkenntnis		5 Punkte
Bonis aus „Waffenkenntnis“ gelten nur für Fernkampf-Waffen.		
7-9	Der Held erhält bei der Benutzung von Waffen einer bestimmten Waffengattung, z.B. Maschinen-Pistolen, Gewehre, Handfeuerwaffen etc. einen Bonus +1.	
10-12	Der Held erhält bei der Benutzung von Waffen einer bestimmten Waffengattung, z.B. Maschinen-Pistolen, Gewehre, Handfeuerwaffen etc. einen Bonus +3.	
13-14	Der Bonus +3 gilt nicht nur bei bestimmten Waffengattungen - sondern bei allen Fernkampf-Waffen. Dazu zählen auch Kampfjets, Panzer und schwere Artillerie.	
15	Bonus +5 auf alle Fernkampf-Waffen.	
Okkultes Wissen & Magie		5 Punkte
8-10	Bonus +7 bei Proben auf mystisches oder okkultes Wissen.	
11-12	„Schutzzauber“: Der Held hat besondere Kenntnisse im Umgang mit der Abwehr von Magie und Schutzrunen: Bei Proben, die zur Abwehr von Zaubern gedacht sind (z.B. WK-Proben), darf der Held einen Bonus +2 geltend machen.	
13-14	Bonus +9 bei Proben auf mystisches oder okkultes Wissen.	
15	„Meister der Zeremonie“: Als Eingeweihter in okkulte Kreise trifft der Helden oft auf mystische Dinge, z.B. unscheinbare Markierungen, verräterische Tattoos, Zeichen etc. Personen ohne dieses Wissen sehen dies nicht, daher bekommt der Spieler zusätzliche Informationen von der SL genannt.	
Resistenter Geist		5 Punkte
Denkmuster und Psyche des Helden sind durch langes Training und viel Erfahrung resistenter und belastbarer geworden.		
6-7	„Ruhiger Schlaf“: Der Held findet selbst nach schlimmsten Ereignissen stets erholsamen und alpträumfreien Schlaf.	
8-10	Der reguläre Schlaf (mindestens sechs Stunden) des Helden regeneriert stets alle Willenskraft-Punkte.	
11-12	Abzüge, die der Held auf Basis von Müdigkeit oder psych. Leid erhält, sind halbiert. Benebelnde Drogen und Schlafmittel zeigen nur einen Bruchteil der normalen Wirkung.	
13-14	„Ruhe im Chaos“: Je verwirrender, ablenkender und chaotischer eine Situation ist, desto aufmerksamer ist der Geist des Helden. Leichte Ablenkung: WA+2, mittlere Ablenkung: WA+5, schwere Ablenkung: WA+8 (SL entscheidet).	
15	„Unbeeindruckt“: Der Held darf jede vergleichende Verstandsprüfung (z.B. bei Lügen: VER gegen CH) ein zweites mal würfeln und sich für den besseren Wert entscheiden.	

Charisma



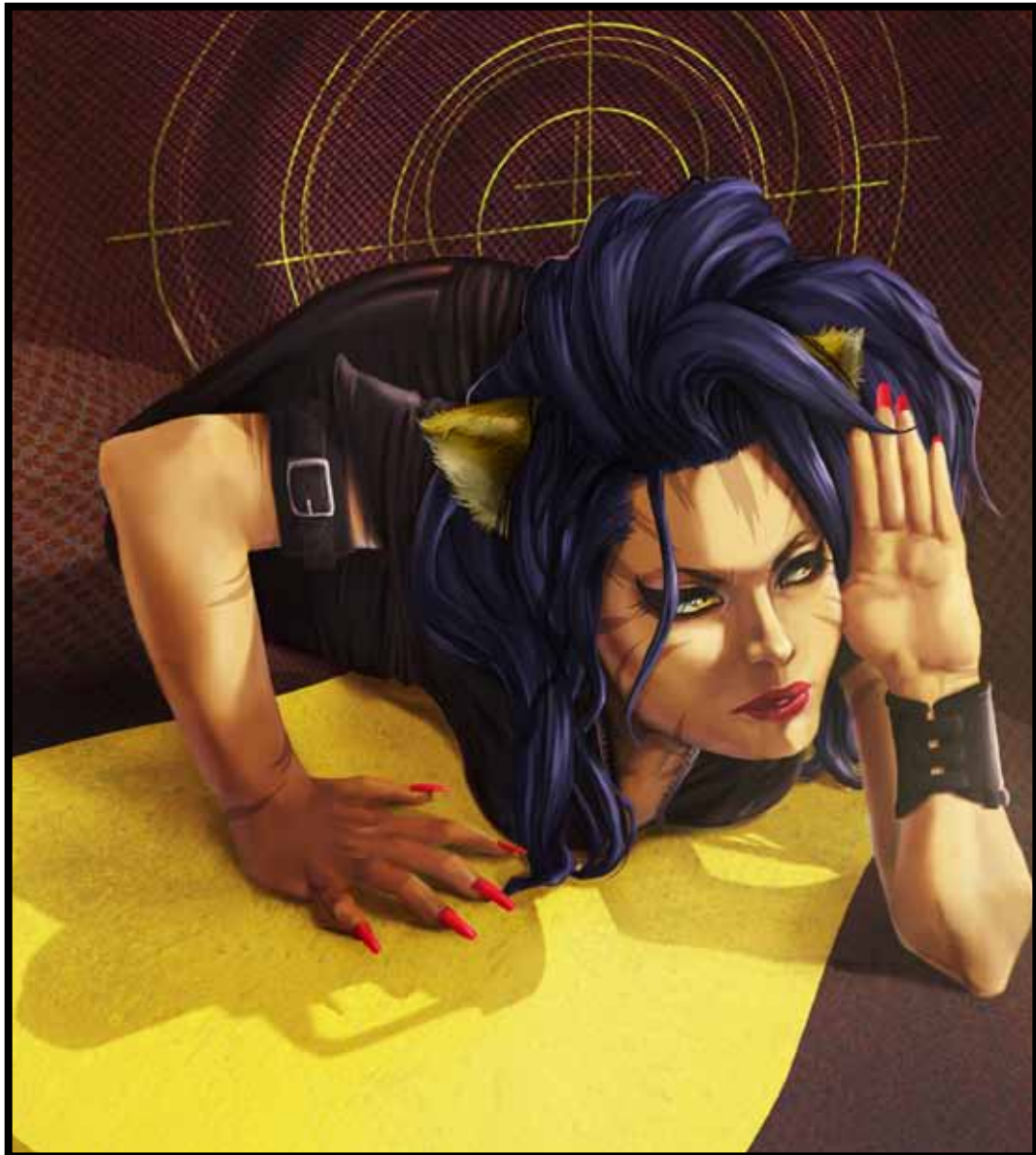
Erscheinung, Charisma,
Überzeugungskraft

5.6 Charisma-Feats

Provozieren		3 Punkte
7-10	Der Held bekommt einen Bonus +6, andere Personen mittels eines vergleichenden CH/WK-Würfelswurfs zu provozieren. Je nach Situation ist der Schwellenwert einer solchen Provokation erschwert oder erleichtert.	
11-12	Versucht der Held eine Gruppe von Menschen zu provozieren, erhält er einen zusätzlichen Bonus +1 pro Person in der Gruppe (jedoch maximal +8).	
13-14	„Erzfeind“: Legt es der Held darauf an, eine bestimmte Person mehrmals (mehr als einmal) nacheinander zu provozieren, beträgt der Bonus nicht mehr +6, sondern wächst pro Provokation um sechs Punkte (auf max. +24)	
15	„Bis auf's Blut“: Der Held kann einmal pro OT-Tag sich selbst beliebig viele Schadenspunkte zufügen, um sein Provokationsopfer zu zwingen, für jeden erlittenen SP den Würfelwurf auf die WK-Probe zu wiederholen, bis dieser misslingt.	
Einschüchtern		3 Punkte
11-12	Der Held kann seine Ansichten „ausdrucksstark anderen Personen darstellen“ und diesen vermitteln, dass jede Form von anders geartetem Denken in unmittelbarer physischer Gewalt ausartet. Bonus +7 Punkte auf Einschüchterungsversuche.	
13-14	Bonus +8	
15	Der Held bekommt einen Bonus in Höhe seiner Stärke + 3 auf Einschüchterungsversuche.	
Feilschen und Verhandeln		3 Punkte
8-10	Bonus +6 bei Preisverhandlungen	
11-12	Bonus +7 bei Verhandlungen aller Art.	
13-14	„Fettnäpfchen“: Für einen WKP kann der Held vor einer anstehenden Verhandlung oder vor einem Gespräch ein eventuelles Fettnäpfchen in Erfahrung bringen - und dieses bewusst vermeiden - oder als Intrige nutzen.	
15	Bonus +9 bei Verhandlungen aller Art.	
Lügen		5 Punkte
Der Held wird beim Lügen nicht rot und ist schwer zu durchschauen.		
8-10	Bonus +6	
11-12	Bonus +7	
13-14	Bonus +8	
15	Der Held ist ein Meister des Lügens, auch gegen technische Hilfsmittel wie Drogen oder Wahrheitsseren ist die Probe für den Befragenden um 10 Punkte erschwert.	
Aura der Perfektion		5 Punkte
8-10	Der Held wirkt bei allen Tätigkeiten, die er ausübt auf seine Kontrahenten enorm selbstsicher und brillant bzw. geübt. Angriffe im Nahkampf gegen den Helden sind um vier Punkte erschwert, solange der Held noch nicht selbst <u>angegriffen</u> oder <u>verteidigt</u> hat.	
11-12	Der Held bekommt einen Bonus +5 auf CH, solange er nicht mehr als ein paar kurze Worte spricht. Erst beim Artikulieren längerer Sätze verfliegt der Schein.	
13-14	Alle Angriffe der Gegner sind um fünf Punkte erschwert, solange der Held noch nicht selbst schon <u>angegriffen</u> hat.	
15	„Der Teemeister“: Ega, I welche Tätigkeit der Held gerade ausübt, solange er diese nur ansetzt, andeutet oder nie ganz vollendet, wirkt er auf Zuschauer und Kontrahenten wie ein Großmeister. Bei all diesen „angefangenen Tätigkeiten“ (z.B. Tanz, Gesang, Kung-Fu, Kunst etc.) bekommt er einen Bonus von 15 Punkten, der sofort erlischt, wenn er die Tätigkeit abzuschließen versucht. Alle Angriffe der Gegner sind um 6 Punkte erschwert, solange der Held im Kampf noch nicht verletzt wurde!	
Unscheinbarer Charakter		3 Punkte
8-10	Der Held hat einen sehr unscheinbaren Charakter, weswegen er bei einen Bonus +5 Heimlichkeit erhält.	
11-12	Bei allen Zufallswürfen, die einen zufälligen Helden der Gruppe treffen, ist es doppelt so schwer, einen Helden mit „Unscheinbarem Charakter“ zu treffen. Gibt es z.B. eine 10%-ige Chance (1 auf W10), ausgewählt zu werden, trifft es diesen Helden nur bei 5%. (1 auf W20)	

13-14	Bei Durchsuchungen des Gepäcks des Helden oder bei Leibesvisitationen wird grundsätzlich vergessen, die vordere Jackentasche/Hostentasche/Koffertasche zu durchsuchen, wenn der durchsuchenden Person keine WA-Probe gegen den Schwellenwert 40 gelingt.	
15	Der Held kann sehr einfach in Menschenmassen untertauchen. Er erhält daher einen kumulativen Bonus +10 auf Heimlichkeit, wann immer er verfolgt wird und in Menschenmassen untertauchen möchte.	
Überreden / Überzeugen / Versuchen		5 Punkte
Dieses Feat hilft nicht bei <u>Preisverhandlungen</u> oder <u>Verhandlungsrunden</u> . Auch eignet sich dieses Feat nicht, um den Willen einer Person zu brechen - dies können nur Superfähigkeiten.		
Eine Person zu überreden, bedeutet: Zweifel beseitigen, Vertrauen schaffen und das Gespräch auf bestimmte Themen lenken. Das heißt auch, dass eine Person dafür aufnahmefähig sein muss - oder einen konkreten Nutzen daraus ziehen kann.		
6-7	Bonus +5	
8-10	Bonus +6	
11-12	Bonus +7	
13-14	Bonus +8	
15	„Schmerzverzerrt“: Der Held bekommt einen Bonus +12, sofern er schwere, sichtbare Verletzungen hat.	
Verführen		3 Punkte
8-10	Bonus +6	
11-12	„Lieblings-Typ“: Dem Charakter fällt es besonders leicht, Personen eines (initial und einmalig) gewählten Menschentyps zu verführen. Der gesamte Bonus beträgt insgesamt beim „Lieblingstyp“ +9.	
13-14	„Kuss der Circe“, ein Kuss und ein WKP reichen und die verführte Person muss WK gegen CH würfeln, um nicht versehentlich oberflächliche Geheimnisse auszuplaudern.	
14-15	„Casanova“: Eine intensive Berührung reicht dem Helden aus, um seine Opfer zu Verführen: Bonus +10.	
Alpha-Tier / Anführer		7 Punkte
9-10	Der Held wirkt im Beisein seiner Gruppe deutlich dominanter, als alleine. So erhält er bei allen Proben +1 auf CH pro Gruppenmitglied. Dieser Bonus ist maximal +5.	
11-12	„Zusammenrücken!“: Der Held kann, sobald ein Gruppenmitglied durch Einwirken des Gegners im Kampf stirbt oder ohnmächtig wird (Gegner muss sichtbar sein), einen Befehl an die Gruppe brüllen, wenn ihm eine CH-Probe +6 gelingt. Bei Gelingen erhalten alle <u>anderen</u> Gruppenmitglieder für 6 Aktionen WK, NK, FK, Ini und Ausweichen +6.	
13-14	Solange die Gruppe des Helden vollkommen unverletzt ist, keine Wundabzüge erhalten hat, vollständig präsent und im Kampf aktiv beteiligt ist, verfügt der Held im Kampf über einen Bonus +5 auf Initiative, WK und NK.	
15	„Alpha-Status“: Bonus +8 und +1 [pro ST über 10] auf CH bei Einschüchterungsversuchen. Außerdem müssen die Gefährten des Helden eine WK-Probe ablegen, wenn sie sich im Kampf zugebrüllten Kommandos (des Helden mit „Alpha-Status“) widersetzen wollen und diese Kurzbefehle nicht direkt das Leben der Gefährten beeinträchtigen.	
Vortragen, Erzählen, Rhetorik, Sprachkunst		3 Punkte
6-7	Bonus +5	
8-10	„Meister der Rhetorik“: Durch besondere Rhetorik kann der Held einen Bonus +7 bekommen.	
11-12	Bonus +9, eventuelle Verstands-Proben seitens der Zuhörer sind um 5 Punkte erleichtert, um das Erklärte zu verstehen.	
13-14	Den Zuhörern fällt es schwer, sich dem Gesagten zu entziehen. „Weghören“ ist um 5 Punkte erschwert.	
15	„Präsidiale Aura“: Der Held kann in Gesprächsthemen so kompetent wirken, dass auch nach einem gehaltenen Vortrag (bis zu 1W4 Stunden) alle Zuhörer mit einer gewissen Ehrfurcht reagieren. Der CH-Wert ist für diesen Zeitraum gegen über allen Zuhörern um fünf Punkte erhöht. Der vorausgehende Vortrag muss mindestens fünf Minuten andauern und Gehör finden.	

Wahrnehmung



Intuition, Empathie,
Aufmerksamkeit

5.7 Wahrnehmungs-Feats

Adleraugen 5 Punkte	
6-7	Bonus +5 auf alle Sichtproben
8-10	Bonus +6
11-12	„Extreme Weitsicht“: Der Held kann auf sehr weite Entfernungen scharf sehen, solange ihm keine Hindernisse oder schlechte Sicht (Nebel) im Wege stehen. Wahrnehmungsproben für große Entfernungen, außerhalb des normalen Sichtradius, sind +12 Punkte erleichtert.
13-14	Bonus+ 8. Der Held bekommt +1 auf den Fernkampfwert
15	„Sniper“: Der Held kann Gegner auch bei schwierigsten Sichtverhältnissen und Entfernungen erahnen – und bekommt auf alle Fernkampfproben, die widrigste Sichtverhältnisse beinhalten, einen Bonus +6 Punkten (zusätzlich zu Boni aus anderen WA-Feats)
Blick des Jägers 5 Punkte	
11-12	Der Held kann mit einer einfachen WA-Probe alle seine Sinne auf ein bestimmtes Objekt (oder einen Menschen) ausrichten und sich dessen Bewegungsprofil genau einprägen. Während des „Blicks“ kann sich der Held nicht auf andere Dinge konzentrieren, andere Handlungen sind um 12 Punkte erschwert. Jedoch sind alle FK-Angriffe oder SF gegen das Ziel um 2W6 Punkte erleichtert.
13-14	Auch wenn sich das Ziel einmal aus dem direkten Blickfeld entfernt, hat der Held es sich so gut eingeprägt, dass alle weiteren WA-Proben (in der gleichen Szene), die sich gegen Ziel richten, um 4 Punkte erleichtert werden.
15	Der Held kann nach einmaligem Einsatz von einem WKP das Objekt leichter wiederfinden, wenn es in der Nähe ist. Auf das Ausweichen gegnerischer FK-Angriffe durch das eingeprägte Ziel erhält der Held einen Bonus +6.
Kampfgefühl 5 Punkte	
7-9	„Blindkampf“: Abzüge, die der Held bei Nahkampfproben durch Dunkelheit oder Sichtbehinderungen erhält, sind um sechs Punkte reduziert.
8-10	Im Kampf erhält der Held einen Bonus +4 auf den Nahkampfwert, um Treffer abzuwehren, solange bereits vor dem Angriff Körperkontakt mit dem Gegner bestand.
11-12	Wenn der Gegner des Helden einen Angriff ausführt, der das Ziel hat, den Helden niederzuwerfen, zu umklammern, festzuhalten oder zu hebeln, bekommt der Held einen zusätzlichen Bonus +4, um diesen Angriff abzuwehren.
13-14	Wie 11-12, Bonus + 8
15	„Vorahnung“: Der Held kann einmalig pro OT-Tag 1W6 WKP zahlen, um einen Nahkampfangriff eines Gegners vollständig abzuwehren. Der Angriff des Gegners gilt damit als geblockt. Würfelt der Held bei den 1W6 WKP eine sechs, ist seine Initiative der nächsten zwei Kampfunden halbiert.
Geruchssinn / Geschmackssinn 3 Punkte	
8-10	Bonus +8 auf alle Geruchs- und Geschmacksproben.
11-12	Bonus +9
13-14	„Spürnase“: Der Held kann feinste Nuancen und Fragmente von Gerüchen riechen. So kann der Held z.B. Personen nur auf Grund ihres Geruches erkennen, obwohl diese sich vielleicht verkleidet haben. Bonus + 10 auf alle Proben.
15	„Analyse“: Der Held kann nur durch seine Sinne die Bestandteile eines Stoffes analysieren. Dies ist natürlich nicht so präzise wie eine Laboruntersuchung, aber durchaus nützlich für eilige Untersuchungen von möglichen Vergiftungen, Chemikalien, und unbekanntem Stoffen. Alle Proben, die einer Analyse dienen, sind dem Helden +15 erleichtert.
Heldeninstinkt / Intuition 5 Punkte	
6-7	Bonus +4 bei Proben bezüglich des Erkennens von Gefahren
8-10	Bonus +6
11-12	„Blitzschnelle Eingebung“: Der Held kann intuitiv auf einen Fehler seiner Kontrahenten im Kampf reagieren: Patzt einer seiner direkten Gegner, bekommt der Held eine zusätzliche Aktion in dieser Runde. Diese Fähigkeit kann niemals mehr als einmal pro Kampfunde eingesetzt werden.
13-14	Bonus +8. Der Held bekommt außerdem einen kumulativen Bonus +4 auf Proben, die darauf abzielen, einen Verrat bzw. Verräter zu erkennen / zu durchschauen.
15	Bonus +10. Außerdem werden alle Wahrnehmungsproben des Helden permanent um 3 Punkte erleichtert.

Luchsohren 3 Punkte	
8-10	Bonus +5 auf alle Gehörproben.
11-12	Bonus +6
13-14	Bonus +8. Der Held kann auf einer höheren Frequenzbreite hören, z.B. ähnlich wie Hunde, wenn auch nicht ganz so gut.
15	Leise Geräusche können über hohe Entfernungen wahrgenommen werden (z.B. das Klicken von Abzügen; Das erleichtert das Ausweichen von Schusswaffen um 4 Punkte).
Orientierung erkennen / spüren 3 Punkte	
Der Held hat ein intuitives Gespür dafür, die Orientierung (Bösartigkeit oder Gutartigkeit einer Person) von Personen zu erkennen.	
6-7	WA-Proben, die auf das Erkennen der Orientierung einer Person zielen, sind um zwei Punkte reduziert.
8-10	WA-Proben, die auf das Erkennen der Orientierung einer Person zielen, sind um vier Punkte reduziert.
11-12	„Nackenhaare“: Der Held spürt automatisch (d.h. ohne zu würfeln), wenn sich in seiner Nähe eine Person mit einer Orientierung kleiner als 7 oder größer als 16 aufhält. Die Orientierung kann er bei einer gelungenen WA-Probe jedoch nur sehr grob erkennen.
13-14	WA-Proben, die auf das Erkennen der Orientierung einer Person zielen, sind um zusätzliche 8 Punkte reduziert.
15	Der Held kann sich für einen WKP gegen eine Person, deren Orientierung er erkannt hat, einen Schutz aufbauen, wenn die Differenz zur eigenen Orientierung größer oder gleich fünf Punkte ist. Dieser Schutz gibt für ein W6 Stunden einen Bonus von fünf Punkten auf WK.
Reaktionen erahnen 5 Punkte	
Der Held kann sich auf seinen Gegner genau einstellen und sich seine Bewegungen einprägen. Durch die Analyse des Bewegungsmusters und dem Vorhersagen von gegnerischen Reaktionen erhält der Held verschiedene Boni. Das Einprägen des Gegners dauert eine Aktion.	
8-10	Bei gelungenem WA-Wurf: Bonus +3 beim Parieren oder Ausweichen gegnerischer NK-Waffen für 1W6 Aktionen.
11-12	Bei gelungenem WA-Wurf: Bonus +3 beim Parieren oder Ausweichen gegnerischer NK-Waffen für 1W6 Aktionen. Dazu: Permanenter Initiative-Bonus von 1.
13-14	Bei gelungenem WA-Wurf: Bonus +3 beim Ausweichen gegnerischer Nah- und FK-Waffen für 1W6 Aktionen.
15	Der Held muss keine Aktion mehr aufwenden um sich den Gegner genau einzuprägen. Perm. Bonus bei Ausweichen und Ini: +3 Punkte. WA muss nicht mehr gewürfelt werden.
Schwachstellen erkennen 7 Punkte	
Die WA des Helden ist so sehr geschult, dass er Lücken in der Verteidigung und Rüstung des Gegners erkennen kann. Um eine Schwachstelle beim Gegner erkennen zu können, muss sich der Held eine Aktion lang auf seinen Gegner einstellen und ihn beobachten.	
8-10	„Präziser Treffer“ Wenn dem Helden eine vergleichende Probe (WA gegen NK-Wert des Gegners) gelingt, bekommt der Gegner (für die nächste Reaktion) Mali in Höhe der übrig gebliebenen Punkte aus der vergleichenden Probe.
11-12	Die vergleichende Probe ist um 2 Punkte reduziert.
13-14	Ist dem Helden bereits in einer Szene ein präziser Treffer gegen einen Gegner erfolgreich gelungen, bekommt der Held für die Dauer der gesamten Szene einen Bonus +2 auf Nahkampf.
15	„Riposte“: Misslingt ein gegnerischer Angriff (AT-Würfel unter Schwellenwert), kann der Held die eigene Parade für 1 WKP in einen Angriff umwandeln, sofern er noch eine Aktion frei hat. AT-Bonus + 4
Verborgenes erkennen 5 Punkte	
Der Held hat scharfe Sinne, was ihm dabei hilft, Fallen, Geheimtüren und verborgene Schalter und Mechanismen zu finden.	
8-10	Proben, die darauf abzielen, verborgene Dinge aufzuspüren, sind um 6 Punkte reduziert.
11-12	„Letztes Überdenken“: Wenn der Held versehentlich eine Falle ausgelöst hat, hat er eine zusätzliche Aktion, um dieser zu entkommen, dafür muss ihm lediglich eine unmodifizierte WA-Probe gelingen.
13-14	Proben, die darauf abzielen, verborgene Dinge aufzuspüren, sind um 8 Punkte reduziert.
15	Proben, die darauf abzielen, verborgene Dinge aufzuspüren, sind um 12 Punkte reduziert.

Willenskraft



Mut, Willenskraft,
Selbstbeherrschung

5.8 Willenskraft-Feats

Befragungen widerstehen		3 Punkte
6-7	Bonus +6	
8-10	Bonus +7	
11-12	Wahrheitsseren wirken beim Helden kaum. Alle auf einem Serum basierenden Mali sind um 50% reduziert.	
13-14	Mit einer Probe auf (WK + CH) / 2 gegen Wahrnehmung des Befragenden, kann der Held versuchen, falsche Informationen als Wahrheit auszugeben. Dafür darf er sich die Probe um WKP erleichtern und muss sich hinterher die Hälfte an WKP abziehen.	
15	Bonus +9	
Beherrschung & Telepathie widerstehen (comical)		5 Punkte
6-7	Bonus +6	
8-10	Bonus +7	
11-12	Die angreifende Person merkt bei einem gescheiterten WK-Vergleich nicht, dass sie den Geist des Kontrahenten durchdrungen hat, sondern erhält zufällige, unrichtige Informationen.	
13-14	Der Held darf die Fehlinformationen eines gescheiterten WK-Vergleichs selbst bestimmen.	
15	Bonus +9	
Geistige Anstrengungen mindern		7 Punkte
11-12	Der Held darf zweimal pro Tag bei Proben, die Willenskraftpunkte als Kosten erfordern, einen WKP abziehen. Jedoch dürfen die übrigen Kosten dabei nicht Null ergeben.	
13-14	Der Held darf jede WKP-aktivierte Fähigkeit, die er besitzt, einmal pro Tag kostenlos anwenden. Erst bei der zweiten Anwendung müssen WKP abgezogen werden.	
15	Der Held darf bei einem „Knock Out“ (d.h. wenn seine WKP auf Null sinken) einmalig pro Szene einen unmodifizierten WK+6 Wurf würfeln. Gelingt dieser, bekommt er unmittelbar zwei WKP und fällt nicht in Ohnmacht.	
Geistiges Geschick		5 Punkte
6-7	Der Held kann leichter den Geist anderer Mensch manipulieren und lesen, wenn er entsprechende Superfähigkeiten dazu anwendet. Er erhält einen Bonus von zwei Punkten auf alle manipulativen Proben.	
8-10	Bonus +6	
11-12	„Untraceable“: Der Held kann seinen Geist so geschickt aussenden, dass bei einer Geistesbeherrschung im Nachhinein fast keine Spuren mehr zu erkennen sind. Sämtliche Untersuchungen an einem „modifizierten Geist“ sind später um 7 Punkte erschwert.	
13-14	Bonus +7	
15	Der Held kann Willenskraftpunkte einsetzen, um eine vergleichende WK-Probe zu gewinnen. Diese eingesetzten Punkte verbrauchen die doppelten Punkte an WKP und verursachen starke Kopfschmerzen. Bonus + 9.	
Meditationstechniken		7 Punkte
Der Held kann WKP beschleunigt regenerieren. Die normale Regeneration von Willenskraft beträgt ein WKP pro Stunde, sofern der Held sich in einem entspannten, stressfreien Umfeld befindet.		
8-10	Der Held regeneriert selbst während Stresssituationen 1W4 WKP pro Stunde.	
11-12	Der Held verfügt über Entspannungstechniken, die es ihm ermöglichen, während einer tiefen Meditation die doppelten Punkte seiner üblichen Regeneration an Willenskraft zu regenerieren. Der Held kann diesen Meditationszustand solange aufrecht erhalten, wie er in einem sehr ruhigen und warmen Umfeld ist. Danach benötigt der Held mindestens 3h Pause.	
13-14	Der Held kann seine Meditationstechniken „überladen“ und sich temporär mehr WKP in seinen Pool laden als normal möglich ist. Das Attribut „Willenskraft“ ist jedoch bei Proben gleich dem maximalen natürlichen bzw. ursprünglichen Wert. Es können maximal Willenskraft-Halbe Punkte „überladen“ werden. Nach spätestens 24 Stunden normalisiert sich der WK-Pool auf seinen Ursprungswert.	
15	Der Held ist in der Lage, 1w8 WKP pro Stunde zu regenerieren.	

Mind over matter		7 Punkte
9-11	Der Spieler darf sämtliche Würfelproben mit WKP ausgleichen. Für je zwei WKP darf der Spieler einen Punkt ausgleichen. Vergleichende Proben im Kampf können jedoch nicht nachträglich mit WKP erhöht werden und müssen vorher (wie auch bei HE-Punkten) verdeckt bestimmt werden.	
12-14	Das Verhältnis von WKP zu Ausgleichspunkten ist nicht mehr 1:2 sondern 1:1.	
15	Einmal pro OT-Tag darf der Spieler 2W10 Punkte Heroismus in zusätzliche WKP umwandeln.	
Orakel, Visionen und Geister (comical)		3 Punkte
8-10	Der Held kann übernatürliche Präsenz unterbewusst spüren. Was das genau bedeutet, wird im Spiel durch die SL ersichtlich und findet hier keine regeltechnische Abbildung.	
11-12	Es fällt dem Helden leichter, mit Geistern zu reden, er erhält hierbei alle Charismaprobe um 5 Punkte erleichtert.	
13-14	„Medium“: Geister sind dem Helden oftmals freundlich gesonnen, er erhält wahrscheinlicher Hilfe und Rat von Geistern, als Helden ohne dieses Feat.	
15	„Orakelspruch“: Der Held versteht sich darauf, Orakel und Visionen heraufzubeschwören, sei es das Lesen vom Kaffeesatz oder das Rauchen einer Friedenspfeife: Für 1w3 WKP und etwas Zeit kann der Held in Fragmente der Zukunft Einblick erhalten. Oder einfach hoffen, dass das so ist, denn die Interpretation, ob dies nur ein Tagtraum oder eine klare Vision war, liegt beim Helden.	
Ruhiges Blut: Selbstbeherrschung und Mut		3 Punkte
6-7	Bonus +6 bei Proben auf Selbstbeherrschung-Proben.	
8-10	Bonus +7 bei Proben auf Selbstbeherrschung-Proben.	
11-12	„Kämpferherz“: Der Held empfindet Panik anders, als Helden ohne dieses Feat: Für einen WKP wird er ruhig und bleibt kontrolliert.	
13-14	Bonus +8 bei Proben auf Selbstbeherrschung-Proben.	
15	„Mut des Löwen“: Der Held fürchtet sich nicht. Er ist bis auf starke Ausnahmen wie Hintergrund-bedingte Ereignisse (Achillesferse etc.) furchtlos gegenüber normalen Gefahren und bedrohlichen Umständen. Das heißt nicht, dass der Held keine Angst kennt – oder sich nicht erschrecken kann - nur ist das Angstgefühl für den Helden eher etwas Abstrahiertes, was nicht die innere Seele berührt. Bonus +10	
Schmerzen ausblenden		5 Punkte
Mit diesem Feat ist es möglich, Schmerzen jeglicher Art auszublenden und unter allen Bedingungen weiter zu „funktionieren“ und nicht bewusstlos zu werden. Dies gilt für physischen Schaden wie auch für geistigen.		
8-9	Der Held kann, sobald er einen Treffer erhält und dadurch die Schmerzgrenze (-3 „Verwundet“) überschreiten würde, bei gelungenem WK-Wurf einen WKP ausgeben, um die Schmerzen auszublenden und keine Abzüge zu erhalten. Dies ist bei weiteren Wunden oder Treffern zu wiederholen.	
10-11	Die KO-Probe bei weniger als 2 Punkten Willenskraft (um Ohnmacht zu vermeiden) ist um 2 Punkte erleichtert.	
12-14	Alle Mali, die der Held durch physischen und geistigen Schaden erhält, werden um 50% reduziert.	
15	Der Held kann für die Dauer einer Szene sämtliche durch physischen und geistigen Schaden verursachten Mali ignorieren. Dafür muss er zwei WKP ausgeben und eine WK-Probe + 5 würfeln.	
Unbeirrbarkeit		3 Punkte
Wenn der Held sich eine bestimmte Handlung fest vornimmt (min. 15 Minuten Planung), kann er sich davon nicht abbringen lassen.		
9-12	„Die Stellung halten“, 1 WKP: Bei allen Proben auf Attribute und Kampfwerte des Helden bekommt dieser einen Bonus +8 (für 90 min), sofern sie die geplante Handlung betreffen und diese defensiver Natur ist (im Zweifel SL fragen).	
13-14	WK-Probe: Proben des Helden sind um 6 Punkte erleichtert, sofern dieser in der Ausübung seines definierten Ziels gestört wird und sich nicht in einer Kampfsituation befindet.	
15	Sofern der Held sein geplantes Ziel in Sichtweite hat, z.B. einen rettenden Ausgang, die Landung eines Flugzeugs oder den Sieg bei einem Kampf, erhält er einen zusätzlichen Bonus +6 auf alle Proben, solange die Aussicht auf Erreichen des Ziels nicht schwindet.	

6. DIE SUPERFÄHIGKEITEN

Das Wirken einer Superfähigkeit (SF) benötigt in der Regel ein paar Sekunden Zeit. Sofern nichts anderes angegeben ist, heißt das:

SF-Aktionsdauer = Stufe + Dauer der vorigen Stufe.

Beispiel: SF der ersten Stufe benötigen eine Aktion, SF der zweiten Stufe drei Aktionen, der dritten Stufe sechs Aktionen, und so weiter.

Aktivierete Superfähigkeiten [mit (A) gekennzeichnet] erfordern geistige Anstrengung und kosten daher immer einen Willenskraftpunkt pro Machtstufe, wenn keine anderen Kosten angegeben sind. Fähigkeiten, die Dinge verändern, beschwören oder erschaffen, kosten oft zusätzliche WKP. Sofern nicht anders beschrieben, hebt Schlaf (egal ob tagsüber oder nachts) jede aktivierte Fähigkeit auf.

6.1 Die Probe

Für das Wirken von Superfähigkeiten ist eine Würfelprobe notwendig. Diese erfolgt auf den aktuellen Wert des Attributs „Willenskraft“. Gelingt der Wurf nicht, zeigt sich evtl. keine oder nur eine deutlich geringere Wirkung: Gelingt die Würfelprobe nicht, reduziert sich die Wirkung der SF um eine Stufe pro Punkt unterhalb des notwendigen Schwellenwerts.

Bestimmung des Schwellenwerts:

Durch Kenntnis einer bestimmten Stufe einer bestimmten SF sinkt der Schwellenwert für alle Stufen nach folgender Formel:

WK-Probe = 20 - (Differenz zwischen zu wirkender Stufe und der höchsten Stufe der SF) x 2

Hier eine Tabelle, um die Bestimmung des Schwellenwerts zu veranschaulichen:

Verfügt über SF der Stufe:	Wirkt SF Stufe I	Wirkt SF Stufe II	Wirkt SF Stufe III	Wirkt SF Stufe IV
Stufe I	20	-	-	-
Stufe II	18	20	-	-
Stufe III	16	18	20	-
Stufe IV	14	16	18	20

Folgende Modifikationen dürfen beim Wirken von SF angewandt und kombiniert werden:

- **Punkte sparen:** Bleiben bei der Probe Wurf fünf Punkte oder mehr übrig, können die Kosten der SF um einen WKP reduziert werden. (Mindestens jedoch einen WKP / ausgenommen: Epic Level)
- **Aktionsdauer reduzieren:** Sind beim Wurf fünf oder mehr Punkte übrig, kann die Zeitdauer einer SF um eine Aktion pro fünf Punkte Schwellenwert-Überschreitung reduziert werden. Die Aktionsdauer kann nicht kleiner als eins sein.
- **Erzwingen:** Wurde diese Modifikation vorab angesagt, dürfen bis zu X Punkte Willenskraft auf den Würfelwurf addiert werden. Die Kosten der SF steigen dabei um X WKP. Bei nicht angesagter Modifikation können WKP im Verhältnis 1:2 ausgegeben werden, um den Wurf nachträglich zu verbessern.

6.2 Aktivierungsdauer und Unterbrechung von Superfähigkeiten

Die „Aktivierungsdauer“ beschreibt die Zeit, die nötig ist, bis eine SF ihre Wirkung entfaltet. Währenddessen kann der Held in seiner Konzentration unterbrochen werden. Die Regelung dafür ist: Die Konzentration eines Helden bleibt so lange erhalten, wie ihm eine WK-Probe, erschwert um das doppelte der erlittene Schadenspunkte, gelingt. Diese Probe muss für jeden neu zugefügten Schaden (Angriffe, Gift, Feuer etc.) wiederholt werden.

6.3 Epische Superfähigkeiten

Es gibt keine expliziten Regeln für die Auswirkungen epischer Superfähigkeiten. Epische Superfähigkeiten stellen stets die weitaus machtvollere Variante von Level III dar. Regeltechnisch sind Stufe-4-Effekte vielfach so stark wie Level III und stets von epischem Ausmaß. Das epische Spiel erreichen Helden unter folgenden Voraussetzungen:

- **ab einer Basis-Willenskraft von 15**
- **ab einem Basis-Heroismus Wert von 50**
- **min. zwei SF müssen Level III erreicht haben**

Wer den epischen Status erreicht,

- **ist berechtigt, seine SF auf Level 4 zu steigern**
- **darf die Willenskraftpunkt-Kosten bei SF durch spontane Modifikationen auf null Punkte reduzieren, wenn dies möglich ist.**
- **darf insgesamt über bis zu fünf SF verfügen.**

6.4 Auflistung aller Superfähigkeiten

(A) Alchemie

„Aus Wasser wird Wein“ - und „Eisen zu Gold“
Anmerkungen: Alle elementaren Änderungen sind permanent.

Eine Änderung der elementaren Struktur kann stets nur von Fest(stoff) zu Fest(stoff), von flüssig zu flüssig und von gasförmig zu gasförmig erfolgen. Komplizierte Umwandlungen können je nach Schwierigkeit bzw. Komplexität Würfe auf Willenskraft erfordern.

Alchemie I:

Stufe I: 4 Punkte

Die Gabe der elementaren Änderung: Der Held kann mit dieser Fähigkeit simple Änderungen in der atomaren Struktur unbelebter, anorganischer, unedler Objekte (max. 1000g, keine Edelmetalle, keine Edelsteine) vornehmen. Beispielsweise: Eine Änderung von Eisen zu Blei, Wasser zu Wein, Zucker zu Salz, Gefängnisgitter zu Alu. Kosten: 1 WKP. Die Anwendung erfolgt immer durch Berührung und dauert 1W4 Aktionen.

Alchemie II:

Stufe I+II: 7 Punkte

Hier sind nun auch komplexere Modifikationen möglich: Feinste molekulare Änderungen wie Eisen zu Gold, Wasser zu Gift, Glas zu Diamant, Kugelschreibertinte zu Säure etc. Kosten und Dauer: 1 WKP bzw. Aktionen, die Anwendung erfolgt durch Berührung und bringt dementsprechende Gefahren mit sich.

Alchemie III:

Stufe I+II+III: 10 Punkte

Die Anwendung von „Alchemie II“ kann mehrfach und gleichzeitig geschehen: 4W6 Gegenstände lassen sich gleichzeitig ohne Berührung (Blickkontakt, max. 7M Abstand) elementar modifizieren. Kosten: 1w3 WKP

(A) Blutmacht

Die Gabe der Herrschaft und Kontrolle über das Blut. Der Held kann es benutzen, kontrollieren und analysieren.

Blutmacht I:

Stufe I: 4 Punkte

Der Held kann im Verhältnis 1:1 Blut trinken (pro Aktion ca. 1 LP), um daraus Lebenspunkte zu gewinnen. Er ist in der Lage, frisches Blut auf einige Meter zu riechen und kann den Geschmack des Blutes verschiedenen Personen zuordnen (sofern er diese schon einmal „geschmeckt“ hat). Kosten: 1WKP

Blutmacht II:

Stufe I+II: 7 Punkte

Der Held kann das Blut von Lebewesen bereits auf einige Meter riechen, lokalisieren und genau Personen zuordnen (d.h. eine verkleidete, bekannte Person wird eindeutig erkannt). Der Held ist in der Lage, Blut durch Hautkontakt im Verhältnis 1:2 aufzunehmen (pro Aktion ca. 1 LP). Wird frisches Blut getrunken, kann sich der Held relativ genau vorstellen, was dem Opfer in den letzten 2W6 Tagen widerfahren ist. Probe auf WA + 8, 2 WKP

Blutmacht III:

Stufe I+II+III: 9 Punkte

Der Held kann ein Opfer (Sichtweite) durch reine Gedankenkraft „aussaugen“ (pro Aktion 2 LP, Verhältnis: 1:2). Dem Opfer steht ein Wurf auf Willenskraft (WK-Vergleich) zu. Wenn der Held das Blut des Opfers bereits zuvor getrunken hat, erlaubt es Blutmacht III, das Blut einer Person zu erhitzen, zu stoppen oder zu beschleunigen (3 SP und neuer WK-Vergleich pro Kampfrunde). 1w3 WKP

Bullet-Time

Bullet-Time I:

Stufe I: 6 Punkte

Der Held verfügt in Kampf-Situationen über 1W4+1 zusätzliche Aktionen (Pool ist einmalig zu Beginn des Kampfes zu würfeln). Superfähigkeiten des Helden, die Zeit erfordern, benötigen dennoch die „Realzeit“ an Aktionen. Handgranaten etc. lösen durch Bullet-Time nicht schneller aus auch ist es nicht möglich, mit Bullet-Time schneller zu schießen als eine Waffe es von ihren Eigenschaften ermöglicht.

Bullet-Time II:

Stufe I+II: 9 Punkte

Wie Bullet-Time I, nur 1W6+3 zusätzl. Aktionen

Bullet-Time III:

Stufe I+II+III: 12 Punkte

Wie Bullet-Time II nur 2W6+2. Fähigkeiten wie Regeneration, Blutmacht etc. kosten nur noch die halbe „reale Zeit“ an Aktionen.

(A)Fähigkeitsabsorbtion

Fähigkeitsabsorbtion I: *Stufe I: 4 Punkte*

Der Held ist nach Aktivieren der SF in der Lage, eine (d.h. die nächste, gegen ihn gerichtete) SF der ersten Stufe einer anderen Person vollständig zu absorbieren, d.h. vollständig aufzulösen. WK-Vergleich + 2, Kosten: 1 WKP

Fähigkeitsabsorbtion II: *Stufe I+II: 6 Punkte*

Selbst passive Superfähigkeiten wie „Extreme Speed“ oder Fliegen etc. werden durch ein einfaches Berühren der Person durch den Helden vollständig aufgehoben (gilt nur für die Dauer der Berührung und nur für eine Anwendung). WK-Vergleich +4. Kosten: 2 WKP

Fähigkeitsabsorbtion III: *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Wie Fähigkeitsabsorbtion I+II, nur werden alle SF, die sich gegen den Helden richten, absorbiert. Jedes Absorbieren kostet 5 Punkte Heroismus und 1w3 WKP oder die Fähigkeitsabsorbtion wirkt nicht. WK-Vergleich +4 Dies ist ein nicht bewusst gesteuerter Prozess, der Held muss dafür nicht bei Bewusstsein sein.

(A) Fähigkeitsraub

Fähigkeitsraub I: *Stufe I: 5 Punkte*

Der Held kann sich durch Berührung eines anderen Helden eine Superfähigkeit „ausleihen“, solange die Berührung (Haut an Haut) ununterbrochen ist. Eine „ausgeliehene“ Fähigkeit kann hierbei max. Level I haben.

Fähigkeitsraub II: *Stufe I+II: 7 Punkte*

Wie Fähigkeitsraub I nur kann die „ausgeliehene“ Fähigkeit max. Level II haben.

Fähigkeitsraub III: *Stufe I+II+III: 11 Punkte*

Bei diesem Level ist der Held in der Lage, Superkräfte (nur Level I+II) durch seine reine Anwesenheit selber zu nutzen. Level III Fähigkeiten kann der Held durch Hautkontakt auf sich übertragen (gilt nur für die Dauer der Berührung).

(A) Fliegen

Fliegen I: *Stufe I: 2 Punkte*

Ermöglicht riesige Sprünge von über 20 Metern, verhindert Fallschaden (bei Stürzen von bis zu 25m Höhe) und ermöglicht dem Helden, selbst von nicht-festen Oberflächen abzuspringen. Kosten: 1 WKP

Fliegen II: *Stufe I+II: 5 Punkte*

Ermöglicht Fliegen in nicht all zu hohen Höhen, Flüge mit mehr als 20 km Flugweite erfordern Ruhepausen (von min. 15 min). Die Flugeschwindigkeit entspricht der eines Jagdvogels (Manöver erfordern Proben). Die max. Flughöhe entspricht ca. 100m. Kosten: 2 WKP

Fliegen III:

Stufe I+II+III: 7 Punkte

Der Held kann „richtig“ fliegen - wie bekannte Superhelden in Kino. Flughöhe, Flugweite, Flugdauer sind nahezu unbegrenzt. Die Flugeschwindigkeit entspricht vielen hundert bis tausend Metern pro Sekunde. Kosten: 3 WKP, Außerdem: WK-Probe + 5

(A) Gabe der Erschaffung

Gabe der Erschaffung I: *Stufe I: 2 Punkte*

Der Held kann für einen Willenskraft-Punkt beliebige, einfache Gegenstände von ca. einem Kilogramm aus dem Nichts erscheinen lassen, z.B. Schraubenschlüssel, ein Stock, ein Backstein, einen Becher etc.

Gabe der Erschaffung II: *Stufe I+II: 4 Punkte*

Für 1W2 WK-Punkte können komplexere Dinge in Hand des Helden erscheinen: Dinge von max. 5Kg mit filigranen Mustern/Teilen oder sogar einfacher Mechanik: Ein Regenschirm, eine einfache Pistole (jedoch ohne Patronen) etc.

Gabe der Erschaffung III: *Stufe I+II+III: 6 Punkte*

Für 1W4 WKP ist es möglich, komplexeste (nichtelektrische, mechanische) Dinge zu reparieren oder zu erschaffen. Das maximale Gewicht beträgt hier: 500 Kg. Beispiel: Eine Standuhr, eine Uzi (ohne Munition), ein Ottomotor (ohne Benzin). WK-Probe + 5

(A) Gabe der Größe

Gabe der Größe I: *Stufe I: 2 Punkte*

Der Held ist in der Lage, sich um bis zu 50% seiner natürlichen Körpergröße größer oder kleiner zu machen (wirkt solange, bis er es aufhebt). Seine spieltechnischen Werte verändern sich dabei nicht, das Körpergewicht verändert sich normal proportional.

Gabe der Größe II: *Stufe I+II: 4 Punkte*

Wie in „Gabe der Größe I“, hier jedoch 75 % Vergrößerung. Hierbei ist der Held auch in der Lage, seine einzelnen Gliedmaßen und einzelne Körperteile zu vergrößern. Alle körperlichen Attribute, LP und Kampfwerte steigen um zwei Punkte.

Gabe der Größe III: *Stufe I+II+III: 8 Punkte*

Wie „Gabe der Größe II:“ jedoch bis zu 100% Vergrößerung. Alle körperlichen Attribute, LP und Kampfwerte steigen um 5 Punkte.

(A) Gabe der Illusionen

Gabe der Illusionen I: *Stufe I: 2 Punkte*

Der Held ist in der Lage, kleine audiovisuelle Erscheinungen zu manifestieren. Beispiele: Ein böses Lachen, ein Feuer im Kamin, ein spontaner Geruch.

Gabe der Illusionen II: *Stufe I+II: 4 Punkte*

Der Held kann alle Sinne, d.h. Gesichtssinne und Tastsinn in größerem Maße beeinflussen. Bsp.: Ein sich heiß anfühlendes, nach Kiefernholz riechendes und knisterndes Holzfeuer oder eine komplexe, menschliche Person mit schöner Stimme (bei komplexen Illusionen WK-Schwelle anheben).

Gabe der Illusionen III: *Stufe I+II+III: 7 Punkte*

Kosten: 2 WKP. Der Held kann Illusionen für jeden eingesetzten WKP einen Tag (max. 4W6 Tage) andauern lassen. Die spieltechnischen Auswirkungen sind noch detaillierter: Schöne Muster, berausende Gefühle und Klänge sind dem Illusionisten zu entlocken. Der Erfolg ist von der Schwierigkeit der Probe abhängig.

(A) Gedankenkontrolle

Die Kunst der Gedankenbeeinflussung. Hierfür gilt grundsätzlich ein WK-Vergleich beider Personen. Wichtig: Gedankenkontrolle kann kein Opfer dazu zwingen, sich selber zu töten oder in direkte Gefahr mit sehr wahrscheinlicher Todesfolge zu begeben. Befehle wie „Schieß' Dir in den Kopf“ oder „Tanz' auf der Tellermine“ sind daher nicht möglich.

Gedankenkontrolle I:

Stufe I: 2 Punkte

Der Held ist hiermit in der Lage, bei Berührung einer Person deren Gedanken auf einen bestimmten Themenkomplex zu fokussieren. Beispiel: Nach einem Handschlag mit dem Vorgesetzten: „GEHALTSERHÖHUNG!“ Dies würde die Person u.U. anregen, über eine Gehaltserhöhung nachzudenken, ob dies jedoch von Erfolg gekrönt wird, entscheidet der Verstand des Beeinflussten. Kosten: 1 WKP

Gedankenkontrolle II:

Stufe I+II: 5 Punkte

Der Held kann seinem Opfer einen komplexen Sachverhalt [„Geh in Raum 23 im Ibis-Hotel in Frankfurt und töte Mr. Jackson“] geben. Der WK-Vergleich muss hierfür mit mindestens 8 Punkten gewonnen worden sein. Das Opfer verhält sich jedem rationalen Verstand entzogen und will um alles in der Welt diesen inneren Wunsch erfüllen. Alles andere im Leben des Opfers wird sekundär, bis dieser Befehl erfüllt ist. Dem Opfer steht jeden Tag ein neuer WK-Vergleich zu. Die maximale Dauer der Beeinflussung sind 3W10 Tage. Kosten: 2WKP

Gedankenkontrolle III:

Stufe I+II+III: 7 Punkte

Der Held kann sein Opfer permanent beeinflussen, d.h. anstelle der oben erwähnten 3W10 Tage gilt hier keine zeitliche Befristung. Desweiteren kann der Held 1W6 umstehenden Opfern gleichzeitig einen kurzen Befehl [ein Satz ohne „und“, „wenn“, ohne Nebensätze] wie „dreh' dich um“ oder „Waffe auf den Boden“ etc. geben. Es gilt die Distanz aus „Telepathie III“. Kosten: 1W6 WKP



(A) Gefäß der Schmerzen

Das „Gefäß“ mit Schmerzen zu befüllen ist ein mentaler Akt, dennoch muss das Gefäß physisch vorhanden und max. sieben Meter vom Helden entfernt sein. Die Zerstörung sowie jegliche Öffnung des Gefäßes bewirkt die sofortige Entladung aller Schadenspunkte (SP) auf den Eigentümer. Das Gefäß nimmt stets die realen Wunden (SP), wie auch die tatsächlichen Schmerzen auf. Jede Öffnung oder Benutzung kostet immer einen WKP und muss VOR dem Erleiden möglicher Schadenspunkte aktiviert werden (eine Aktion).

Gefäß der Schmerzen I: *Stufe I: 4 Punkte*

Der Held kann pro Tag 2 SP in ein Gefäß speichern. Beim Öffnen des Gefäßes (d.h. wenn er die mentale Verbindung herstellt) muss ihm eine Willenskraft-Probe gelingen, um zu verhindern, dass sich sämtliche im Gefäß gespeicherten Schadenspunkte auf ihn entladen. Das Maximum an gespeicherten SP im Gefäß beträgt 5 Punkte.

Gefäß der Schmerzen II: *Stufe I+II: 6 Punkte*

Der Held kann pro Tag 3 SP in ein Gefäß speichern. Beim Öffnen des Gefäßes muss ihm eine „schwierige WK-Probe“ gelingen, um zu verhindern, dass sich sämtliche im Gefäß gespeicherten SP auf ihn entladen. Außerdem kann er ab und zu Schmerzen kontrolliert „ausströmen“ (max. 5 SP pro Tag) lassen und damit das Gefäß etwas „entladen“. Hierbei erleidet der Held nur die Hälfte der entladenen Schadenspunkte. Die max. Anzahl von gespeicherten SP im Gefäß beträgt 7 Punkte.

Gefäß der Schmerzen III: *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Der Held kann pro Tag 5 SP in das Gefäß abgeben. Beim Öffnen des besteht eine 1%ige Chance (bei zwei W10: 1-1), dass sich sämtliche im Gefäß gespeicherten Schadenspunkte auf ihn entladen. Des Weiteren kann er die Schmerzen auf andere Personen durch Berührung abgeben, er muss nur das Gefäß und das Opfer gleichzeitig berühren. Hierbei kann er max. 7 gespeicherte SP abgeben. Der Held erleidet dabei selbst 2 Punkte des abgegebenen Schadens. Das Maximum an gespeicherten SP beträgt 10 Punkte.

(A) Gespür für Unbeseeltes

Gespür für Unbeseeltes I: *Stufe I: 1 Punkt*

Der Held kann bei Berührung eines Gegenstands „fühlen“, was diesem in letzter Zeit widerfahren ist. Besondere oder sehr zeitintensive („650 Jahre Brandung gegen diesen Felsen“) „Erlebnisse“ sind noch lange nach dem Ereignis zu fühlen.

Gespür für Unbeseeltes II: *Stufe I+II: 3 Punkte*

Der Held kann besondere Gegenstände schon auf einige Meter (ca. 10m) fühlen. Gegenstände von großer Bedeutung (z.B. ein berühmtes Schwert) vermitteln eine ganz individuell fühlbar andersartige Aura, als „normale“ Gegenstände. Konzentriert sich der Held, kann er sogar schemenhaft in einer Art Zeitraffer wahrnehmen, was der analysierte Gegenstand in letzter Zeit gesehen/gehört/gefühl hat. Denn in der Tat: Wände habe Ohren!

Gespür für Unbeseeltes III: *Stufe I+II+III: 5 Punkte*

Der Held kann dem Objekt eine „Frage stellen“. Je nachdem, wie der Gegenstand „gelaunt“ ist oder ob er das Gefragte weiß, wird er dem Helden eine Auskunft erteilen, die ganz seinem Naturell entspricht: Eine Buch wird evtl. etwas in eine Seite schreiben, eine Glocke ein Geräusch abgeben, wer weiß schon, was ein Stein denkt? Kosten: 2 WKP

(A) Glaubenskraft/Wunder

Der Glaube kann Berge versetzen! Glaubenskraft ermöglicht dem wahrhaft Gläubigen die Vollbringung von Wundern verschiedenster Art. Oft werden diese Wunder mit Opfern, selbst auferlegten Dogmen, Gelübden, Geißelungen und Stigmata in Zusammenhang gesehen/gebracht. Eine Überanspruchung dieser Wunder (ohne entsprechende „Gegenleistungen“) kann sich auch negativ auswirken. Woran man allerdings glaubt, ist dabei nebensächlich und hat keine Bedeutung. Diese SF ist abhängig vom Glauben des Helden, d.h. konkret von der Stärke seines Glaubens. Große Wunder führen hierbei grundsätzlich zu großer Schuld, daher ist diese SF stets mit Bedacht anzuwenden.

Glaubenskraft I: *Stufe I: 2 Punkte*

Diese SF entspricht einem Stoßgebet an das Objekt des Glaubens, und sofern dieses ernst gemeint ist oder aus der Not heraus kommt und dem Glaubensbild nach passend bzw. nicht übermäßig ist, wird es u.U. erfüllt. [reine SL-Entscheidung]

Mindestvoraussetzung: Ausgeprägter Glaube (Orientierung kleiner als 8 oder größer als 14), Kosten: 1 WKP + eventuelle Opfer [je nach Glauben]

Passende Beispiele: „Herr, gib mir Stärke!“ [Stärke + Basis-WK] oder „Große Göttin des XYZ! Ich bitte Dich, diese Gegner in tiefen Schlaf fallen zu lassen!“ [Gegner müssen auf WK würfeln, erschwert um 5 Punkte]

Glaubenskraft II: *Stufe I+II: 6 Punkte*

Dies ist nicht nur ein Stoßgebet, dies ist die vollständige Ausformulierung einer Bitte, geprägt vom Glauben und Zeremonien. Innigste Wünsche und Bitten könnten hierbei erhört werden. Mindestvoraussetzung: Starker Glaube (Orientierung kleiner als 7 oder größer als 15), Kosten: 2 WKP + eventuelle Opfer [je nach Glauben]. Aktivierungsdauer: mindestens 20 Aktionen.

Passende Beispiele: Intensives Gebet/Ritual zur Austreibung eines bösen Geistes, Segnung einer Person oder eines Gebäudes, Voodoo-Ritus zur Bestrafung von Frevlern etc.

Glaubenskraft III: *Stufe I+II+III: 10 Punkte*

Gebete, die u.U. riesige Opfer und große Vorbereitung verlangen und unglaubliches vollbringen können.

Mindestvoraussetzung:

Extremer Glaube (d.h. Orientierung kleiner als 5 oder größer als 17). Kosten: 1W6 WKP + eventuelle Opfer [je nach Glauben].

Beispiele: Tote zurück ins Leben rufen, eine gegnerische Armee mit Blitzen bedecken, leibhaftige Engel erscheinen lassen etc.

Helden sollten diese Fähigkeit wirklich nur mit Vorsicht genießen, denn wer weiß schon, was als Preis dafür verlangt wird? Aktivierungsdauer: mindestens 200 Aktionen.



Hardness

Der Held ist in schmerzhaften und gefährlichen Situationen von einer Ruhe und Schmerzlosigkeit erfasst, die ihn übermenschliche Dinge tun lässt. Normalerweise reduzierten Verletzungen des Helden die physischen Werte des Helden - Hardness verhindert das.

Hardness I: *Stufe I: 2 Punkte*

Sobald der Held großen physischen oder psychischen Schmerzen ausgesetzt ist, verdoppelt sich bei Proben der WK-Wert. Die ersten drei Stufen für Wundabzüge fallen weg.

Hardness II: *Stufe I+II: 4 Punkte*

Wie „Hardness I“, nur erhält der Held für jede ihm durch Gegner hinzugefügte Wunde fünf zusätzliche Heroismuspunkte in seinen Pool, bis die Wunden geheilt sind. Alle Wundabzüge sind um 3 Punkte reduziert, jedoch nicht kleiner als Null.

Hardness III: *Stufe I+II+III: 6 Punkte*

Wie „Hardness II“, nur verfügt der Held zusätzlich über den Vorteil „Unbreakable“ gegen Schläge, Folter und ähnliche Gewalteinwirkungen. Des Weiteren kann der Held bei jeder Aktion, die ihn töten würde, W10 Punkte Willenskraft ausgeben, um zu überleben und auf 2 LP zu kommen. Kann der Held die WKP nicht bezahlen, stirbt er dennoch. Der Held bekommt keinerlei Wundabzüge mehr.

(A) Heilkraft

Wie auch immer man diese Kraft auslegt: Es gibt sie tatsächlich: Heiler, die durch Handauflegen, durch Kräutermixturen etc. wunderbarste Dinge vollbringen. Wunden schließen sich von selbst, verletzte Organe heilen und Narben verschwinden. All dies ist mit dieser Gabe zu bewirken.

Heilkraft I: *Stufe I: 2 Punkte*

Durch Handauflegen (1 WKP, Dauer: 1W10+5 Minuten) heilen sich schnell schwere Verletzungen: Die Zielperson erhält 1 LP zurück. Jedes weitere Wirken der SF (innerhalb von 24h) verlängert die Dauer um 1W10 Minuten.

Heilkraft II: *Stufe I+II: 4 Punkte*

Der Geheilte erhält durch intensive Konzentration (1W4 WKP) 3 LP zurück. Eine Berührung ist nicht mehr nötig, lediglich eine sehr nahe Sichtverbindung ist notwendig (max. 1m).

Heilkraft III: *Stufe I+II+III: 6 Punkte*

„Körperheilung“: Der Verletzte wird vollständig geheilt! Diese Fähigkeit dauert 3W6+10 Aktionen und kostet 1W6 WKP. Sichtkontakt reicht dafür aus.

(A) Immaterialität

Anmerkung: Nicht materieller, energetischer oder sonst wie nicht-physischer Schaden richtet vollen Schaden an (z.B. Elektrizität, Blutmacht oder psychische Kräfte).

Immaterialität I: *Stufe I: 2 Punkte*

Der Held kann sich binnen einer Aktion immateriell machen. Genauer gesagt bedeutet dies, dass jeglicher physischer Schaden den er erhält oder austeilt, auf Null reduziert wird. Dadurch ist er materiell nicht angreifbar - kann allerdings auch nicht mit der materiellen Welt interagieren, d.h. auch z.B. nicht angreifen. Schwierige WK-Probe, Kosten: 1 WKP

Immaterialität II: *Stufe I+II: 5 Punkte*

Der Held hat gelernt, diese Fähigkeit soweit zu meistern, dass er in einem Kampf genau in dem Moment materiell werden kann, wenn er selber angreift. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held während eigenen Attacke mit einem Wurf auf Geschicklichkeit + 6 kurzfristig wieder materiell wird. Der Gegner kann mit einem Wahrnehmung + 10 jedoch genau diesen Moment abpassen, um in seiner Aktion ebenfalls den physischen Körper zu treffen.

Immaterialität III: *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Der Held kann die Fähigkeit hiermit auch unbewusst einsetzen! Egal, ob er schläft, ohnmächtig ist oder überrascht wird. Durch einen Wurf auf Wahrnehmung + 12 kann der Held unbewusst Immaterialität aktivieren. Schafft er den Wurf jedoch nicht, verletzt ihn physischer Schaden voll. Desweiteren absorbiert „Immaterialität III“ nicht-physischen Schaden (z.B. Blutmacht etc.) um 50%.

Immunität gegen: [...]

1- Punkte

Der Held kann mit dieser Fähigkeit (die auch mehrfach gewählt werden kann) gegen beliebige Dinge immun sein. Natürlich sollte dies der Spielleiter genehmigen und dafür 1-13 Steigerungs-Punkte veranschlagen. Beispiele: „Immunität gegen Schnupfen“: 1 Punkt, „Immunität gegen Feuer“: 5 Punkte, „Immunität gegen Alterserscheinungen“: 9 Punkte, „Immunität gegen normale Geschosse“: 9 Punkte, „Immunität gegen Giftgas“: 8 Punkte, „Immunität gegen Telepathie“: 9 Punkte. Bitte mit der SL abklären!

Incredible Strength

Der Name ist Programm!

Incredible Strength I: *Stufe I: 4 Punkte*

Der Held hat 50% mehr Stärke! Selbst ein sehr gut trainierter Bodybuilder hat gegen diesen Helden nicht den leisesten Hauch einer Chance.

Incredible Strength II: *Stufe I+II: 6 Punkte*

Mit 150% mehr Stärke kann dieser Held Autos tragen, Türen einreißen und auch mal mit Gegnern Weitwurf spielen.

Incredible Strength III: *Stufe I+II+III: 10 Punkte*

Vierfache Stärke entspricht etwa dem Hulk. Das heißt: Sattelschlepper festhalten, Eisenbahn-Schienen verknoten etc.

Körperliche Modifikation

Eine Modifikation, die tief mit dem Leben des Helden verwoben ist. Teilweise ist die eigentliche Entstehung des Helden schon damit verbunden. **Muss mit der SL abgesprochen werden!** Beispiel: Endoskelett

Körperliche Mod- I: *Stufe I: 3 Punkte*

Eine leichte Modifikation, z.B. veränderte Gliedmaßen, verstärkte Gelenke / Muskeln, ein Cyberware-Plug im Hinterkopf, etc

Körperliche Mod. II: *Stufe I+II: 6 Punkte*

Hier kommen wir in die Richtung „Wolverine-Klingen aus dem Handrücken“ oder „metallische Krakenbeine mit künstlicher Intelligenz, die direkt mit dem Gehirn verbunden sind“ ...

Körperliche Mod. III: *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Z.b. ein vollständiges Endoskelett, Titan-Knochen, Kevlar-Haut oder vergleichsweise massive Eingriffe in den Körper.

(A) Lebenshauch

Der Held ist in der Lage, einem Gegenstand, einer Pflanze oder (totem) Lebewesen ein „Bewusstsein“ einzuhauchen. Diese Beseelung benötigt bestimmte Voraussetzungen und ist meist von unterschiedlicher Intensität und Dauer.

Lebenshauch I: *Stufe I: 3 Punkte*

Der Held kann für einen WKP einer Pflanze (max. 40kg) ein eigenes Bewusstsein einhauchen. Die Pflanze kann daraufhin mit dem IQ eines Kindes denken - und mit ihren (begrenzten) Möglichkeiten handeln bzw. sich artikulieren. Derart belebte Pflanzen verstehen die Sprache des Helden und sind ihrem Erschaffer gegenüber freundlich gesonnen. Der Lebenshauch hält für 1W6 Tage an.

Lebenshauch II:

Stufe I+II: 4 Punkte

Der Held kann die Fähigkeiten von „Lebenshauch I“ auf 80kg und 2w8 Tage ausweiten. Der Held kann auch Tieren und Gegenständen (bis 25kg) eine (höhere) Intelligenz (IQ: 70) sowie eine Sprachbegabung verleihen. Tiere oder Gegenstände, die derart belebt wurden, können nur innerhalb ihrer Möglichkeiten sprechen oder agieren und sind ihrem Erschaffer gegenüber freundlich gesonnen. Kosten: 2 WKP / Dauer: 1W6 Stunden

Lebenshauch III:

Stufe I+II+III: 6 Punkte

Der Held kann frisch verstorbenen Lebewesen (auch Menschen) temporär ihre Seele „zurückbringen“ und diesen sogar Sprachbegabung und Intelligenz verleihen. Diese im Voodoo beliebten Fähigkeiten sind in der Vorbereitung oft zeitintensiv und wirken max. 2W10 min. Kosten: 1W4 WKP

Lebenskraft

Die normalen LP eines Helden betragen: 7 Punkte + Boni.

Lebenskraft I: *Stufe I: 4 Punkte*

Die Basis-LP betragen +2 LP, die allen Wundabzügen vorangestellt werden (d.h. die Tabelle „-1 Schramme“ beginnt erst bei -3 LP).

Lebenskraft II: *Stufe I+II: Punkte*

Die Basis-LP betragen +4 LP, die allen Wundabzügen vorangestellt werden (d.h. die Tabelle „-1 Schramme“ beginnt erst bei -5 LP).

Lebenskraft III: *Stufe I+II+III: 8 Punkte*

Die Basis-LP betragen +7 LP, die allen Wundabzügen vorangestellt werden (d.h. die Tabelle „-1 Schramme“ beginnt erst bei -8 LP).

(A) Macht über Bilder

Der Held hat die Gabe, Kontakt zu Bildern und Zeichnungen aller Art aufzunehmen und mit den darin abgebildeten Lebewesen zu interagieren. Jeder Held muss sich initial auf eine bestimmte Bildgattung festlegen, z.B. „Bleistift“, „Ölgemälde“, „Comic-Style“, „Schwarzweiß“, „Foto“ oder „Werbung“. Versucht der Held mit einer Bildgattung zu kommunizieren, die nicht seinem gewählten Paradigma entspricht, ist die Probe (WK) um bis zu 20 Punkte erschwert. Kontaktiert der Held oftmals die selben Personen / Lebewesen, können sich evtl. auch Freundschaften bilden, die eine Charisma-Probe deutlich erleichtern. Ein Bilderwesen, das sich entscheidet, aus einem Bild herauszutreten, verschwindet vollständig dem ursprünglichen Bild.

Macht über Bilder I:

Stufe I: 3 Punkte

Der Held kann mit einem Lebewesen, das auf Bildern, Monitoren, Plakaten, Zetteln etc. abgebildet ist, kommunizieren. Dafür muss er in Hörweite der abgebildeten Person sein (gut bei Portraits, schlecht bei Menschenmengen) und dessen Form der Kommunikation benutzen. Da jedes Lebewesen einen eigenen Charakter hat, muss eine anfängliche CH-Probe klären, wie sympathisch der Held auf den jeweiligen „Gesprächspartner“ wirkt. Diese Probe kann je nach Erscheinungsbild des Helden erschwert oder erleichtert werden. Die „Verbindung“ dauert maximal wenige Sekunden bis wenige Minuten und richtet sich ganz nach der Sympathie der Kommunizierenden. So kann der Held Fragen beantwortet bekommen, selbst ausgefragt oder einfach ignoriert werden. Kosten: 1 WKP

Macht über Bilder II:

Stufe I+II: 5 Punkte

Der Held kann über längere Zeiten mit Lebewesen auf Bildern reden - und von diesen sogar Gegenstände entgegennehmen bzw. ihnen Gegenstände in das Bild hineinreichen. Sobald der 2D-Gegenstand das Bild verlässt oder in das Bild hineingeht, passt er sich den Regeln der jeweiligen Realität an (wird dreidimensional, hat eine Masse etc.). Für diesen Vorgang ist die Hilfe der im Bild dargestellten Personen / Lebewesen notwendig: Dem Marlboro-Man einen Blumentopf zur Aufbewahrung zu geben, ist nicht so leicht, wie ihn um eine Zigarette zu bitten. Ein zu transferierender Gegenstand darf maximal 50 Kg wiegen und nicht größer als das Bild sein. Kosten: 2 WKP

Macht über Bilder III:

Stufe I+II+III: 9 Punkte

Der Held verfügt über die Gabe, Personen oder Lebewesen aus Bildern, Plakaten, Filmen etc. partiell bis ganz heraustreten zu lassen. So kann der Marlboro-Man z.B. (wenn er dazu Lust hat), aus dem Plakat herausreiten und dem Helden zur Hilfe eilen - oder mit ihm einen Kaffee trinken (wenn er dazu Lust hat). Die beim Übergang dreidimensional gewordenen „Bilderwesen“ dürfen sich nicht mehr als 50m vom ursprünglichen Bild entfernen, können max. 1W100 Minuten einem Bild fernbleiben und haben exakt die Größe, die sie auf dem Bild hatten. Ein hausgroßes Werbeplakat eines Riesengorillas oder eine Comic-Zeichentrickfigur können daher sehr unterschiedliche Wirkungen hervorrufen. Auch diese so gerufenen Bilderwesen haben einen eigenen (evtl. manipulierbaren) Willen und vielfältige charakterliche Ausprägungen. Kosten: 1W4 WKP

(A) Macht über Maschinen

Macht über Maschinen I:

Stufe I: 3 Punkte

Der Held kann einfache Maschinen, z.B. Haushaltsgeräte, Werkzeuge, elektrische Türschlösser und sonstige Geräte durch reine Willenskraft steuern und ihnen Leben verleihen. Energiequellen benötigen sie trotzdem, Kontrollfunktionen und Schalter können außer Kraft gesetzt werden. Diese Maschinen sind nur zu dem fähig, was sie auch „normal“ könnten. Kosten: 1 WKP

Macht über Maschinen II:

Stufe I+II: 5 Punkte

Kompliziertere Maschinen wie Autos, Computer und feinere Elektronik (und natürlich einfachere Maschinen) können bewusst gesteuert werden, obwohl diese vielleicht gar nicht an einer Energiequelle angeschlossen sind! Autos fahren ohne Benzin, Lampen brennen ohne Strom (funktioniert max. in Sichtweite) zum Helden und kostet 2 WKP.

Macht über Maschinen III:

Stufe I+II+III: 9 Punkte

Solange der Held seine Konzentration aufrecht erhält, kann er simultan bis zu 4W6 Geräte/Maschinen betreiben. Maschinen sind dabei (begrenzt) zu Dingen fähig, die in der „normalen Realität“ nicht funktionieren. Ein Toaster kann laufen, ein Stecker aus der Wand springen, eine Kaffeemaschine Musik abspielen etc. Kosten: 1W3 WKP

(A) Macht über Pflanzen**Macht über Pflanzen I:** *Stufe I: 3 Punkte*

Der Held kann einfache Pflanzen, z.B. Äste, Wurzeln, Blumen, sowie kleinere Gewächse durch reine Willenskraft steuern und ihnen Leben verleihen! Diese Pflanzen sind nur zu dem fähig, was sie auch „normal“ könnten.

Macht über Pflanzen II: *Stufe I+II: 5 Punkte*

Kompliziertere Pflanzen, ganze Bäume, große Rasenflächen oder gar ganze Flechten-Kolonien können bewusst zu Dingen veranlasst werden, zu denen sie normalerweise gar nicht fähig sind. Pflanzen wachsen in Übergröße, benötigen kein Wasser oder Licht mehr etc. „Macht über Pflanzen II“ funktioniert maximal in Sichtweite zum Helden und kostet 1W2 WKP.

Macht über Pflanzen III: *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Solange der Held seine Konzentration aufrecht erhält, kann er simultan bis zu 4W6 verschiedene Pflanzen kontrollieren (1W3 WKP). Pflanzen sind dabei (begrenzt) zu Dingen fähig, die in der „normalen Realität“ nicht funktionieren. Bäume lernen laufen, Blumen sprechen etc.

(A) Macht über Tote**Macht über Tote I:** *Stufe I: 3 Punkte*

Diese Gabe ermöglicht dem Helden, eine einfache Kontaktaufnahme mit frisch Verstorbenen (max. 1W6 Stunden nach Todeseintritt), sofern die verstorbene Seele überhaupt zu reden bereit ist. Kosten: 1 WKP

Macht über Tote II: *Stufe I+II: 5 Punkte*

Diese Superfähigkeit ist sehr mächtig: Der Held kann bis zu 2W6 frisch Verstorbene wieder zurück ins (Un-)Leben rufen! Die Bedingungen sind: Der eingetretene Tod darf nicht länger als 60 Minuten her sein, der Verstorbene muss zustimmen und der Körper muss aus physischen Gründen dazu in der Lage sein (ein zeretzter Körper nimmt die Seele auf und stirbt sofort wieder). Kosten: 1W3 WKP

Macht über Tote III: *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Die Gabe der Nekromanten: Der Held kann 8W10 Tote/ältere Leichen/Mumien/Skellette von Tieren oder Menschen (bitte keine Dinos!) durch dunkle Magie zum Leben erwecken und ihnen eine rudimentäre Intelligenz einhauchen. Sie befolgen einfache Befehle so gut sie können. Kosten: 1W4 WKP



(A) Macht über Kinetische Energie:

Der Held kann die Geschwindigkeit und/oder Masse von sich bewegenden Gegenständen erhöhen. Der Held gilt dabei als Bezugspunkt. Die beeinflussten Gegenstände müssen sichtbar sein, bei kleinen oder schnellen Gegenständen (z.B. Gewehrkugeln) sind ggf. WA-proben erforderlich. Die Bewegungsrichtung kann nicht beeinflusst werden. Masseänderungen verfallen, sobald betroffene Gegenstände zum Stillstand kommen. Um die Fähigkeit anwenden zu können, muss der Held das Zielobjekt noch mittels seiner eigenen Augen sehen können, d.h. ein vielfaches Verdoppeln der Geschwindigkeit eines sich schnellbewegenden Objekts ist nicht möglich, da es außerhalb des eigenen Sichtbereichs geraten würde.

Macht über kinet. Energie. I: *Stufe I: 4 Punkte*

Für je 1 WKP kann der Held die Geschwindigkeit eines Gegenstands (Gewicht ist max. 10KG / min. aber 1g) verdoppeln und gleichzeitig seine Masse auf bis zu 10KG erhöhen. Es dürfen dafür beliebig viele WKP ausgegeben werden. (Beispiel: 3 WKP => achtfache Geschwindigkeit bei insgesamt 10KG)

Macht über kinet. Energie II: *Stufe I+II: 7 Punkte*

Genau wie Stufe I, nur kann der Held 1W6 Gegenstände mit einer Gesamtmasse von bis zu 100KG (min. 1g) gleichzeitig beeinflussen. Alle Gegenstände erhalten dabei eine Masse von 10KG, sofern dies beabsichtigt ist.

Zudem ist es dem Helden möglich, Gegenstände zu verlangsamen und ihnen Masse zu entziehen: Je eingesetztem WKP können Masse und Geschwindigkeit halbiert werden.

Macht über kinet. E. III: *Stufe I+II+III: 10 Punkte*

Der Held kann bis zu 100 Objekte gleichzeitig beeinflussen (min. 1g). Überschreitet die Gesamtmasse 1000KG, so ist die Aktivierungsprobe pro angefangenen 1000KG um 1 erschwert. Nach Aktivierung kann der Held für 10 Minuten ohne Zeitverlust und ohne weitere Probe die Objekte in einem Radius von 10m um ihn herum beeinflussen, ohne diese sehen zu müssen. Aktivierungsdauer: 2 Aktionen.

(A) Machtaura**Machtaura I:** *Stufe I: 2 Punkte*

Der Held kann nach Aktivieren dieser Fähigkeit seiner Stimme und seiner ganzen Erscheinung gesteigerten Ausdruck verleihen und alle Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Regeltechnisch bedeutet dies: CH-Wert x 2.

Machtaura II: *Stufe I+II: 3 Punkte*

Umstehende Personen (max. 7m) müssen umgehend auf Willenskraft +4 würfeln, um den Helden nicht urplötzlich sympathisch und überaus nett / freundschaftlich oder bedrohlich / angsteinflößend zu empfinden.

Machtaura III: *Stufe I+II+III: 6 Punkte*

Der Held ist in der Lage, Menschenmassen zu beeinflussen. Er kann ein Gefühl seiner Wahl (z.B. Hass, Wut, Liebe, Trauer, Müdigkeit etc.) verbreiten und damit alle Menschen in Hörweite beeinflussen. Wie Menschen reagieren, hängt hierbei vom jeweiligen Individuum ab und führt nicht zwangsläufig gewünschten Ergebnis. Einen Wurf auf WK steht Nichthelden nicht zu. (Helden: WK+10) Kosten: 1W3 WKP

(A) Machtbande

Diese Fähigkeit akkumuliert die Kräfte von Helden mit der Fähigkeit Machtbande. Die Machtbande wirkt bei Berührung / Körperkontakt.

Machtbande I: *Stufe I+II: 2 Punkte*

Helden, die sich zusammengeschlossen haben, können entweder alle eine Level III-SF wirken (mindestens ein Mitwirkender muss diese SF besitzen) oder drei SF auf Level I können von allen Mitwirkenden gewirkt werden (auch hier muss min. eine Person über die besagten SF verfügen).

Machtbande II: *Stufe I+II: 3 Punkte*

Die Attribute der Personen, die Machtbande wirken, addieren sich zu einem gemeinsamen Pool, solange die Bande aktiv ist. Alle WK-Würfe sind pro Mitwirkendem um 3 Punkte erleichtert.

Machtbande III: *Stufe I+II+III: 4 Punkte*

Wie Machtbande I+II, jedoch berührungslos. Die Mitwirkenden müssen hierfür jedoch miteinander sprechen können, z.B. über ein Handy oder Telepathie. Weiterer Vorteil: Jeglicher zugefügter Schaden (physisch & geistig), der einer Person mit aktiver Machtbande zugefügt wird, teilt sich auf die Anzahl der mitwirkenden Personen auf.

(A) Machtdetektion

Machtdetektion I: *Stufe I: 1 Punkt*

Der Held ist in der Lage, einen anderen Helden mit Superfähigkeiten zu „spüren“. Der Held kann sich ein einfaches Bild von der Art der Ausprägung der Fähigkeiten verschaffen, sowie in einem Umkreis von ca. 50m Radius relativ genau Personen mit Superfähigkeiten ausmachen.

Machtdetektion II: *Stufe I+II: 3 Punkte*

Hiermit kann der Held sich ein sehr klares Bild seiner Gegenüber verschaffen. Mit einer gelungenen Wahrnehmungsprobe +4 kann er sämtliche Fähigkeiten eines Helden (der sich in seinem Blickfeld befindet) auslesen und zuordnen. „Machtdetektion I“ weitet sich hiermit auf 500m Radius aus.

Machtdetektion III: *Stufe I+II+III: 5 Punkte*

Der Held kann die Auren anderer Helden förmlich lesen. Er kann besonders gute und besonders schlechte Attribute erkennen und ist sogar in der Lage, die Verwundbarkeit eines Helden zu erkennen. „Machtdetektion I“ weitet sich hiermit auf 5000m Radius aus.

Master of Martial Arts [Freie Wahl]

Der Held ist ein legendärer Kämpfer und Meister einer/s bestimmten Kampfrichtung/ Kampfstils. Diese Fähigkeit lässt sich nicht mit „Tierhaftigkeit“ kombinieren, d.h. der Spieler muss zwischen den verschiedenen Boni entscheiden.

Master of Martial Arts I *Stufe I: 3 Punkte*

Der Held erhält +5 auf seine Geschicklichkeit und permanent einen weiteren Schadensbonus (nur WAFFENLOSER Nahkampf!).

Master of Martial Arts II *Stufe I+II: 5 Punkte*

Der Held erhält +8 auf seine Geschicklichkeit und permanent zwei weitere Schadensboni (nur WAFFENLOSER Nahkampf!).

Master of Martial Arts III *Stufe I+II+III: 8 Punkte*

Der Held erhält +10 auf seine Geschicklichkeit. Dazu permanent drei weitere Schadensboni (nur WAFFENLOSER Nahkampf!) und eine weitere Aktion pro Kampfrunde.

(A) Naturmächte [Feuer oder Blitze]

Manifestation und Kontrolle über eine ausgewählte Naturmacht und ihrer Elemente

Naturmächte I: *Stufe I: 2 Punkte*

Die Manifestation von ausgewählten Naturkräften: Das Hervorrufen einer kleineren Menge der jeweiligen Erscheinungen, z.B. Eine Windböe, ein Feuerstoß, ein kleiner Blitz, einem Lichtstrahl, ein Magnetfeld, ein Wasserschwall, (oder kleinen Erscheinungen: Feuer für Zigarette, Stromschlag) etc. Manifestation von „Naturmacht [...] I“

Kosten: Ein WKP

Naturmächte II *Stufe I+II: 6 Punkte*

Das Hervorrufen einer größeren Menge der jeweiligen Erscheinungen, z.B. Ein großer Feuerball, ein lokaler Wirbelsturm, eine Flutwelle, ein starker elektrischer Blitz, ein gewaltiges Magnetfeld etc. (1W3 WKP). Der durch die SF mögliche Kampfschaden ist nicht explizit definiert, da dies stark von seiner individuellen Anwendung abhängt. Dennoch sollte ein Maximum von 4 SP nicht überschritten werden. Außerdem ermöglicht „Naturmacht [...] II“ die Kontrolle über bestehende Kräfte.

Kräfte, die bereits unter Kontrolle anderer Personen stehen, werden durch einen WK-Vergleich geregelt. Nicht kontrollierte Kräfte können a) geformt, b) vergrößert / verkleinert, c) beendet / neutralisiert und d) gelenkt werden. Wie gut diese Modifikation ist, entscheidet der WK-Vergleich. Jede Modifikation kostet je nach Wirkung zwischen einem und drei Punkten WK. Selbsterzeugte, negative Wirkungen eigener Manifestationen (z.B. Hitze beim Manifestieren von Feuer) fügen dem Helden und seinem Besitz keinen Schaden zu.

Naturmächte III *Stufe I+II+III: 12 Punkte*

Ermöglicht die maximale Kontrolle und Herrschaft der jeweiligen Naturmacht: Größte Auswirkungen, wie z.B. ganze Gewitterwolken, Wirbelstürme, himmelhohe Feuersbrünste etc. (1W6 WKP). Der maximale Schaden, von „Naturmacht [...] III“ ist nicht definiert, aber stets größer als 4 SP. Fremdkontrollierte Mächte des gleichen Elements mit geringem Level (I oder II) können direkt übernommen werden (ohne WK-Wurf). Schadhafte Auswirkungen können soweit kontrolliert werden, dass Freunde und unbeteiligte bewusst keinen Schaden nehmen.

Power Moves

Durch „Power Moves“ entstandene Boni lassen sich nicht mit durch „Tierhaftigkeit“ entstandene Boni kombinieren. Hier muss sich der Spieler zwischen den Fähigkeiten entscheiden.

Power Moves I *Stufe I: 3 Punkte*

Der Held erhält bei komplizierten Stunts, Moves und spektakulären Aktionen (z.B. durch ein Fenster im dritten Stock springen oder auch einfach nur einem vierfachen Salto) besondere Boni: Geschicklichkeit + 8 (bei Schleichen: +8), Ausweichen +1.

Power Moves II *Stufe I+II: 5 Punkte*

Der Held ist zu riesigen Sprüngen fähig (siehe „Fliegen I“) und beherrscht seinen Körper meisterlich. Jeder Zirkusakrobat würde vor Neid erblassen: Geschicklichkeit + 10, sowie Ausweichen (Kampfwert) + 3.

Power Moves III *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Erschafft ein surreales Verhältnis zu geltenden physikalischen Gesetzen: Der Held kann kurzzeitig Dinge vollbringen, die nicht möglich sind, z.B. langsamer fallen, kurzfristig schweben, an der Wand/Decke laufen, auf einem Finger stehen oder überschnell reagieren. Geschicklichkeit + 14, Ausweichen + 6, sowie alle Auswirkungen von „Bullet Time I“

Regeneration

Regeneration à la Wolverine wirkt auch nach dem Tod oder Bewusstlosigkeit von Helden, nur gelten hierfür folgende Regeln:

Falls der Held ohnmächtig wird, muss er auf Konstitution + erlittene SP x 2 würfeln, um sich einmal in seiner nächsten Aktion regenerieren zu können. Weitere Konstitutionswürfe oder Regenerationen sind während der Bewusstlosigkeit nicht möglich.

Falls der Held im Kampf **tödlich** getroffen wird und seine Lebenspunkte unter oder auf Null sinken, steht dem Helden ein Konstitutionswurf erschwert um die doppelten erlittenen Schadenspunkte zu, um sich einmal in seiner nächsten Aktion regenerieren zu können. Weitere Konstitutionswürfe oder Regenerationen sind in diesem nicht Zustand nicht möglich.

Regeneration I *Stufe I: 5 Punkte*

Der Held verfügt über enorm regenerative Kräfte. Alle 20 Minuten regeneriert er 1 LP.

Regeneration II *Stufe I+II: 7 Punkte*

Der Held verfügt über enorm regenerative Kräfte. Alle zwei Minuten regeneriert er 1 LP.

Regeneration III *Stufe I+II+III: 12 Punkte*

Der Held regeneriert alle 5 Aktionen 1 LP.

Rhetoriker

Rhetoriker I *Stufe I: 3 Punkte*

Der Held verfügt über die Gabe, Wörter und Sätze so wohlklingend zu formulieren, dass jegliche Argumente, die er vertritt, um ein vielfaches glaubwürdiger werden. Der Held bekommt bei allen verbal ausgetragenen Disputen und Verhandlungen etc. einen Bonus +8 auf CH. Er ist der geborene Politiker.

Rhetoriker II *Stufe I+II: 4 Punkte*

Der Held ist der „Herr der Lügen“: Er darf CH + 6 gegen den Verstand des Gegenübers würfeln um dreiste Unwahrheiten zu erzählen. Gelingen drei Lügen in Folge, darf der Held einen WKP zahlen (zählt als Geistesbeherrschung und kann durch eine vergl. CH/WK-Probe abgewehrt werden), um auf weitere Proben verzichten zu können, sofern zusätzliche Lügen das Level der vorangegangenen Lügen nicht überschreiten. Für jede gelungene, neue Lügenprobe bekommt der Held einen weiteren CH-Bonus von +1 für das aktive Gespräch. Offensichtliche Lügen (z.B. „Du bist gar kein Polizist“), die sich gegen die Moral oder die eigene Erfahrung von Personen richten, funktionieren nur bei Personen, deren Willenskraft kleiner ist als 9 Punkte.

(A) Rhetoriker III *Stufe I+II+III: 7 Punkte*

Regeltechnisch entspricht dies einer „Machttaura II“ sowie einem Bonus +15 auf Charisma, wann immer der Held spricht.

(A) Ruf in die Zwischenwelt

Der Held kann mit dieser Fähigkeit ein Wesen aus einer anderen Existenzebene zu sich rufen und versuchen, es für einen bestimmten Zweck zu gewinnen (CH-Probe). Die Wesenheiten sind meist ortsgebunden, weswegen unterschiedliche Orte auch unterschiedliche Wesen hervorbringen. Um ein Wesen der Zwischenwelt zu rufen, ist ein Opfer notwendig.

Für die Beschwörung sind folg. Werte wichtig:

(O) Opfer: Stufe 1-4 („Wert“ des Opfers)

1 = ohne Wert / 4 = eigenes Leben)

(L) Lage: Stufe 1-4 (Stärke der Magie des Orts)

1 = sehr schwach / 4 = heiliger Ort voll Kraft

(V) Vorbereitung: Stufe 1-4 (Dauer, Aufwand)

1 = spontan / 4 = Jahrelange Vorbereitung

Machtwert = (O x L x V) + (SF-Stufe x SF-Stufe)

Nahkampf-Wert = Machtwert + (WK / 2) + 3

Aktionen pro Kampfrunde = SF-Stufe

Info: Auch wenn unten nur Kampfwerte angegeben sind, handelt es sich um durchaus intelligente, vielseitige und eigenwillige Wesen, die gesprächsbereit sind und nur widerwillig kämpfen. Bitte die CH-Proben an die jeweilige Situation und Fragestellung des Beschwörers anpassen. Die unten genannten CH-Aufschläge sind für „Kampfunterstützung“. Gelingt eine CH-Probe nicht, kann es durchaus passieren, dass das Wesen den Beschwörer attackiert.

Ruf in die Zwischenwelt I Stufe I: 4 Punkte

Der Held ruft ein Wesen der Zwischenwelt herbei und kann dieses mit einer gelungenen CH-Probe gegen den Schwellenwert von (10+Machtwert) um einen Gefallen bitten. Das Wesen verfügt über LP in Höhe seines Machtwerts -10 kann im Kampf bis zu Machtwert/8 SP pro Angriff austeilen (Minimum ist 1). Das Wesen verweilt für 3W6 Kampfrunden in dieser Welt. Kosten: 2 WKP

Ruf in die Zwischenwelt II: Stufe I+II: 6 Punkte

Wie Stufe I, nur mächtiger:
Verweildauer = 3W10 Runden, LP = Machtwert -3, Schadenswert = Machtwert/5 SP,
CH-Schwellenwert = 12+ Machtwert.
Kosten: 3WKP

Ruf in die Zwischenwelt III: Stufe I+II+III: 9 Punkte

Wie Stufe II, nur mächtiger: Verweildauer = eine Szene, LP = Machtwert +3, Schadenswert = Machtwert/4 SP, CH-Schwellenwert = 14+Machtwert. Kosten: 5WKP

(A) Schockwelle

Schockwelle I Stufe I: 3 Punkte

Sobald der Held eine von ihm bestimmte Geste vollführt (z.B. Händeklatschen, mit dem Fuss stampfen, Schrei), breitet sich eine Schockwelle zentral vom Helden ausgehend aus (15m), die sämtliches (normales) Glas zersplittern lässt. Umstehende Personen müssen eine Probe auf Stärke würfeln, um nicht umzufallen bzw. das Gleichgewicht zu verlieren. Kosten: 1 WKP

Schockwelle II: Stufe I+II: 4 Punkte

Eine blitzschnelle Schockwelle breitet sich aus und zersplittert alle zerbrechlichen Materialien (Radius: 30m). Umstehenden Personen erleiden 2SP bei misslungener Probe auf Konstitution. Empfindliche Gegenstände erleiden 2W6 Schaden (Weitere Auswirkungen siehe „Schockwelle I“)

Kosten: 2 WKP

Schockwelle III: Stufe I+II+III: 7 Punkte

Genau wie bei „Schockwelle I+II“, nur weit aus stärker: Der Radius weitet sich auf 50m aus, der Schaden bei unbelebten, zerbrechlichen Gegenständen verdoppelt sich. Personen erleiden unmittelbar 4 SP bei nicht geschaffter Probe auf Konstitution. Gelingt diese, halbiert sich der Schaden auf 2SP. Personen, die Schaden erlitten haben, müssen einen erneuten Wurf auf KO +6 ablegen, ansonsten werden sie bewusstlos.

Kosten: 1W4 WKP

Stahlhaut

Die Haut des Helden ist unvergleichlich hart

Stahlhaut I: *Stufe I: 4 Punkte*

Der natürliche Rüstungsschutz der Haut (RS 2) steigt permanent um fünf Punkte auf RS7.

Stahlhaut II: *Stufe I+II: 6 Punkte*

Der natürliche Rüstungsschutz der Haut (RS 2) steigt permanent um acht Punkte auf RS 10

Stahlhaut III: *Stufe I+II+III: 9 Punkte*

Der natürliche Rüstungsschutz der Haut (RS 2) steigt permanent um 13 Punkte auf RS 15. Schaden, der dem Helden nur 1 SP zufügen würde, darf vollständig verhindert werden.



Supersenses

Supersenses I *Stufe I: 3 Punkte*

Der Held verfügt über einen enorm gesteigerten Sinn, auf den er einen Bonus +10 auf Wahrnehmung erhält (gilt logischerweise auch nur für diesen Sinn betreffende Proben).

Supersenses II *Stufe I+II: 4 Punkte*

Der Held hat alle seine Sinne soweit trainiert, dass er unglaublich empfindliche Sinne besitzt: Er hört Geräusche auf Kilometer, riecht kleinste Mengen an Sprengstoff und reagiert blitzschnell auf Eingebungen seines sechsten Sinnes. Alle Wahrnehmungsproben erhalten einen Bonus von 15 Punkten. Abzüge bei Aktion in völliger Dunkelheit werden halbiert.

Supersenses III

Stufe I+II+III: 7 Punkte

Der Held muss seine Augen nicht mehr benutzen, um zu sehen, braucht keine Ohren, um zu hören. Die Sinne verschmelzen zu einer Gesamtwahrnehmung. Der Held nimmt nahezu alles wahr, was um ihn herum geschieht. So kann er sehen, was hinter ihm geschieht, wie er am Schreibgeräusch eines Bleistiftes hören kann, was geschrieben wird. Er lebt in einer Welt aus Sinneseindrücken.

WA erhöht sich permanent um 20 Punkte

(A) Telekinese

Informationen hierzu: Die Telekinese kann sich stets nur auf unbelebte Materie beziehen. Die Kraft, mit der Telekinese ein Objekt kontrolliert, wird wie folgt berechnet: Stufe der Telekinese-SF x Willenskraft. Dieser Wert ist nur notwendig, um gegen andere Kräfte (z.B. fahrende Autos, Muskelkraft eines sich festhaltenden Menschen, andere Telekineten etc.) eine vergleichende Kraftprobe zu würfeln. Möchte der Held mehrere Objekte gleichzeitig bewegen und kontrollieren, so muss er für jede komplizierte Bewegung eine Probe auf Intelligenz und eventuelle Modi ablegen

Telekinese I

Stufe I: 1 Punkt

Der Held kann kleinere Gegenstände (bis 5 Kg) durch Gedankenkraft schweben lassen, solange er diese Fähigkeit aktiv hält. Schwebende Gegenstände können mit maximal 2m/s fortbewegt werden. Der Held muss den Gegenstand ständig sehen können, sonst verliert er die Kontrolle darüber.

Kosten: 1 WKP

Telekinese II

Stufe I+II: 5 Punkte

Der Held ist in der Lage, auch schwerere Gegenstände (bis WK-kg) anzuheben und schweben zu lassen. Die Geschwindigkeit beträgt maximal 5m/s. Der Held kann mit einer Willenskraftprobe auch die Sichtverbindung (nach der Aktivierung) beenden und trotzdem die Kontrolle über den Gegenstand behalten. Kosten: 2 WKP

Telekinese III

Stufe I+II+III: 9 Punkte

Der Held kann Dinge mit dem Hundertfachen seines Willenskraftwertes schweben lassen. Dafür benötigt er keine direkte Sicht und kann sich auch auf mehrere Objekte gleichzeitig konzentrieren (maximal 4W6 Objekte, 1W6 WKP).

(A) Telepathie

Die Kunst des Gedankenlesens. Hierbei ist immer ein WK-Vergleich beider Personen nötig.

Telepathie I *Stufe I: 2 Punkte*

Der Held ist in der Lage, die vollständige Gedanken einer Person zu lesen (Berührung).

Telepathie II *Stufe I+II: 4 Punkte*

Der Held ist in der Lage, die Gedanken einer Person zu lesen, ohne diese zu berühren. Die maximale Distanz darf vier Meter betragen

Telepathie III *Stufe I+II+III: 7 Punkte*

Der Held ist in der Lage, den WK-Vergleich mit einer erfolgreichen Verstands-Probe +8 zu umgehen und kann damit frei in den Gedanken anderer Menschen herumschnüffeln! Es gibt nur noch die Beschränkung, dass der Held sein Opfer sehen muss und insgesamt einen höheren Willenskraft-Wert als die Zielperson benötigt.

(A) Teleportation

Teleportation I *Stufe I: 2 Punkte*

Der Held kann sich durch reine Gedankenkraft an einen Ort teleportieren, den er klar und deutlich vor sich sieht (max. 100m). Er kann maximal 15 kg Gepäck bei sich tragen. Um sich hierfür zu konzentrieren, benötigt der Held insgesamt vier Aktionen. Durch eine WK-Probe + 8 kann er diese Dauer jedoch halbieren. Kosten: 1 WKP

Teleportation II *Stufe I+II: 4 Punkte*

Der Held kann sich an Orte teleportieren, die er nicht direkt sieht, es reicht ein Foto, eine Video-Übertragung sowie zusätzliche 2 WK-Punkte (gleiche Bedingungen und Dauer wie „Teleportation I“, WK-Probe jedoch nur +6)

Teleportation III *Stufe I+II+III: 7 Punkte*

Der Held kann sich und eine Person sogar an Orte bringen, an denen er noch nie war. Dies kann riskant sein, schließlich ist es ungesund, in einer Wand zu materialisieren. Durch 1W4 WKP und gute Proben auf Intelligenz kann dies jedoch auch verhindert werden. Die Nebenwirkungen eines missglückten Versuches sind Meiserentscheid und liegen zwischen einer kleinen Prellung und dem sofortigen Tod. Dauer: 4 Aktionen. Durch eine WK-Probe +2 kann dies auf eine Aktion reduziert werden.



(A) Tierfreund

Tierfreund I

Stufe I: 1 Punkt

Der Held ist der Freund aller Tiere! Alle Tiere lieben ihn und sehen ihn als einen guten Freund, auch abgerichtete Kampfhunde.

Tierfreund II

Stufe I+II: 3 Punkte

Der Held kann Tieren einfache Befehle geben, die diese auch befolgen (sofern sie es können und es nicht massiv ihrem naturell widerspricht). Charisma gegen WK-Probe (des Tieres).

Tierfreund III

Stufe I+II+III: 5 Punkte

Der Held kann mit Tieren reden, als wäre er „Dr. Dolittle“. Nahezu alle „normalen“ Tiere gehorchen ihm bis aufs Wort. Charisma gegen WK-Probe des Tieres (um 10 Punkte erschwert).

(A) Tierhaftigkeit

Die Gabe der Gestaltwandlung.

Tierhaftigkeit I

Stufe I: 1 Punkt

Der Held verfügt über tierhafte Instinkte, die er jederzeit aktivieren kann. Der Spieler wählt bei Charaktererschaffung genau ein Tier aus (die Größe sollte zwischen Wiesel und Kamel liegen). Mit dieser Fähigkeit kann sich der Held bestimmte Eigenschaften seines Tieres zunutze machen und Attribute entsprechend steigern: Sein Aussehen verändert sich hierbei nicht, die Nachteile erhält er (z.B. Angst vor Hunden) zusätzlich. Kosten: 1 WKP.

Die LP des Helden steigen um +1. Insgesamt darf der Held bis zu 15 Punkte (aber nicht mehr als +8 pro Attribut) wie folgt verteilen:

Beispiele - bitte individuell anpassen

Katze: Wahrnehmung, Geschicklichkeit

Hund: Wahrnehmung, Stärke

Wolf: Wahrnehmung, Stärke

Affe: Intelligenz, Geschicklichkeit

Großkatze: Wahrnehmung, Stärke

Nagetiere: WA, GE

Krokodil: Konstitution, Stärke

Schlange: GE und VER + Immunität [Tierische Gifte]

Echsenartige: GE, KO 8 + Vorteil: Wärmesicht

Insektenartige: WK, WA + 10 gegen Geistesbeeinflussung

Wieselartige: GE, WA

Bären: KO, ST





Tierhaftigkeit II:

Stufe I+II: 4 Punkte

Der Held kann sich vollständig in das gewählte Tier verwandeln (bitte ohne Klamotten!) und erhält alle Vor- und Nachteile des gewählten Tieres, bis er die Verwandlung beendet. Die Vor- und Nachteile können mannigfaltig sein, daher bitte mit der SL besprechen.

Zusammengefasst gilt:

Der Held kann nicht mehr auf Menschensprache sprechen, versteht diese jedoch noch immer. Kosten: 1W4 WKP

Die LP des Helden steigen um +2. Insgesamt darf der Held bis zu 20 Punkte (aber nicht mehr als +10 pro Attribut) wie folgt verteilen:

Tierhaftigkeit II

Beispiele - bitte individuell anpassen
(Alle Schadenswerte beinhalten bereits Schadensboni)

Katze: Wahrnehmung, Geschicklichkeit

Hund/Wolf: Wahrnehmung, Geschicklichkeit, Stärke

Affe: Verstand, Geschicklichkeit, WA

Großkatze: Wahrnehmung, Geschicklichkeit
Biss: 2 SP, Klauen: 2x 1 SP

Nagetiere: Wahrnehmung, Geschicklichkeit

Krokodil: KO, ST. Anmerkung: Im Wasser erhöhen sich alle körperlichen Attribute um 4 Punkte. Biss: 3 SP, Schwanzschlag: 2 SP

Schlange: GE, VER, Immunität [Tier. Gifte]

Echsenartige: GE, ST, WA

+ Vorteil: Wärmesicht

Insektenartige: WA, WK (+10 gegen Geistesbeeinflussung). „SF: Fliegen II“

Wieselartige: GE, WA

Bären: Konstitution, Stärke

Klauen: 2x 2 SP, Biss: 3 SP

Tierhaftigkeit III

Stufe I+II+III: 9 Punkte

Beispiele - bitte individuell anpassen

Der Held kann sich in eine übergroße Mischform (2,5m - 4,5m) der gewählten Tierart verwandeln. Es gilt das gleiche wie für „Tierhaftigkeit II“, nur in extremerer Form. Der Held kann nicht mehr auf Menschensprache sprechen, versteht diese jedoch noch immer. Kosten: 1W6 WKP

Die LP des Helden steigen um +5. Der angerichtete Schaden beträgt:

Klauen: 2x 2 SP, Biss: 3 SP

Insgesamt darf der Held bis zu 30 Punkte (nicht mehr als 15 pro Attribut) verteilen:

Katze: WA, GE

Hund/Wolf: WA, GE, ST

Affe: Verstand, Geschicklichkeit, WA

Großkatze: WA, GE. Biss: 2 SP, Klauen: 2x 1 SP

Nagetiere: Wahrnehmung, Geschicklichkeit

Krokodil: KO, ST. Anmerkung: Im Wasser erhöhen sich alle körperlichen Attribute um 6 Punkte. Biss: 3 SP, Schwanzschlag: 2 SP

Schlange: GE, VER, Immunität [ALLE Gifte]

Echsenartige: GE, ST, WA + Vorteil: Wärmesicht,

Insektenartige: WA, WK (+20 gegen Geistesbeeinflussung). „SF: Fliegen II“

Wieselartige: GE, WA

Bären: Konstitution, Stärke

(A) Unsichtbarkeit

Vollständige Unsichtbarkeit des Körpers.

Unsichtbarkeit I

Stufe I: 2 Punkte

Der Held kann sich, sofern er sich seiner Kleidung entledigt hat, für das menschliche Auge vollkommen unsichtbar machen. Überwachungskameras sowie Tiere sehen die Person dennoch! Kosten: 1 WKP

Unsichtbarkeit II

Stufe I+II: 4 Punkte

Der Held kann sich samt seiner Kleidung, sowie maximal 15 kg Gepäck vollkommen für Lebewesen unsichtbar machen. Tiere können den Helden immer noch wittern und Kameras den Helden noch sehen. Kosten: 2WKP

Unsichtbarkeit III

Stufe I+II+III: 5 Punkte

Fast nichts kann den Helden noch wahrnehmen (sofern er keine Geräusche verursacht), weder Tiere, noch Kameras. Mit 1W4 eingesetzten WK-Punkten kann der Held sogar seine ausgestrahlte Körperwärme so abschirmen, dass Infrarot-Empfänger ihn nicht mehr wahrnehmen.

(A) Visionen

Visionen I

Stufe I: 1 Punkt

Der Held verfügt über seherische Kräfte, bei denen er durch spontane Eingebungen Informationen bekommt, die ihm u.U. weiterhelfen. Visionen müssen nicht in klarer, verständlicher Form erscheinen, sondern offenbaren sich oft in verschiedensten Dingen: In Straßenschildern, Kondensstreifen, Lautsprecher-Aufrufen etc.

Visionen II

Stufe I+II: 3 Punkte

Der Held kann bewusst Erscheinungen provozieren: Für 2 WKP kann der Held durch bestimmte Orakel-Techniken (Tarot, Kaffeesatz, Knochenrunen etc.) eine Vision erzwingen, die im Laufe der nächsten Stunde eintritt.

Visionen III

Stufe I+II+III: 4 Punkte

Der Held kann durch seine Kräfte Teile aus der Zukunft „erhaschen“: Er kann sich auf bestimmte Personen/Objekte fokussieren und Fragmente der darauf bezogenen Zukunft sehen. Da die Zukunft laut HEROES-Definition ein variabler Zustand ist, muss nicht alles eintreffen, was der Held sieht. Kosten: 1W3 WKP

(A) Zeit-Manipulation

Diese Fähigkeit ist eine der wenigen Fähigkeiten mit mysteriösen Nebenwirkungen. Wer die Zeit oft manipuliert, muss ständig damit rechnen, selbst Opfer seltsamer Zeit-Fehler zu werden: Man wird spontan älter (Haare grau) oder die Uhren ticken im eigenen Umfeld doppelt so schnell, Ein Tag vergeht, ohne ihn erlebt zu haben, man kommt zu spät, obwohl man soeben noch pünktlich war etc.

Zusammengefasst: Je heftiger der Eingriff, desto stärker ist auch die Nebenwirkung. Man kann keine „neue“ Zeitmanipulation erwirken, solange noch eine „alte“ aktiv ist.

Zeit-Manipulation I*Stufe I: 3 Punkte*

Der Held kann Gegenstände (max. 15 Kg) auf einen Zeitpunkt vor maximal 15 Minuten zurückversetzen. Ein heruntergefallenes Radio ist somit spontan repariert und ein frisch gebrannter CD-Rohling wieder unbespielt
Kosten: 1 WKP

Zeit-Manipulation II*Stufe I+II: 5 Punkte*

Der Held kann kurze Zeiträume (max. 15 min.) schneller oder langsamer vergehen lassen und somit Zeit hinzufügen oder entfernen. Der Held sowie sein Umfeld (max. 100m Radius) ist für die gewählte Zeit in einer Art Blase: Uhren gehen schneller oder langsamer etc. Nach Ablauf der Zeit verhält sich alles wieder wie gewohnt. Ein Telefonanruf in eine Zeitblase hinein würde z.B. 15 min zu früh oder zu spät ankommen. Kosten: 2 WKP

Zeit-Manipulation III*Stufe I+II+III: 8 Punkte*

Der Held kann die Zeitblase (siehe „Zeit-Manipulation II“) so formen, dass sie nur für ihn gilt und damit die Zeit kurzfristig für sich langsamer gehen lassen. Regeltechnisch dauert das Aktivieren dieser Superfähigkeit sechs Aktionen: Wird jedoch in einer Szene „Zeit-Manipulation III“ zum ersten Mal gewirkt, kann durch die „Modifikation der Zeitblase“ die Wirkungsdauer auf nur zwei Aktionen reduziert werden.

„Zeit-Manipulation III“ wirkt sich wie „Bullet-Time III“ aus, nur gelten die zusätzlichen Aktionen als „echte Aktionen“, d.h. Superfähigkeiten, die Aktionen kosten, können 1:1 mit den zusätzlichen Aktionen bezahlt werden, während „Bullet-Time“ nur den Helden selbst verschnellert, jedoch nicht das Umfeld.

Kosten: 1W4 WKP



7. VORTEILE

„Acces Denied“

2 Punkte

Der Held ist immun gegen den Vorteil „Perfekte Informationsquelle“ und verfügt über eine gesperrte Personalakte, auf die nahezu niemand Zugriff hat. Gesichtsbereiche der Person fehlen auf Fotos oder Videoaufnahmen sind leider „seltsam unscharf“.

Beziehungen 1/2/3

1/5/9 Punkte

Der Held verfügt über besondere Kontakte und Beziehungen zu Personen oder Personengruppen. Diese Kontakte können über unterschiedliche Macht verfügen und unterschiedlich stark ausgeprägt sein. Bsp.: „Der Papst war mein Kollege“ (Beziehungen III, Kostenpunkt: immens) oder: „Edgar, der Bäcker von Untertüpfingen, hat einen entferntverwandten Freund meines Schwagers gekannt.“

Bösartig tiefe Stimme

1 Punkt

+1 Heroismus. Orientierung maximal 9

Doch nicht tot

7 Punkte

Falls der Held stirbt bzw. seine Lebenspunkte unter oder auf Null sinken, kann der Held nach 1W6 Aktionen wieder zu den Lebenden zurückkehren, als wäre er niemals tot gewesen. Der Held kann diesen Vorteil nur einmal pro Tag anwenden und erhält bei der Anwendung dieses Vorteils sämtliche durch den tödlichen Vorfall verlorenen Lebenspunkte zurück und wird danach immer exakt über drei Lebenspunkte verfügen. Wenn der Held diesen Vorteil anwendet, erhält er einen Malus von -2 auf alle Attribute und Kampfwerte (Dauer: 24h).

Explosion-Entkommen

4 Punkte

Falls der Held in die Nähe einer Explosion (durch eine Bombe oder Sprengsätze) kommt, erhält er eine um 16 Punkte erleichterte Probe auf Geschicklichkeit, um der Detonation zu entkommen.

Final Escape

4 Punkte

Helden mit diesem Vorteil können einmal pro Tag einer Situation entkommen, wenn ihnen eine Probe auf Heimlichkeit (erleichtert um 16 + Modifikator) gelingt. Allerdings wirkt dieser Vorteil nicht bei direkter Beobachtung oder mitten im Kampf; es wird immer eine Ablenkung benötigt.

Freund des Gesetzes 1/2/3

1/3/5 Punkte

Der Held hat sich auf seltsame Art und Weise mit den Hütern des Gesetzes angefreundet. Er kann sich Verbrechen und Vergehen von kleiner bis großer Art erlauben, ohne mit einer wirklichen Strafe rechnen zu müssen, da er stets vor Gericht freigesprochen wird oder die Polizei immer „ein Auge zudrückt“. Bsp.: Der Held wird beim Auto knacken erwischt (I) oder erschießt im Beisein des Europäischen Gerichtshofes den amerikanischen Präsidenten (III).

Geheime Technik

10 Punkte

Der Held erhält einmalig pro Kampfszene einen um 10 Punkte erhöhten HE-Pool, wenn er seine geheime Technik (Boxen/Kung Fu/Esgrima/oder sonstige Martial Arts) anwendet. Für andere Aktionen lassen sich diese zusätzlichen Punkte nicht benutzen.

Gesegnete Aura

6 Punkte

Der Held ist von einer Gottheit seiner Wahl gesegnet und erhält + 5 Willenskraftpunkte gegen Flüche, Telepathie, Geistesbeherrschungen und Verführungen dunkler Mächte. Voraussetzung: Orientierung mindestens 15.

Gewinnt beim Russischen Roulette

2 Punkte

Der Charakter gewinnt immer beim Russischen Roulette. Dies gelingt solange, bis er auf jemanden trifft, der über den selben Vorteil verfügt. Denn dann heben sich die Vorteile gegenseitig auf.

Glück

9 Punkte

Der Held hat den immensen Vorteil, dass ein gewürfeltes 2-2er-Pasch nicht als Patzer, sondern als kritischer Erfolg zählt.



Gummi-Mensch

6 Punkte

Der Held verfügt über einen sehr gelenkigen Körper und erhält +12 GE, wenn Körperbeherrschung notwendig ist z.B. bei Akrobatik.

Gutes Equipment [...]

4-11 Punkte

Der Held verfügt über spektakuläre Ausrüstungsgegenstände. Bitte mit SL abklären.

Halbschatten/Schatten-Gesicht

1/3 Punkte

Das Gesicht des Helden ist seltsamerweise stets von Schatten verhüllt, was ihn ziemlich düster aussehen lässt, da es keine Rolle spielt, was für Lichtquellen das Gesicht beleuchten. Der Held bekommt, je nachdem, ob sein Gesicht halb oder voll mit Schatten bedeckt ist, +1/+3 Punkte auf Heroismus und Heimlichkeit. Der Held kann diesen Vorteil auch willentlich deaktivieren.

Ich [esse/schlafe/trinke/atme] nicht

7 Punkte

Der Held hat durch mysteriöse Umstände gelernt, auf essentielle Dinge zu verzichten.

Ich habe Dich erwartet

5 Punkte

Der Held kann einmal pro Tag die Initiative erzwingen und noch vor allen anderen Beteiligten seine Aktion ausführen. Falls zwei Personen gleichzeitig diesen Vorteil zur selben Zeit aktivieren, gewinnt das Los oder die Person, die eine Perserkatze auf dem Schoß trägt.

Immunität gegen schweren Beschuss

4 Punkte

Der Held kann nicht von unpräzisen, automatischen Beschuss getroffen werden. D.h. Falls Gegner mit automatischen Waffen oder in großer Überzahl aus einer Entfernung von mehr als 20m versuchen, den Helden durch Streufeuer zu treffen, so kann dieser nicht getroffen werden. Falls Gegner Waffen mit Zielfernrohren einsetzen, gelten normale Regeln.

In letzter Sekunde Entschärfen

3 Punkte

Wenn der Held in letzter Sekunde eine Bombe entschärft, d.h. innerhalb der letzten fünf Sekunden noch versucht, den Sprengsatz zu deaktivieren, erhält er +12 Punkte auf HE.

Knarre unterm Kopfkissen

3 Punkte

Sofern der Held eine Waffe besitzt, befindet sich diese, wenn auch immer er sie benötigt, griffbereit unter seinem Kopfkissen.

Kriegt immer das Mädels

3 Punkte

Der Held erhält bei allen Proben +12 auf seinen Charisma-Wert, wenn er versucht, Personen zu betören oder zu verführen.

Last Words

1 Punkt

Der Held kann nach seinem Tod beliebig lange reden, um seinen Freunden noch diverse Dinge mitzuteilen. Sobald er nichts mehr zu bereden hat, stirbt er unwiderruflich.

Märtyrer-Moment

4 Punkte

Wenn der Held in einer selbstaufopferungsähnlichen Situationen sich mit seinem Leben dafür einsetzt, anderen Personen zu helfen, erhält er temporär +10 HE. Dabei darf er auch mehr als das 2x seines Probenwerts an HE ausgeben.

Nein. / Doch.

5 Punkte

Der Held darf einmalig pro OT-Session eine beliebige Diskussion „gewinnen“, indem er die vorangegangene Argumentation seiner Vorredner mit einem „Nein.“ oder „Doch.“ beendet. Damit gilt die Diskussion als ausdiskutiert und entschieden. Alle Beteiligten akzeptieren das Urteil als Konsens einer Abstimmung, falls diese im Raum stand. Damit ist es möglich, einen Disput für sich zu entscheiden, aber z.B. unmöglich, einen wütenden Mob aufzuhalten. Der Vorteil wirkt nur, falls ein definitiver Zweifel oder eine Unschlüssigkeit bei den Gesprächspartnern besteht und kann nicht den Willen „brechen“.

Kampfsau

5/8 Punkte

Dieser Vorteil ist 2x erwerbbar. „Kampfsau“ gibt dem Helden einen Erschaffungs-Bonus von +5 bei der Verteilung der Kampfwerte.

Medienliebling

3 Punkte

Was immer der Held macht, die Medien lieben ihn: Nahezu alles, was er sagt oder vollbringt, wird kurz darauf in allen Medien breitgetreten. Viele Dinge, die der Held vollführt, führen oft unabsichtlich zu neuen Trends und Moden.

Mehr Feats

2 Punkte

Der Held darf bei der Erschaffung des Helden bis zu 4 zusätzliche Feats kaufen (zusätzlich zu allen anderen Feats und deren maximaler Anzahl).

Moralische Grundfeste:

6 Punkte

Held hat bei Spielbeginn Willenskraft +6 gegen Beherrschung-, Telepathie-, Versuchungs- und Verführungs-Proben

Orakelverständnis:

6 Punkte

Der Held verfügt über die Fähigkeit, Orakelsprüche und Weissagungen ab- und zu im direkten Klartext zu verstehen. Der Held kann diese Fähigkeit pro OT-Tag nur 1x anwenden.

Pefekte Informationsquelle 3 Punkte
Der Held hat auf wundersame Weise einmal pro Tag die Möglichkeit, auf eine perfekte Informationsquelle zuzugreifen. Dies kann z.B. eine Datenbank des CIA sein oder nur die Kartei des Einwohnermeldeamtes... (mit SL klären)

Permanent wehender Mantel 1 Punkt
Coolness: [+1 Heroismus]

Permanenter Lüftungsschacht 4 Punkte
Auf wundersame Weise besteht immer eine gewisse Chance (1-3 auf W10), dass in dem Raum, in dem sich der Held befindet, auch ein mannshoher Lüftungsschacht eingebaut wurde. (Mit genug Glück gilt dies auch für Gefängniszellen und Tresorräume!)

Plotgebundener Gegenstand 4 Punkte
Der Held besitzt etwas, was im Plot der Spielleitung irgendwo benötigt wird. Daher kann dieses Objekt nicht zerstört oder entfernt werden.

PowerHacking 3 Punkte
Der Held verfügt über unvergleichliche Hacking-Skills und erhält daher einen Bonus +8 auf Computer- oder Hacking-Proben.

Reichtum 1/2/3 3/5/7 Punkte
Der Held ist wohlhabend, sehr wohlhabend oder sogar Millionär.

Stimme aus Gold 3 Punkte
Immer, wenn dem Helden beim Aussprechen einer Lüge die Charisma-Probe nicht gelingt, darf er sie einmalig wiederholen.

Taxi, Taxi! 2 Punkte
Der Held kann sich noch so kleinen Städten und Ortschaften zu nahezu beliebiger Uhrzeit irgendwo auf die Straße gehen und „Taxi, Taxi!“ rufen. Nur wenige Augenblicke später wird zufällig ein Taxi um die Ecke kommen und den Fahrgast gerne irgendwohin mitnehmen.

The Walk 3 Punkte
Der Held verfügt über die Kunst des „langsamen Schnell-Laufens“, was enorm cool aussieht. Während andere Personen rennen müssen, kann der Held durch einfaches, entspanntes Gehen, mühelos die selben Geschwindigkeiten erreichen. Daher erhält der Held +3 Punkte Heroismus.

Überlebt [...] 1-7 Punkte
Der Held erleidet keinerlei Schaden, wenn ein bestimmtes Unglück eintritt, z.B.: Flugzeugabstürze, Zugunglücke, Autounfälle, Reaktor-Ex-

plosionen etc. Dabei muss es sich um ein größeres „Unglück“ und nicht um „individuelles Pech“ (z.B. Beschuss, Gift-Anschlag, Überfall etc.) handeln.

Übertrieben gutes Attribut 6 Punkte
[+5 Punkte auf ein beliebiges Attribut] ist jedoch erst ab einem Wert von 15 zu erwerben. Ideal für verrückte Wissenschaftler!

Unbegrenzt Luft 3 Punkte
Der Held kann beliebig lange seine Luft anhalten ohne Schaden davonzutragen.

Unbegrenzter Ausrüstungsplatz 3 Punkte
Der Held kann auf wundersame Weise, beliebig viele Gegenstände in seinem Mantel, seinem Rucksack oder wo-auch-immer verstauen.

Unbreakable 5 Punkte
Der Held erleidet keine Knochenbrüche, seine Knochen sind nahezu unzerbrechlich. Das gilt jedoch nur für Knochen, weswegen Waffen dennoch normalen Schaden zufügen. Und selbst Kopfschüsse fügen ihm den selben tödlichen Schaden zu, da die Wucht der Geschosse den Schädel zwar nicht durchdringt, aber zu lebensgefährlichen Hirnblutungen führen kann. Es gibt dennoch denkbar viele Situationen, in denen der Held von diesem Vorteil konkret profitiert, z.B. bei Fallschaden, stumpfe Hieb Waffen, Verkehrsunfälle oder Druckwellen bei Explosionen fügen dem Helden (nach der Verrechnung des Schadens mit dem Rüstungswert) maximal 1 Schadenspunkt zu.

Unendlich Munition 3 Punkte
Eine bestimmte Waffe des Helden verfügt über unbegrenzt viele Patronen, d.h. Der Held muss mit dieser bestimmten Waffe niemals nachladen.

Unverschmutzbar 2 Punkte
Der Held wird niemals dreckig, seine Haut und Kleidung scheint den Schmutz magisch abzuweisen. Deswegen erhält er einen +2 Bonus auf Heroismus.

Versteckte Waffe 3 Punkte
Der Held verfügt über eine kleine Waffe, die am Körper getragen werden kann und dabei kaum auffällt. Sicherheitspersonal muss bei einer Personenkontrolle eine Wahrnehmungsprobe +12 gelingen, um die Waffe zu bemerken.

Wärmesicht

3 Punkte

Der Held verfügt (warum auch immer) über eine Infrarotsicht.

Wird erst eingesperrt

5 Punkte

Wann immer der Held getötet, gefoltert oder hingerichtet werden soll, besteht eine sehr große Chance, dass er erst (aus unerfindlichen Gründen) irgendwo eingesperrt wird. Diese „zweite Chance“ gibt dem Helden u.U. die Möglichkeit, wieder zu entkommen. Klassisches Beispiel: Mac Gyver, James Bond.

Zeitlupenauftritt

2 Punkte

Coolness: Jedes mal, wenn der Held einen Raum betritt, sich einer Gruppe offenbart oder sonst wie gegenüber anderen Menschen in Kontakt tritt, scheinen seine Bewegungen wie in Zeitlupe zu verlaufen. Dies gibt dem Helden eine gnadenlose Coolness und +2 auf Heroismus.



8. NACHTEILE

Achillesferse

10 Punkte

Der Held hat nicht nur ein kleines Manko, nein, er hat ein echtes Problem. Das kann zum Beispiel eine Lähmung beim ersten Kontakt mit Wasser sein, ein Aussetzen der Superfähigkeiten oder ein vergleichbar schweres Problem. Nur Comical-Setting!

Analphabet

0-3 Punkte

Der Held hat nie gelernt zu lesen oder hat es durch einen schrecklichen Vorfall leider komplett verlernt. Er kann nur seinen Namen schreiben.

Angst vor [...]

1-7 Punkte

Der Held hat von irgendetwas furchtbare Angst. Sei es vor Spinnen oder vor der Angst selbst. Dies behindert so sehr, dass der Held sich ekeln und sich nur auf den Grund des Abscheus konzentrieren kann, bis hin zur Panik und dem Drang sofort zu türmen.

Arrogantes Arschloch

2 Punkte

Evil Hero: Der Held ist nicht gerade einfühlsam und sein Wohlergehen liegt ihm meist mehr am Herzen als das anderer. Der Held ist ein klassisches Arschloch (Heroismus minus 2).

Auffälliger Charakter

3 Punkte

Der Held ist eine der auffälligsten Personen, die es gibt. Sie werden Probleme haben, unterzutauchen und in der Menge zu verschwinden. Auch wird man sie höchst wahrscheinlich schnell wieder erkennen. Beispiel: Chris Tucker in „Das 5te Element“.

Böses Humpeln

2 Punkte

Evil Hero: Der Held kann sich nicht wirklich schnell bewegen. Er humpelt der Gruppe meist hinterher und ist eine Last für alle Beteiligten (Heroismus -2).

Bruchstückhafte Erinnerung

2 Punkte

Wichtige Fragmente aus Ihrer Vergangenheit fehlen Ihnen - und immer wieder erleben Sie Déjà-vus oder Flashbacks, die Bruchstücke Ihrer Vergangenheit wieder nach oben spülen. Als Faustregel gilt: Ca. 80% Ihrer gesamten Erinnerung bis jetzt vollständig verschwunden.

Darth Vader-Atmung

2 Punkte

Evil Hero: Man hört den Helden schon lange, bevor man ihn sieht. Er gibt bei jedem Atemzug ein unverwechselbar keuchendes Geräusch von sich. (Heroismus minus 2)

Depri

2 Punkte

Der Held hat psychische Probleme und neigt zu geistiger Instabilität. Gerade als Superheld im Einsatz kann dies massive Nebenwirkungen mit sich bringen. Willenskraft -2.



Ehrenkodex

3/5/6 Punkte

Der Held würde nie gegen seine selbst erlassenen Gesetze verstoßen. Er hat sich ein Ziel gesetzt, das er verfolgt und wird nicht davon abweichen. Beispiel: „Beschützen der Armen und Schwachen“.

Erzfeind

6/9/11 Punkte

Genau das, was es heißt: Der Held läuft immer Gefahr von seinem Erzfeind behindert und attackiert zu werden. Ein Erzfeind wird immer gegen sie arbeiten und alles tun, um dem Helden maximal zu schaden oder das Handwerk zu legen.

Familienfluch

3 Punkte

Der Held leidet an einem Fluch, der auf seiner Familie lastet. Die Auswirkungen dieses Fluchs sind variabel. Bitte mit der SL abklären.

Fehlerhafte Untergebene

2 Punkte

Der Held hat einen Diener, der sich vielleicht bemüht, aber trotzdem mehr kaputt macht als zu helfen.

Gebundene Macht

1-7 Punkte

Der Held hat seine Energie, Kraft oder Essenz aus einem Gegenstand oder in einem Objekt, aus dem er sie bezieht. Ist der Gegenstand von ihm getrennt, hat er vielleicht nur noch einen Bruchteil oder nichts mehr von seiner Kraft und ist ganz sicher kein Superheld mehr.

Geheimidentität

6 Punkte

Der Held hat nicht nur das Leben als Superheld, sondern noch ein anderes. Er arbeitet vielleicht als Fotograf in einer Redaktion und versucht mit dieser Deckidentität seine Freunde und Familie zu schützen.

Gesucht

6/9/11 Punkte

Der Held will den Menschen helfen und tut nichts Böses. Leider denkt jedoch nur er so: Die Polizei, das FBI und CIA sieht das jedoch anders. Der Held wird daher in einer Stadt, einem Bundesland oder in einem ganzen Staat gesucht, vielleicht sogar auf einem ganzen Kontinent.

Glasknochen

7 Punkte

Die Knochen des Helden haben nicht (mehr) die Stärke und Widerstandsfähigkeit, die sie sollten. Daher brechen sie leichter als normal und sie heilen schwerer und langsamer (LP-3).

Kann nicht nachsetzen

2 Punkte

Vergleichbar mit einer besonderen Form von „Ehrenkodex“. Der Held ist nicht in der Lage, fliehende oder schwer verletzte Gegner zu verletzen oder der Justiz auszuliefern.

Kleptomanie

3 Punkte

Der Held ist ein Superheld, der ab und zu mal etwas mitgehen lässt. Bei jeder Gelegenheit, die sich bietet, steckt er sich etwas ein, mag es nun im weißen Haus oder in der Kirche sein.

Kommerz-Gandalf

3 Punkte

Der Held steht auf alles, was gerade „In“ ist. Er versucht extrem „cool“ zu sein, was leider nicht gelingt: Stattdessen reitet er auf jeder Mode- und Musik-Welle mit und schwimmt grundsätzlich mit dem Strom. Die letzten Jahre verbrachten er damit, Teenie-Bands zu covern und rosarote Fellstiefel zu tragen. Er erhält einen permanenten HE-Abzug von 3 Punkten.



Körperliche Behinderung

1-9 Punkte

Der Held hat irgendeine Form von Behinderung. Diese Behinderung ist einschränkend und kann ebenfalls Auswirkungen auf Geschicklichkeit, den Heroismus-Wert und auf das Charisma des Helden haben.

Kugelmagnet

9 Punkte

Wenn irgendwo geschossen wird, dann auf den Helden. Er steht ständig unter Beschuss. Jeder scheint beim kleinsten Feuergefecht seine Feuerkraft auf ihn zu konzentrieren.

Ladehemmung

4 Punkte

Der Held hat ein echtes Problem mit Waffen. Gerade dann, wenn es wichtig ist, versagt sie ihren Dienst und macht lästiges „Gefummel“ notwendig. Bei Schusswaffen erhöht sich die Patzerwahrscheinlichkeit durch eine unglückliche Ladehemmung drastisch (Patzer bis 4-4).

Lahme Krücke

4 Punkte

Der Held ist *ausgesprochen* ungelenking und in Kampfsituationen viel zu langsam. Der Startpool an Generierungspunkten für Kampfwerte senkt sich um 10 Punkte (d.h. von 40 auf 30).

Launische Superkräfte

3 Punkte

Mal klappt's, mal klappt's nicht. Der Held hat echte Probleme, denn die Superkräfte unter Kontrolle zu halten, ist nicht einfach. Oft funktionieren sie nur komplett zufällig (SL-Entscheid).

Multiple Persönlichkeit

3 Punkte

Der Held hat mehrere parallel zu einander existierende Persönlichkeiten. Der Clue ist, dass diese nichts von einander wissen. Eine Hälfte kann zum Beispiel ein ganz normaler Mensch sein, wohingegen alle anderen „ichs“ mit unterschiedlichen Kräften ausgestattet sind.

Nachtblind

5 Punkte

Der Held kann nachts nichts oder kaum etwas sehen. Er erleidet doppelte Mali auf alle Würfe, die von Sehkraft abhängig sind.

Paradox-Feedback

8 Punkte

Der Held mag mit seinen Fähigkeiten die erstaunlichsten Dinge vollbringen. Doch die Natur ist nicht immer damit einverstanden und holt sich ihren Realismus zurück. So erlebt der held komische Zufälle und merkwürdige Pechstrahlen. Wenn er zum Beispiel die Zeit mit „Zeitmanipulation“ verändert hat, könnte es sein, dass sich die Zeit etwas wieder zurückholt, Beispielsweise wollte der Held gerade eine Bombe entschärfen und hat noch 50 Sekunden Zeit. Plötzlich springt der Zähler auf zwei Sekunden! [Alle Eingriffe in die Realität durch den Helden, wirken sich evtl. mit voller Wucht später gegen den Helden aus].

Paranoia

2 Punkte

Der Held hat ständig das Gefühl, verfolgt zu werden. Irgendetwas ist immer hinter ihm her, denkt er zumindest. In dunklen Gassen hat er Panik (-8 auf alle VER- und CH-Proben), da er zu sehr mit seinem Verfolgungswahn beschäftigt sind. Nur weil man Paranoid ist, heißt es noch lange nicht, dass man nicht verfolgt wird...

Pech

5 Punkte

Jeder hat mal Pech, aber der Held hat besonders viel Pech. Alle Auswirkungen (z.B. Selbstverletzung / Waffengebrauch) von Patzern wirken sich stärker als normals aus. Patzer passieren auch bei einem 3er-Pasch

Pechtag

3 Punkte

Jeder neue Tag ist mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% ein Pechtag, bei dem sich mindestens ein Ereignis überaus negativ auf den Helden auswirkt. Ein Pechtag neutralisiert einen Glückstag (und auch umgekehrt).

Probleme mit dem Gesetz

6 Punkte

Der Held hat ständig Ärger mit der Exekutive. Egal wo er hinget, er werden garantiert einen Steckbrief oder zumindest eine Fahndung gegen ihn vorfinden. Das Problem: Er wird Schwierigkeiten haben, eine Wohnung zu finden, irgendwo essen zu gehen oder ein Konto zu eröffnen. Überall wo der Held ist, wird kurze Zeit später eine Streife auftauchen und versuchen, ihn hinter Schloss und Riegel zu bringen.

Probleme mit den Medien

6 Punkte

Egal was der Held unternimmt, die Medien machen ihn nieder. Fernsehen, Radio und Zeitung, jeder hassen ihn und jeder versucht, Kapital daraus zu schlagen, ihn als Bestie oder Depp dastehen zu lassen.

Probleme mit Tieren

4 Punkte

Der Held hat definitiv Probleme mit Tieren. Als er Briefträger arbeitete, wurde er schon von allen Hunden gebissen, jetzt greifen ihn sogar Katzen und Vögel aus heiterem Himmel an. Die Chemie zwischen ihm und der Tierwelt läuft katastrophal falsch.

Racheplan

2 Punkte

Der Held hat einen Plan, nach dem er sein Leben ausrichtet. Er möchte ständig Rache an einer bestimmten Person oder Personengruppe ausüben, denn ein traumatisches Erlebnis in seiner Vergangenheit brachte ihn dazu, ewige Rache zu schwören. Diese Einstellung mag dazu führen, dass er sehr leicht zu manipulieren sind. Orientierung maximal 9

Schlechte Sinne

2-7 Punkte

Nicht alle Sinne des Helden funktionieren so, wie sie sollten. Stattdessen sind diese stark eingeschränkt: Der Held hört entweder schlecht, kann kaum etwas riechen oder sieht nicht gut. Je nach Anzahl der Punkte, variiert dieser Nachteil zwischen einer leichten Einschränkung und dem totalen Versagen der Sinne.

Schlechtes Equipment

3 Punkte

Der Held ist zwar mit allem erdenklichen (aber komplett veraltetem) Equipment ausgestattet. Der Held benutzt Ausrüstung, die absolut nicht mehr einsatztauglich ist. Jeden Wurf, der eine Benutzung des Equipments beinhaltet, hat eine zusätzliche Patzerchance (d.h.: Patzer auch bei 3er und 4er-Pasch).

Schwacher Wille

4 Punkte

„Ok, ich sag's euch!“ Der Held ist eine Petze. Jede Befragung endet fast immer damit, dass er unmittelbar alle wichtigen Geheimnisse verrät, da er z.B. große Angst vor Schmerzen etc. hat. Helden mit diesem Nachteil haben bei Befragungen und Verhören einen um 10 Punkte niedrigeren Willenskraftwert als normal.

Sinnlos Böse

3 Punkte

Der Held ist ohne ersichtlichen Grund böse. Er überfällt eine Bank nicht aus Geldnot, sondern nur ... weil er grundlos böse ist! Genauso erschießt er unbeteiligte Bankangestellten, obwohl er keinen Anlass dazu hat. Ethische Werte sind ihm fremd (Orientierung maximal 7).

Spontane Wutanfälle

4 Punkte

Der Held neigt zu cholерischen Anfällen. Aus kleinsten Belanglosigkeiten heraus steigert er sich in Wutgeschrei oder Handgreiflichkeiten.

Stigmata

1-3 Punkte

Der Held verfügt über ein auffälliges Mal, das ihn eindeutig identifiziert und von der Masse abhebt. Dies müssen auch nicht immer Wundmale in der Hand sein... Seien Sie kreativ!

Sucht nach [...]

3 Punkte

Der Held ist suchtkrank. Er kann, je nach Grad der Sucht, nicht ohne [...] handeln und ist so stark abhängig, dass er alles tun würde, um seine regelmäßige Dosis zu bekommen. Dieser Nachteil beschränkt sich aber nicht nur auf Drogen. Neben den gewöhnlichen Suchtmitteln wie Crack, Heroin, Nikotin und Kaffee kann sich eine Sucht auch auf Gummibärchen, Orten oder Handlungen beziehen.

Tragische Familiengeschichte

1 Punkt

Der Held hat eine traurige Vergangenheit. So wurde seine Familie beispielsweise getötet oder musste fliehen etc. Eine falsche Bemerkung kann den Helden jederzeit ausrasten lassen oder unkontrolliertes Verhalten triggern. Voraussetzung: Mindestens ein Familienmitglied des Helden muss tot sein. Orientierung maximal 10.

Unfähigkeit [...]

1-7 Punkte

Der Held ist unfähig zu irgendeiner bestimmten Handlung. Je stärker der Nachteil das Verhalten des Charakters beeinflusst, desto mehr Punkte werden dafür frei (maximal sieben). Zum Beispiel kann der Held unfähig sein für:

- Klettern
- Lügen
- Computerkram
- Kampf
- Dialoge mit Frauen

Unpassender Moment

3 Punkte

Wann auch immer es genau auf zeitliche Präzision oder besondere Koordination ankommt, dann, wenn richtiges Timing gefragt ist, würfelt die SL mit einem zusätzlichen Würfel gegen Sie und macht dem Helden das Leben ein bisschen schwerer!

Verbaler Patzer

3 Punkte

Der Held verhaspelt sich ganz gerne mal zu den unpassendsten Momenten. Zum Beispiel beleidigt er versehentlich Prominente bei großen Ansprachen oder blamiert sich mit peinlichen Aussagen bei TV-Interviews.

Verdammter Pazifist!

3 Punkte

Der Held weigert sich, Gewalt anzuwenden und versucht allen Konflikten aus dem Weg zu gehen bzw. diese keinesfalls durch Gewalt zu lösen. Wenn er eine Waffe abfeuern möchte oder sich zu verteidigen versucht, erschweren sich alle Kampfwerte um 4 Punkte.

Verfluchte Aura

6 Punkte

Der Held hat gegen Flüche, Geistesbeherrschung etc. WK-5.

Verrät den Plan

6 Punkte

Wenn sich die Möglichkeit bietet, dann prahlt der Held mit dem Plan, den er und seine Gefährten ausgearbeitet haben. Er ist so stolz auf die Planung, dass er jedem davon erzählen möchte. Dies hat selbstverständlich die Folge, dass auch jeder Gegner davon erfährt.

Vorurteile gegen [...]

2-4 Punkte

Der Held hat harte Vorurteile gegen irgendwas bzw. irgendetwas - und das, obwohl er sich eigentlich mit dem Thema nie wirklich auseinandergesetzt hat.

Beispiel:

- Sie hassen Kapitalisten.
- Lehnen Deutsche ab.
- Geben den Christen die Schuld (an allem).

Weniger Feats

3 Punkte

Der Held hat bei Charaktererschaffung nicht acht maximal erwerbare Feats, sondern nur vier.

Zwanghaftes Verhalten

1-4 Punkte

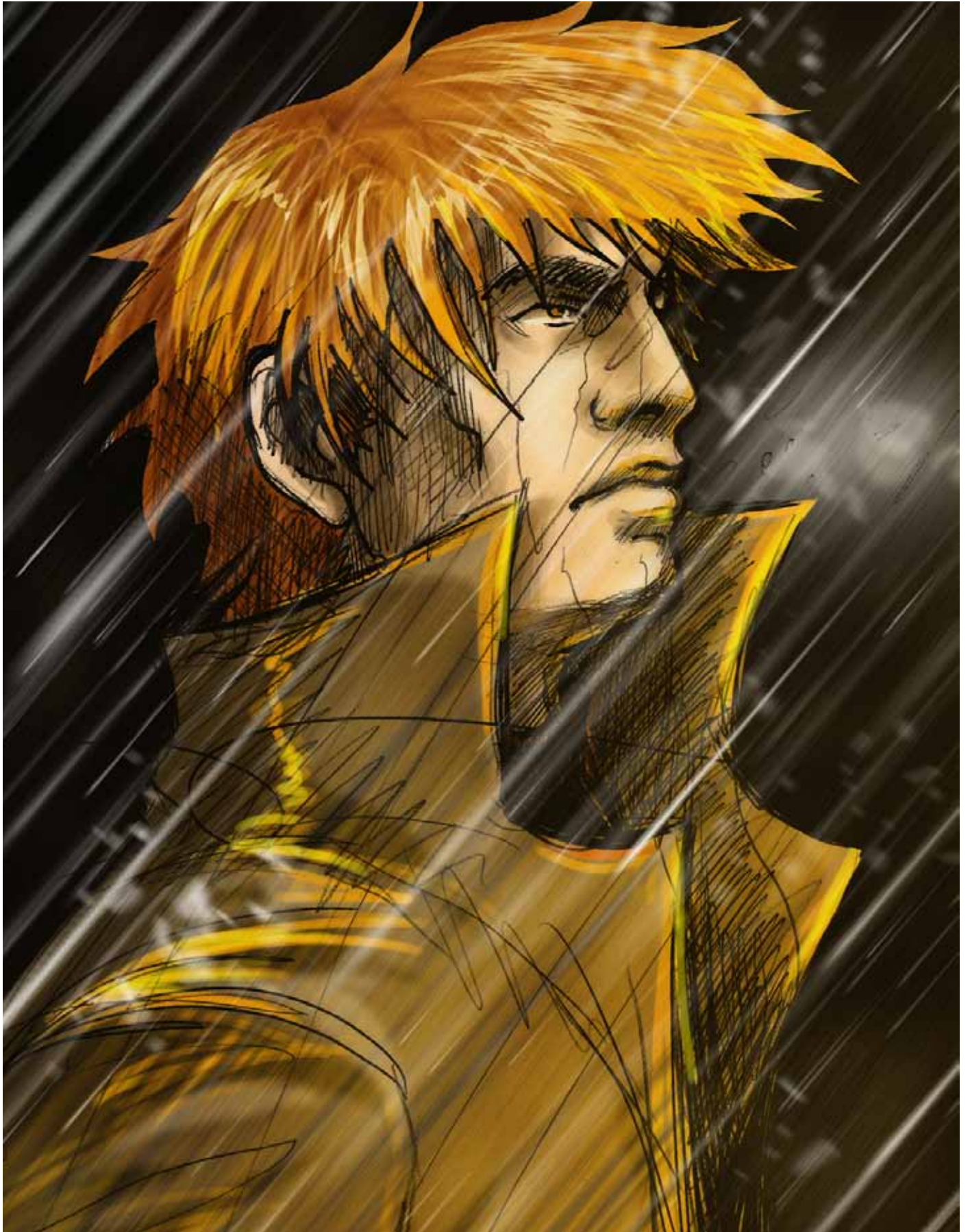
Der Held hat irgendeinen Tick, den er ständig wiederholen muss. Wenn er dem Zwang nicht gerecht werden kann, muss der Held sich permanent konzentrieren und, bis sie ihn ausgeführt haben, eine Erschwernis von bis zu fünf Punkten auf ALLE Würfe hinnehmen. Je stärker der Nachteil das Verhalten des Charakters beeinflusst, desto mehr Punkte werden dafür frei (maximal vier).

Beispiele:

- Der Held muss alle sichtbaren Fahrstühle betätigen
- Der Held muss vor jeder Benutzung das Magazin der eigenen Waffe durchprüfen
- Der Held muss immer 50% Trinkgeld geben



ENJOY THE GAME!



9. ZUSAMMENFASSUNG

Wichtige Regeln kurz zusammengefasst:

9.1 Charakterbau:

Für die Erschaffung Ihres Helden können Sie:

... im Movie-Setting:

30 Punkte für die SF, Vorteile und Feats sowie 80 Punkte für die Attribute ausgeben

... im Comical-Setting:

50 Punkte für die SF, Vorteile und Feats sowie 85 Punkte für die Attribute ausgeben (Der Startwert eines Attributs ist min. **5** max. **15**)

Sie erhalten in allen Settings:

40 Punkte, die Sie auf vier Kampfwerte verteilen müssen (max. 15 / minimal 5):

<ul style="list-style-type: none">• Nahkampf• Fernkampf• Ausweichen• Initiative	Ab einem Kampfwert über 10 sind zwei Generierungspunkte pro Punkt Steigerung nötig. <i>Ausnahme:</i> „Initiative“ hierbei bleibt das Verhältnis von 1:1 bestehen
--	--

Punkte für Vorteile und Feats können zusätzlich durch freigewordene Punkte aus Nachteilen bezahlt werden. **Bitte erwerben Sie bei der Charaktererschaffung mindestens sechs Feats**, die Sie auf mindestens drei unterschiedliche Attribute verteilen.

Die Kosten eines einzelnen Feats richten sich nach ihrer jeweiligen Stärke:

Stärke des Feats:	Kosten:
Feat der Stufe I	3
Feat der Stufe II	5
Feat der Stufe III	7

- Es stehen z.Z. 10 Feats pro Attribut zur Auswahl.
- Das Verstands-Feat „Experte“ ist mehrfach erwerbbar.

9.2 Patzer und kritische Erfolge:

Ein bei einer Probe gewürfeltes 1-1er oder 2-2er Pasch zählt als kritischer Misserfolg. Alle anderen Pasche (3-3 bis 10-10) zählen wiederum als kritischer Erfolg. Bei kritischen Erfolgen gilt: Ein erneuter Wurf darf gewürfelt und zum vorigen Wurf addiert werden. Dies kann mit jedem weiteren kritischen Wurf wiederholt werden.

(Patzen ist beim Wiederholungswurf nicht möglich, kritische Erfolge zählen nicht als Autoerfolg).

Ein kritischer Misserfolg kann fatale Auswirkungen haben und muss nicht bestätigt werden.

9.3 Rennen und Geschwindigkeit:

Geschwindigkeitswerte gibt es nicht. Geschwindigkeit wird über GE + Feat abgebildet.

9.4 Kampf:

9.4.1 Automatische Waffen:

Um Schusswaffen auszuweichen, ist die Probe stets um 10 Punkte erschwert.

Bei Schusswaffen gilt ein zusätzl. Malus, wenn mehrere Kugeln gleichzeitig gefeuert werden:

Zusätzlich abgefeuerte Geschosse	Würfel-Probe / Ausweich-Malus	Zusätzlicher Schaden
1-5	+8	+1
6 oder mehr	+15	+2

9.4.2 Stärkeboni:

Der **Stärkebonus** bei Nahkampfwaffen beträgt: **[+1 pro 5 Punkte über Stärke 10]**.

9.5 Tod, Ohnmacht und Heilung:

Der Tod tritt bei Helden nach ca. 15 Minuten bei exakt null Lebenspunkten oder bei unter null Lebenspunkten nach ca. 3 Minuten ein. Diese Zeitspanne **verdoppelt** sich bei einer gelungenen KO-Probe. Helden können durch HE-Punkte ihre tödlichen Blutungen teilweise stoppen (siehe Kapitel 3.6).

Sinken die LP auf oder unter die „Schwelle des Todes“ / bzw. verbleibt nur noch eine Wundstufe, fällt der Held in Ohnmacht, wenn ihm keine **KO-Probe** (Wundabzüge beachten!) gelingt. Die Ohnmacht dauert an, bis die Wunden geheilt sind.

9.5.1 Wundabzüge:

Verletzungen und Schmerzen reduzieren physischen Proben des Helden wie folgt:

Lebenspunkte / Wundstufe	Wundabzüge
-1 Schramme	0
-2 Leicht verletzt	-1
-3 Verwundet	-2
-4 Innere Blutungen	-6
-5 Extreme Verletzungen	-8
-6 Schwelle des Todes	-10 / KO-Wurf
-7 Tödliche Verletzung / Kopftreffer	Bewusstlos

9.5.2 Regeneration

Die reguläre Wundheilung von Lebenspunkten beträgt pro Achtstunden-Periode 1 LP.

Die Regeneration von Willenskraftpunkten beträgt ein WKP pro Stunde, sofern der Held sich in einem entspannten, stressfreien Umfeld befindet.

9.6 Superfähigkeiten

9.6.1 Kosten und Zeitdauer von SF

Das Wirken einer Superfähigkeit benötigt in der Regel ein paar Sekunden Zeit. Wenn nichts anderes angegeben ist, heißt das: **Zeitdauer = Machtstufe + Zeitdauer der vorigen Stufe.**

Fällt eine Probe besser als 10 Punkte über dem nötigen Schwellenwert aus, kann die **Zeitdauer um eine Aktion** (pro zehn Punkte über dem Schwellenwert) **reduziert werden**. Die minimale Zeitdauer beträgt jedoch immer eine Aktion.

Alle aktivierten SF erfordern ein Minimum an geistiger Anstrengung und kosten daher immer einen WKP pro Machtstufe, sofern keine anderen Kosten angegeben sind. Schlaf oder Meditation hebt jede Form von aktivierter Fähigkeit auf.

9.6.2 Würfelprobe bei Superfähigkeiten

Die Würfelprobe erfolgt auf den aktuellen Wert des Attributs „Willenskraft.“ Fällt das Würfelergebnis um **bis zu einem Punkt** schlechter aus, reduziert sich die Auswirkung der SF nur geringfügig aber spürbar. Bei **2-5 Punkten** sinkt die Machtstufe der SF um eine weitere Stufe. Bei **mehr als fünf Punkten** sinkt die Wirkung sogar um zwei Machtstufen. Kann eine SF nicht weiter in seiner Machtstufe gesenkt werden, zeigt die SF gar keine Auswirkungen. Proben, die mehr als **sieben Punkte** schlechter als der notwendige Wert sind, zeigen ebenfalls keinerlei Auswirkungen mehr.

10. GLOSSAR

Aktion

Eine Aktion ist die kleinste Zeiteinheit für rundenbasiertes Spiel. Eine Aktion ist nicht nur der Oberbegriff rundenbasierter Zeiteinheiten, sondern auch der aktive Part einer Kampfrunde und damit das Gegenteil einer Reaktion. Eine Aktion zu gebrauchen, heißt auch, aktiv zu agieren - und nicht reaktiv zu handeln. Jeder Held verfügt normalerweise über nur eine Aktion pro Kampfrunde, die in eine Reaktion umgewandelt wird, wenn der Spieler diese reaktiv nutzt. Kündigt ein Spieler nicht explizit an, eine „unfreie Aktion“ zur Abwehr zu benutzen, wird immer davon ausgegangen, dass er seine Aktion stattdessen verwendet.

Aktivierete Fähigkeit

Diese Superfähigkeiten sind stets mit einem [A] markiert und müssen bewusst von einem Helden unter Aufwendung von geistiger Kraft (WKP) aktiviert werden, bevor sie wirken können. Alle anderen Fähigkeiten wirken permanent - auch ohne Aktivierung, z.B. „Incredible Strength“.

Basiswert

Dies ist der unmodifizierte Wert (z.B. eines Attributs) vor Berechnung aller Boni oder Abzüge.

Begleitattribut / Leitattribut

Dies ist das Attribut, das einer Gruppe von Feats übergeordnet ist und von dessen Höhe die Stärke eines Feats abhängig ist.

Comical / Movie-Setting

Das Movie-Setting beinhaltet nur Superfähigkeiten, die in eine Hollywood-Cinema-nahe Realität passen und den Helden fantastische Kräfte geben, aber die Illusion der Realität nicht vollends aufgeben. Superfähigkeiten (SF) und alle anderen Fähigkeiten, die realitätsferne Kräfte beschreiben (z.B. Flugfähigkeit), dürfen nur im „Comical“-Setting gespielt werden.

CH

Charisma

Damagelevel bzw. Schadensbonus

Der Schadensbonus ist ein zusätzlicher Schadenspunkt, der pro zehn Punkte Differenz zwischen Angriff und Abwehr zum regulären Schadenswurf hinzuaddiert wird

FF

Fingerfertigkeit

Feat

Ein Feat bezeichnet die besondere Fähigkeit, die bei Attributswürfen benutzt werden darf und diese meist durch Boni unterstützt. Siehe Kapitel 5.

GE

Geschicklichkeit

HE

Heroismus beschreibt einen „Energiepool für heroische Taten“ und einen wichtigen Wert zur Bestimmung von Initiative. Heroismus kann grundsätzlich nur in rundenbasierten Aktionen verwendet werden.

Ini

Abkürzung für Initiative. Der Spieler mit dem höchsten Wurf auf Initiative + 2w10 beginnt die jeweilige Aktion. Beim Initiative-Wurf darf Heroismus zum verbessern des Würfelwurfs benutzt werden, allerdings nur vor der Ansage des Werts. Eine Nachkorrektur bzw. Aufbesserung des Initiative-Gebots ist nach der Nennung nicht mehr möglich.

Kampfrunde

Abfolge von Aktionen und Reaktionen, geordnet nach der Initiative einzelner Beteiligter. Endet dann, wenn niemand mehr über eine Aktion verfügt oder eine solche benutzen möchte.

KO

Konstitution

Kosten

Im Kontext dieses Regelwerks: Mit dem Wirken von Fähigkeiten verbundene geistige Anstrengung, meist in Willenskraftpunkten (WKP), Heroismus oder Lebenspunkten angegeben.

Kritischer Erfolg

Besonders glücklich gelungene Handlung eines Helden mit vorteilhaften Auswirkungen.

LP

Lebenspunkte beschreiben den Status - oder den Maximalwert der Gesundheit eines Helden an.

Machtstufe

Level oder Stufe einer Superfähigkeit. Ist in vier Stufen unterteilt: 1, 2, 3 und 4 (Epic). Spielern stehen in der Regel nur die ersten drei Stufen zur Verfügung.

OT-Tag und OT-Session

Eine Fähigkeit, die z.B. nur einmal pro Outtime-Tag oder Outtime-Session gewirkt werden kann, ist meistens aus Balancing-Gründen an den Outtime-Tag (d.h. Realzeit der Spieler und nicht der Helden) gebunden. Dauert eine Session z.B. vier Tage, kann die oben erwähnte Fähigkeit dennoch nur viermal verwendet werden, auch wenn „intime“ oder auch „ingame“ ein ganzer Monat vergangen ist.

Patzer

Ein Patzer ist ein „kritischer Misserfolg“ und damit das Gegenteil eines „Kritischen Erfolgs“.

Phase / Ini-Phase

Eine Phase ist ein bestimmter Moment in einer „Kampfrunde“, in der Aktionen aufeinander abfolgen (angefangen beim Spieler mit der höchsten Initiative). Zum Beispiel kann ein Held in einer Kampfrunde seine Initiative-Phase bei 35, bei 25 und bei 15 haben. Damit hätte er in einer Kampfrunde drei Ini-Phasen.

Plot

Handlungsverlauf

Probe

Die Würfelprobe beschreibt meistens die Standard-Probe, bei der $2W10 + \text{Attribut}$ (oder Kampfwert) den Schwellenwert von 20 (oder mehr) überschreiten muss.

Session

Eine Session beschreibt das eigentliche Rollenspiel-Event und endet meist mit räumlicher Trennung der Spieler. Der Begriff wird in Verbindung mit Fähigkeiten benutzt, die aus Balancing-Gründen insgesamt während einer Session nur einmal benutzt werden dürfen.

Schwelle / Schwellenwert

Der Schwellenwert muss bei einem Würfelwurf mit $2W10 + \text{Attribut}$ (oder Kampfwert) erreicht werden, damit eine Probe als Erfolg zählt. Die Kurzbezeichnungen der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade lauten:

Schwellenwert	Bezeichnung
20	Normal / Standard
25 (+5)	„Schwierige Probe“
30 (+10)	„Heftige Probe“
35 (+15)	„Harte Probe“
45 (+25)	„Teuflische Probe“
60 (+40)	„Absurde Probe“

SF

Superfähigkeit, meist von Übersinnlicher Natur. Wird unterschieden in „comical“ und „movie“

SL

Spielleiter oder Spielleitung

ST

Stärke

Stärkebonus

Der Stärkebonus bei Nahkampfwaffen beträgt: **+1 pro 5 Punkte über Stärke 10.**

SP

Schadenspunkt. Schaden, der von einem Angriff ausgeht, z.B. von Waffen.

Szene / Spielzene

Die Szene ist eine unbestimmte Zeiteinheit, die so lange andauert, bis ein „dramaturgischer Cut“ im Plot entsteht - was schlichtweg von der SL abhängt. Die Regeneration von Heroismus erfolgt nach einer Szene.

Unfreie Reaktion / Freie Aktion

Unfreie Reaktionen sind Aktionen, die der Held automatisch erhält, wenn er reagieren soll und a) nicht kann oder b) seine freie Aktion nicht nutzen will. Diese Reaktionen sind meist pro unfreier Reaktion um fünf Punkte erschwert. Freie Aktionen sind standardmäßig nicht-erschwert und stehen jedem Helden zu, der sie noch nicht im Kampf verbraucht hat.

VER

Verstand

WA

Wahrnehmung

WK

Willenskraft

WKP

Willenskraftpunkte werden als Attribut genutzt aber auch als „Energie zur Freisetzung verschiedener geistiger Kräfte“.

WK-Vergleich

Vergleich von Willenskraft-Würfen zwischen zwei Kontrahenten (jeder würfelt $2W10 + WK$). Wird meist in Verbindung mit zusätzlichen Aufschlägen benutzt, z.B. bei Telepathie.

Heldenvorteile:	Kosten:	Heldennachteile:	Boni	Superfähigkeiten	Gesamt-Kosten*
Acces Denied [gesperrte Personalakte]	2	Achillesferse	10	Alchemie	4 + 3 + 3 = 10
Beziehungen 1/2/3 [genau das, was es heißt]	5/5/9	Analphabeth	4	Blutmacht	4 + 3 + 2 = 9
Blindkampf [keine Abzüge durch Dunkelheit]	4	Angst vor [z.B. Flugreisen]	5-7	Bullet-Time	6 + 3 + 3 = 12
Bösartig tiefe Stimme. [+1 Heroismus]	1	Arrogantes Arschloch	2	Fähigkeitsabsorption	4 + 2 + 3 = 9
Doch nicht tot	7	Auffälliger Charakter	3	Fliegen	2 + 3 + 2 = 7
Explosion-Entkommen	4	Böses Humpeln	2	Gabe der Erschaffung	2 + 2 + 2 = 6
Final Escape	4	Bruchstückhafte Erinnerung	2	Gabe der Größe	2 + 2 + 4 = 8
Freund des Gesetzes 1/2/3	5/3/5	Darth Vader-Atmung	3	Gabe der Illusionen	2 + 2 + 3 = 7
Geheime Technik	8	Depri	2	Gedankenkontrolle	2 + 3 + 2 = 7
Gesegnete Aura: [gegen Flüche, Geistesbeherr. WK+5]	6	Ehrenkodex 1/2/3	3/5/6	Gefäß der Schmerzen	4 + 2 + 3 = 9
Gewinnt beim Russischen Roulette	2	Erzfeind(e) 1/2/3	6/9/11	Gespür für Unbeseeltes	1 + 2 + 2 = 5
Glück	9	Familienfluch	3	Glaubenskraft/Wunder	2 + 4 + 4 = 10
Glückstag	3	Fehlerhafte Untergebene	2	Hardness	2 + 2 + 2 = 6
Gummi-Mensch	6	Gebundene Macht: [Gegenstand]	5-7	Heilkraft	2 + 2 + 2 = 6
Gutes Equipment [bitte mit SL abklären]	4-11	Geheimidentität	6	Immaterialität	2 + 5 + 2 = 9
Halbschatten/Schatten-Gesicht [+1/+2 Heroismus]	1/3	Gesucht 1/2/3	6/9/11	Immunität gegen: [...]	1 bis 9
Ich [esse/schlafe/trinke/atme...] nicht.	7	Glasknochen	7	Incredible Strength	4 + 2 + 4 = 10
Ich habe Dich erwartet.	5	Kann nicht nachsetzen	2	Körperliche Modifikation	3 + 3 + 3 = 9
Immunität gegen schweren Beschuss	7	Kleptomanie	3	Lebenshauch	3 + 1 + 2 = 6
In letzter Sekunde entschärfen [+12 auf HE bei Bomben]	3	Kommerz-Gandalf	3	Lebenskraft	4 + 2 + 2 = 8
Kampfsau I/II	5/8	Körperliche Behinderung	1-9	Macht über Bilder	3 + 2 + 4 = 9
Knarre unterm Kopfkissen	3	Kugelmagnet	9	Macht über Maschinen	3 + 2 + 4 = 9
Kriegt immer das Mädels	3	Ladehemmung	4	Macht über Pflanzen	3 + 2 + 4 = 9
Last Words	5	Lahme Krücke	4	Macht über Tote	3 + 2 + 4 = 9
Märtyrer-Moment	4	Launische Superkräfte	3	Macht über kinet. Energie	4 + 3 + 3 = 10
Medienliebling	3	Multiple Persönlichkeit	3	Machtaura	2 + 1 + 3 = 6
Mehr Feats	6	Nachtblind	5	Machtbande	2 + 1 + 1 = 4
Moralische Grundfeste	6	Paradox-Feedback	8	Machtdetektion	1 + 2 + 2 = 5
Nein. / Doch.	5	Paranoia	2	Master of Martial Arts	3 + 2 + 3 = 8
Orakelverständnis	6	Pech	5	Naturmächte [Feuer/Blitze]	2 + 6 + 4 = 12
Pefekte Informationsquelle	3	Pechtag	3	Power Moves	3 + 2 + 4 = 9
Permanent wehender Mantel [+1 Heroismus]	1	Probleme mit dem Gesetz	6	Regeneration	5 + 2 + 4 = 12
Permanenter Lüftungsschacht [es gibt fast immer einen]	4	Probleme mit den Medien	6	Rhetoriker	3 + 1 + 3 = 7
Plotgebundener Gegenstand	4	Probleme mit Tieren	4	Ruf in die Zwischenwelt	4 + 2 + 3 = 9
PowerHacking [+8 auf Computer-Skills]	3	Racheplan	2	Schockwelle	3 + 1 + 3 = 7
Stimme aus Gold	3	Schlechtes Equipment	3	Stahlhaut	4 + 2 + 3 = 9
Taxi, Taxi!	2	Schlechte Sinne	2-7	Supersenses	3 + 1 + 3 = 7
The Walk. [Langsames Schnell-Laufen +3 Heroismus]	3	Schwacher Wille	4	Telekinese	1 + 4 + 4 = 9
Überlebt [...]	1-7	Sinnlos Böse	3	Telepathie	2 + 2 + 3 = 7
Übertrieben gutes Attribut: [+5 auf Attribut]	6	Spontane Wutanfälle	4	Teleportation	2 + 2 + 3 = 7
Unbegrenzt Luft [beliebig lange die Luft anhalten]	3	Stigmata	1-3	Tierhaftigkeit	1 + 3 + 5 = 9
Unbegrenzter Ausrüstungsplatz	5	Sucht nach [...]	3	Unsichtbarkeit	2 + 2 + 1 = 5
Unbreakable	5	Tragische Familiengeschichte	5	Visionen	1 + 2 + 1 = 4
Unendlich Munition	3	Unfähigkeit: [freie Wahl]	SL	Zeit-Manipulation	3 + 2 + 3 = 8
Unerschmutzbar [+2 Heroismus, Held wird nicht dreckig]	2	Unpassender Moment	3	Beispiel: Der Erwerb einer Superfähigkeit der zweiten oder dritten Stufe (z.B. „Incredible Strength“) erfordert das Bezahlen der Kosten aller vorigen Stufen: d.h. + 4 Punkte für Stufe I + 2 Punkte für Stufe II + 4 Punkte für Stufe III = 10 Punkte insgesamt	
Versteckte Waffe	3	Verbaler Patzer	3		
Wärmesicht	3	Verdammt Pazifist!	3		
Wird erst eingesperrt	5	Verfluchte Aura	6		
Zeitlupenauftritt [+ 2 auf Heroismus]	2	Verrät den Plan	6		
		Vorurteile gegen: [...] 1/2/3	2-4		
		Weniger Feats	6		
		Zwanghaftes Verhalten [...]	1-4		

Die einzelnen Kosten von Superfähigkeiten **wurden in der genauen Beschreibung der jeweiligen Fertigkeit (ab Kapitel 6) bereits addiert**. D.h. Kosten von Stufe II beinhalten Kosten von Stufe I - und Kosten von Stufe III beinhalten Kosten von Stufe I und II. In der Gesamtübersicht auf dieser Tabelle sind die Kosten jeder SF jedoch zusätzlich einzeln aufgeführt.

