WEARING THE CAPE SPIELHILFE #3

Voraussetzung und Einteilung der Superkraftklasse

Ajax-Typ (GRW dt. 104)

- **Klasse A:** Mytische (+9) Stärke*
- **Klasse B:** Legendäre (+8) Stärke*
- **Klasse C:** Epische (+7) Stärke*
- **Klasse D:** Fantastische (+6) Stärke*

**(Kosten Superkraftstunt Übermenschliche Stärke: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Atlas-Typ (GRW dt. 105)

- **Klasse A:** Mytische (+9) Stärke*
- **Klasse B:** Legendäre (+8) Stärke*
- **Klasse C:** Epische (+7) Stärke*
- **Klasse D:** - gibt es nicht –

**(Kosten Superkraftstunt Übermenschliche Stärke: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Chrono-Typ (Barlow PDF 139)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Zeitenhebel*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Zeitenhebel*** + 3
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Zeitenhebel*** + 2
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Zeitenhebel*** + 1

**((Time's Lever), Kosten: 1 Erholungsrate / Stufe)*

Dragon-Typ (GRW dt. 106)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Herz des Berges*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Herz des Berges*** + 3
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Herz des Berges*** + 2
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Herz des Berges*** + 1

**(Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Kinese-Typ (GRW dt. 107)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Große Kontrolle*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Große Kontrolle*** + 3
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Große Kontrolle*** + 2
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Große Kontrolle*** + 1

**(Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Mentalist-Typ (GRW dt. 108)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Psychische Stärke*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Psychische Stärke*** + 3
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Psychische Stärke*** + 2
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Psychische Stärke*** + 1

**(Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Merlin-Typ (GRW dt. 109)

Je nach magischer Tradition, z.B:

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Magische Stärke** oder **Magische Schläue*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Magische Stärke** oder **Magische Schläue** * + 3
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Magische Stärke** oder **Magische Schläue** * + 2
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Magische Stärke** oder **Magische Schläue** * + 1

**(Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Metamorph-Typ (GRW dt. 111)

- Je nach Metamorphose-Möglichkeit.

Ovid-Typ

- Keine

Paragon-Typ (GRW dt. 112)

- Keine

Projizierer-Typ (GRW dt. 113)

- **Klasse A:** Waffenwert 8
- **Klasse B:** Waffenwert 6
- **Klasse C:** Waffenwert 4
- **Klasse D:** Waffenwert 2

Redux-Typ (GRW dt. 114)

- Je nach Variations-Möglichkeit.

Schatten-Typ (Umbral-Typ Barlow PDF 138)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Bringer der Nacht*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Bringer der Nacht*** mindestens + 1
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Bringer der Nacht*** mindestens + 1
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Bringer der Nacht*** + 1

**((Bring the Night), Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Speedster-Typ (GRW dt. 115)

- **Klasse A:** Superkraftstunts **Absolute Geschwindigkeit*** + 4, In die Hyperzeit
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Absolute Geschwindigkeit*** + 3
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Absolute Geschwindigkeit*** + 2
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Absolute Geschwindigkeit*** + 1

**(Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Springer-Typ (Jumper, Barlow PDF 76)

- Je nach Umfang der Fähigkeiten.

Traumweber-Typ (Dreamweaver,Barlow PDF 72)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Traum-Manipulation*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Traum-Manipulation*** + 3
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Traum-Manipulation*** + 2
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Traum-Manipulation*** + 1

**((Dream Manipulation), Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Triton-Typ (Barlow PDF 137)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Herz der See*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Herz der See*** mindestens + 1
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Herz der See*** mindestens + 1
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Herz der See*** + 1

**((Heart of the Sea), Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Ur-Typ (Barlow PDF 136)

- **Klasse A:** Superkraftstunt **Lebenskraft*** + 4
- **Klasse B:** Superkraftstunt **Lebenskraft*** mindestens + 1
- **Klasse C:** Superkraftstunt **Lebenskraft*** mindestens + 1
- **Klasse D:** Superkraftstunt **Lebenskraft*** + 1

**((Vital Power), Kosten: 2 Erholungsrate / Stufe)*

Verne-Typ (GRW dt. 116)

- **Klasse A:** Urteilsvermögen + Superkraftstunt **Heureka!*** = 9
- **Klasse B:** Urteilsvermögen + Superkraftstunt **Heureka!*** = 8
- **Klasse C:** Urteilsvermögen + Superkraftstunt **Heureka!*** = 7
- **Klasse D:** Urteilsvermögen + Superkraftstunt **Heureka!*** = 6

**(Kosten: 1 Erholungsrate / Stufe)*