

# Kapitel 2 - Talente

## Talente

Talente sind besondere Fähigkeiten der Gammaslayer. Ein Talentrang kostet einen Talentpunkt. Heldenklassen haben weiterhin Zugriff auf Talente ihrer Basisklasse.

Verwendete Abkürzungen

Kämpfer (KÄM)

Streuner (STR)

Tech (TEC)

Paramental (PAR)

Telepath (TLP)

Telekinet (TKN)

Technomant (TMT)

Kommando (KOM)

Supertrooper (SUP)

Jockey (JOC)

Agent (AGE)

Judikator (JDK)

Ranger (RAN)

Schrottsammler (SRO)

Robotiker (RBT)

Biotech (BIO)

Metallischer Mönch (MMÖ)

Gravitonhexer (GHX)

Teslaritter (TER)

Gedankenschmied (GES)

Manipulator (MPL)

Neodruide (NEO)

Cyberhexer (CHX)

Robomancer (RBM)

Technopath(TEP)

## **Abklingen**

Alle Paramentals 4 (III), MMÖ 10 (V), GHX 10 (V), TER 10 (III), GES 10(VII), MPL 10 (VII), NEO 10 (VII), CHX 10 (X), RBM 10(X), TEP 10 (X)

Senkt pro Talentrang die Abklingzeit einer paramentalen Fertigkeit um 1 Runde.

## **Akrobat**

Alle Klassen 1 (V)

Der Charakter ist wendig und athletisch. Dieses Talent steigert eine Vielzahl an körperlichen Fertigkeiten (Klettern, springen, Schwimmen usw.). Diese Fertigkeiten erhalten einen Bonus von +2 pro Rang in Akrobat.

## **Analytiker**

BIO 12 (III)

Steigert alle Proben, die mit der Analyse von Gewebeproben, biologischen Organismen und Ähnlichem zu tun haben um 3 pro Rang.

## **Anatomische Präzision**

BIO 12 (V)

Der Biotech kennt die Schwachstellen des menschlichen Körpers. Pro Rang erhält er WB +1 gegen Menschen.

## **Alles rausholen**

SRO 10 (III)

Der Schrottsammler erhält beim Plündern und Zerlegen von Objekten pro Rang einen Bonus von +2 auf die hierzu notwendige Probe.

## **Ass im Ärmel**

AGE 10 (III)

Einmal pro Rang und Spielsitzung kann der Agent den Einsatz eines Gammapunktes kontern. Der Gammapunkt ist für den SL verloren.

## **Auffassungsgabe**

Paramentals 1 (III) alle anderen 4 (III)

Mit Auffassungsgabe kann ein Charakter Lernzeiten rangabhängig bei einem Lehrmeister um 50/75/90% verringern.

# Aura der Störung

TEP 15 (V)

Technopathen besitzen eine Aura der Störung, die Funkwellen, Kommunikationsgeräte und den Einsatz von elektromagnetischen Kräften (also auch paramentale Kräfte) empfindlich stört. Pro Rang sind im Umkreis von 3 Metern alle Proben mit oder durch genannte Fähigkeiten um 2 erschwert. Kybernetische Organismen und Nanos erhalten einen Malus von 1 auf alle Proben. Faraday-Matrix ist wirkungslos gegen die Aura der Störung.

# Ausweichen

Alle Basisklassen 1 (III), KOM 10 (VII), AGE 10 (V), JDK 12 (V), RAN 10 (X)

Pro Talentrang und Kampf kann der Charakter einem Nah- oder Fernkampfangriff ausweichen. Das Ausweichen muss er vor dem Angriffswurf ansagen.

# Ausweichen (Fahrzeug)

JOC 10 (V)

Pro Talentrang und Kampf kann der Charakter mit seinem Fahrzeug einem Nah- oder Fernkampfangriff ausweichen.

Ferngelenkte Raketen u.a. zielsuchende Objekte können in einer Folgerunde erneut attackieren.

# Bastler

STR 8 (III), SRO 10 (V), RBT 10 (V), JOC 12 (III), AGE 16 (III), TEP 15 (III)

Der Charakter kann fremde und ansonsten schlecht kompatible Technologien „zusammenbasteln“. Er erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang bei der Konstruktion neuer Gegenstände aus Schrott und Einzelteilen sowie einen Bonus von +2 auf Reparaturen derartiger Gegenstände.

# Bildung

Alle Basisklassen 1 (III)

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +2 auf alle Proben, die mit Allgemeinwissen zu tun haben.

# Bleifuss

STR 5 (III), TEC 8 (III), JOC 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter die maximale Geschwindigkeit seines Fahrzeuges um 10% erhöhen.

# Bleihaut

STR 4 (III), JDK 12 (III), RAN 10 (X), BIO 14 (V), GHX 10 (X), TER 14 (V), RBM 12 (VII), TEP 12 (VII)

Der Charakter ist resistent gegenüber Strahlung.

Pro Talenrang erhält er einen Bonus von +2 auf „Strahlung trotzen“.

## **Botbeschwörung**

CHX 10 (X)

Cyberhexer können spezielle Programme beschwören.

Pro Rang des Talenters erhalten Programmieren- und Hackingproben zur Anwendung von Bots einen Bonus von +2.

## **Bothost**

CHX 14 (III)

Normale Hacker müssen nach Infiltration eines Systems über einen Editor erst Bots erstellen oder sie über einen I/O Port einschleusen. Der Bothost gewährt einem Cyberhexer pro Rang einen bereits gespeicherten Bot, der unmittelbar und ohne Zeitverlust eingesetzt werden kann.

## **Brutaler Hieb**

KÄM 4 (III), STR 8 (III), KOM 10 (V), SUP 12 (V)

Pro Talenrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen um KÖR erhöhen.

Besitzt er mehrere Talenränge, kann er diese in einem mächtigen Schlag vereinen.

## **Charmant**

Alle Basisklassen 1 (III) AGE 10 (V)

Der Charakter erhält pro Talenrang einen Bonus von +2 auf alle Proben, die mit Interaktion zu tun haben.

Ist das Gegenüber sexuell an dem Charakter interessiert, steigt der Bonus auf +3. Ist das Gegenüber ein Wesen einer anderen Spezies, sinkt der Bonus auf +1.

## **Computerfreak**

SPI 14 (III), SRO 12 (V), RBT 10 (V), CHX 10 (V), TEP 10 (V)

Der Charakter kennt sich sehr gut mit Computern aus. Pro Talenrang erhält er +2 auf alle Programmieren- und Hackingproben.

Grundvoraussetzung für die Anwendung des Talents ist, dass er das entsprechende Techlevel des Computers kennt.

## **Cyborg**

Alle Basisklassen 4 (III) SUP 10 (VII)

Pro Talenrang steigt die Cyberschwelle des Charakters um 1.

## **Cyberdoc**

BIO 10 (X)

Der Cyberdoc ist ein Meister der Imund Explantation von Cyberware.

Pro Talenrang erhält er 2 Bonuspunkte auf die Implantation von Cyberorganen und -gliedmaßen.

## Cyberpower

SUP 16 (III)

Der Cyborg kann die Powerups seiner Cybergliedmaßen häufiger einsetzen.

Pro Rang des Talent es kann er die Abklingzeit von Cyberware halbieren.

## Cybernetischer Vertrauter

TEC 2 (I), SRO 10 (III), RBT 10 (V) Alle anderen 12 (I)

Der Held wird pro Rang von einem kybernetischen Haustier (ein Familiar) begleitet, welches er gefunden oder konstruiert hat.

## Mini-Arachnomech

Mini-Arachnomechs sind Hybriden aus einem Hundegehirn und einem kybernetischen Spinnenkörper.

Sie sind gute Wächter und Spürhunde, gedrillt darauf, ihre Gegner aufzuspüren und zu vernichten.

Allerdings sind sie ziemlich dumm und nur in der Lage, einfache Befehle auszuführen.

MINI-ARACHNOMECH					
<b>KÖR:</b>	3	<b>AGI:</b>	8	<b>GEI:</b>	2
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0
10	5	12	7	8	•
Bewaffnung			Panzerung		
Cybermandibel (WB+1)			-		
<b>Dunkelsicht:</b> Kann auch in völliger Dunkelheit sehen wie am Tag					
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
<b>Synthetisch:</b> Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten					
Beute:	Keine				
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	60

## Spectres

Spectres sind Drohnen mit einem modifizierten Frettchengehirn, die sich vor allem in der Erkundung und Auskundschaftung sowie der Beschaffung von Gegenständen hervortun.

Sie sind keine Kämpfer und meiden Auseinandersetzungen. Als fliegende Späher und Aufklärer sind sie jedoch sehr nützlich.

SPECTRE					
<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>5</b>	<b>GEI:</b>	<b>5</b>
ST:	1	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	1
					
<b>13</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>•</b>	<b>14</b>
Bewaffnung			Panzerung		
Schockimpuls (WB+1/+2)			-		
<b>Dunkelsicht:</b> Kann auch in völliger Dunkelheit sehen wie am Tag					
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Putzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
<b>Synthetisch:</b> Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten					
Beute:	Keine				
<b>GH:</b>	<b>1</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>	<b>71</b>

## I-Bot

Die kugelförmigen, schwebenden I-Bots sind elektronische Einheiten mit Delfinneuronen. Sie dienen vor allem als Kartographen (Automap) und Aufzeichnungsgeräte (Recorder) sowie mobile Bibliotheken (GEI 10, VE 2, Wissensgebiet III). Jeder I-Bot verfügt über diese drei Optionen. Im Kampf sind sie nutzlos (LK 5, Abwehr 12, sehr klein).

## Demontieren

STR 5 (III), RBT 12 (V), SRO 12 (V), JOC 10 (V), TEP 10 (X)

Der Charakter kann mit dieser Fertigkeit die GA eines technischen Ziels um 1 pro Rang reduzieren.

## Deus EX Machina

JOC 10 (III)

Der Jockey kann eine Art „eigene Persönlichkeit“ eines Fortbewegungsmittels aktivieren. Pro Rang des Talent es erhält er einen Bonus von +1 auf alle Fahrzeugproben.

## DE-EMP

RBT 10 (V)

Der Robotiker erhält pro Rang einen Reparaturbonus von +2, um Impulsschaden an synthetischen Organismen und Maschinen zu senken.

## Drahtlos

Alle Paramentals 10 (V)

Der Rang erhöht die Reichweite des Paramentals.

Durch dieses Talent werden die Reichweiten der paramentalen Fertigkeiten deutlich erhöht:

I: Reichweite x2

II: Reichweite x3

III: Reichweite x4

IV: 100 km Radius

V: 1000 km Radius

## Drohnen-Training

RBT 10 (X)

Die kybernetischen Familiare des Robotikers sind schneller, besser und widerstandsfähiger als normale Modelle.

Pro Rang kann (für jeden Familiar individuell) eine Eigenschaft um 1 und die LK um 1 gesteigert werden (maximaler Eigenschaftsbonus +4). Das Talent wird auch auf neue Familiare des Technikers direkt angewandt.

## Droidenrache

RBT 10 (I)

Der Robotiker kann eine seiner Drohnen für eine große Explosion opfern. Die Fertigkeit ist nur einmal pro Tag anwendbar und kostet im Kampf eine Aktion. Der Schaden und Radius hängen von der Größe der Drohne ab. Der Schaden ist nicht abwehrbar.

DROIDENRACHE		
GRÖSSE	SCHADEN	RADIUS
winzig	W20 + 5	3m
klein	2W20 + 10	5m
normal	3W20 + 20	10m
groß	5W20 + 20	20m

## Energietransfer

GTH 12 (III)

Der Gravitonhexer kann durch spezielle Manipulation der subatomaren Teilchen einen Induktionsstrom von einer Energiequelle (z.B. Stromkabel) auf ein anderes Objekt (z.B. leere Batterie) erzeugen.

Die Reichweite beträgt Rang mal 10m. Auf diese Weise kann auch Cyborgs, Nanos, Warbots u.a. Objekten Energie entzogen werden. Gelingt dem Gravitonhexer eine Probe auf GEI + AU, erleidet das Ziel 5 Punkte Impulsschaden pro Talentrang. Gegen den Angriff wird Abwehr gewürfelt.

## Einstecker

Alle Basisklassen 1 (III) SUP 10 (X), KOM 10 (VII), JDK 12 (V)

Der Charakter kann ordentlich einstecken. Pro Talentrang erhöht sich die LK um 3. Die Fertigkeit

gewährt zudem einen Bonus von +1 pro Rang auf Gift, Krankheit, Naniten und Strahlung trotzen.

## Erste Hilfe

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Mittels dieser Fertigkeit kann ein Techniker einen biologischen Organismus heilen und ihm Lebenspunkte in Höhe eines Wurfes auf Spezialkraft wiedergeben. Pro Rang wird zudem die „Spezialkraft“ des Techs für Erste Hilfe um 2 angehoben.

Voraussetzung für den Einsatz der Fertigkeit ist das Vorhandensein eines Medkits oder -sets und Rang 1 in der Fertigkeit. Das Medkit wird nur im Falle eines Patzers verbraucht, ein Medset wird immer verbraucht.

Mit Rang II kann der Techniker eine verstärkte Form der ersten Hilfe anwenden. Der Einsatz verdoppelt die zurückgewonnene Lebenskraft. Das Medkit wird jedoch verbraucht, wenn der Heilungswurf auf Spezialkraft einen Wert von 18 bis 20 zeigt, egal ob die Probe erfolgreich war oder nicht.

Auf Rang III ist eine sehr starke Heilung möglich, die das Medkit immer verbraucht. Bei Gelingen der Probe wird die zurückgewonnene LK vervierfacht.

Eine Anwendung der Ersten Hilfe auf Rang II oder III ist mit einem Medset nicht möglich.

Welche Stufe der Ersten Hilfe der Techniker einsetzen will, liegt bei ihm. Er muss es jedoch vor der Probe ansagen. Zudem muss er ein Medkit, wie bei einem Waffeneinsatz, bereithalten. Will er danach eine Waffe einsetzen, muss er einen Waffenwechsel vornehmen.

Mit dieser Fertigkeit kann sich der Tech auch selbst heilen. Die Heilung dauert 1 Runde. Das Pendant des Talentens für technische Organismen ist Feldreparatur.

ERSTE HILFE		
RANG	MEDKITVERLUST	LK-GEWINN
I	20	wie Probe
II	18-20	verdoppelt
III	immer	vervierfacht
RANG	MEDSETVERLUST	LK-GEWINN
I	immer	wie Probe
II-III	nicht möglich	keiner

## Erzfeind

SUP 10 (III), JDK 10 (III)

Der Charakter hat einen genau definierten Erzfeind (siehe Tabelle).

Gegen diesen Erzfeind kann er die GA um 2 Punkte pro Rang des Talentens senken.

Das Talent kann mehrfach erlernt werden, maximal sind 3 Erzfeinde möglich.

Sollte ein Gegner mehrere Erzfeindkategorien erfüllen, gilt der höhere Talentrang.

ERZFEINDE	
Gesetzlose	Menschen
Gesetzeshüter	Evos
Händler	Verseuchte
Techniker	Nanos
Wissenschaftler	Hulks
Zivilisten	Degenerierte
Piloten	Androiden
Paramentals	Endmutanten
Ordensbrüder	Gammacritter*

\*: Nach Art

## Faraday-Matrix

Alle Basisklassen 4 (V), nur Nanos

Synthetische und kybernetische Wesen können lernen, ihre internen Programme mit einer Faraday-Matrix zu umgeben. Jeder Rang erhöht die Abwehr gegenüber Impulsschaden um 1.

## Feldreparatur

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Mittels dieser Fertigkeit kann ein Techniker einem synthetischen Organismus oder einer Maschine Lebenspunkte in Höhe eines Wurfes auf Spezialkraft wiedergeben.

Pro Rang wird die Spezialkraft des Techs um 2 angehoben. Voraussetzung für den Einsatz der Fertigkeit ist das Vorhandensein eines Techkits oder -sets. Das Kit wird nur im Falle eines Patzers verbraucht, ein Techset wird immer verbraucht.

Mit **Rang II** kann der Techniker eine verstärkte Form der Feldreparatur anwenden. Der Einsatz verdoppelt die zurückgewonnene Lebenskraft. Das Kit wird jedoch verbraucht, wenn der Heilungswurf auf Spezialkraft einen Wert von 18 bis 20 zeigt, egal ob die Probe erfolgreich war oder nicht.

Auf **Rang III** ist eine sehr starke Heilung möglich, die das Techkit immer verbraucht. Bei Gelingen der Probe wird die vierfache LK zurückgewonnen.

Die Reparatur dauert 1 Runde. Eine Anwendung der Feldreparatur auf Rang II oder III ist mit einem Techset nicht möglich.

Welche Stufe der Feldreparatur der Techniker einsetzen will, liegt bei ihm. Er muss es jedoch vor der Probe ansagen.

FELDREPARATUR		
RANG	TECHKITVERLUST	LK-GEWINN
I	20	wie Probe
II	18-20	verdoppelt
III	immer	vervierfacht
RANG	TECHSETVERLUST	LK-GEWINN
I	immer	wie Probe
II-III	nicht möglich	keiner

Mit dieser Fertigkeit kann sich der Tech auch selbst heilen. Das Pendant des Talent es für biologische Organismen ist Erste Hilfe.

## Fetischist

Alle Paramentals 4 (III)

Pro Rang des Talent es kann ein Charakter mehr Parafetische (2 pro Rang) bei Anwendung einer paramentalen Fertigkeit einsetzen.

## Flink

KÄM 4 (III), STR 1 (V)

Der Charakter ist schnell zu Fuß. Pro Rang erhöht sich der Laufenwert um 1m.

## Fremdes Talent

STR 1 (I), STR 5 (II), STR 10 (III), STR 15 (IV), STR 20 (V)

Der Streuner kann mittels dieser Fertigkeit ein seiner Klasse ansonsten unzugängliches Talent erlernen. Er muss jedoch TP und/oder LP in „Fremdes Talent“ als auch in das zu erlernende Talent investieren.

Die Anzahl der Ränge der Fremdtalente darf den Rang in „Fremdes Talent“ nicht überschreiten.

## Funkwache

CHX 10 (I)

Cyberhexer können mit diesem Talent auch ohne andere Empfänger Funk und Radiowellen abhören.

## Gedanken des Mobs

MAN 10 (I)

Mit diesem Talent kann der Manipulator sofort die Stimmung einer Menschenmenge und den Grund dafür erkennen. Selbst bei Gruppen, deren Sprache er nicht mächtig ist, erkennt er Gründe und Ursachen für ihr Verhalten.

# Gedankenpanzer

GDS 10 (V)

Der Telepath wird resistenter gegenüber telepathischer Beeinflussung.

Pro Rang des Talent sind alle gegnerischen Beeinflussungen um 2 Punkte erschwert. Der Gedankenpanzer verstärkt das Talent „Telepathieresistent“.

# Gedanken der Toten

GDS 18 (III)

Pro Rang kann der Gedankenschmied einmal pro Tag die letzten Gedanken von frisch Verstorbenen (<24h) (I), länger Verstorbenen (II) oder nur noch in wenigen Teilen vorhandenen Toten (III) lesen. Der genaue Umfang der Informationen liegt im Ermessen des Spielleiters.

# Gefolge

MAN 10 (V)

Der Manipulator kann mit diesem Talent pro Rang einen loyalen Gefolgsmann gewinnen, der die Befehle des Manipulators ohne zu zögern und mit allen Konsequenzen ausführt. Stirbt der Gefolgsmann, sinkt das Talent um 1 Rang. Stufe und Erfahrungsgrad des Gefolgsmannes sind vom Rang des Talent abhängig. Der Gefolgsmann kann im Verlauf des Spiels durchaus EP erhalten und selbständig aufsteigen.

GEFOLGSLEUTE		
RANG	TYP	STUFE
I	nur Zivilist	2
II	KÄM, STR, TEC, Zivilist	4
III	alle	6
IV	alle	8
V	alle	10

Die Gesamtstufe der Gefolgsleute darf die doppelte Stufe des Manipulators nicht überschreiten. Über welche Ausrüstung der Gefolgsmann verfügt, entscheidet der Spielleiter.

# Genesung

Alle Basisklassen 1 (V)

Dieses Talent stellt verlorene Körperpunkte her, wenn ein Charakter wieder von den Toten zurückgeholt wurde. Maximal können so 5 KÖR wiederhergestellt werden.

# Geschützmeister

KÄM 8 (III), STR 4 (III), JOC 10 (V)

Das Talent gewährt dem Schützen einen Bonus von +1 pro Rang auf das Abfeuern von Fahrzeugwaffen.

Das Talent ist kumulativ mit dem Talent „Schütze“.

## Glückspilz

Alle Basisklassen 1 (III)

Pro Rang kann der Charakter einmal pro 24h und Rang einen Patzer ignorieren und den Wurf wiederholen.

Ein erneuter Patzer kann bei einem hohen Talentrang erneut ausgeglichen werden.

## Golem

RBM13 (III)

Der Robomancer kann Golems beschwören, die ihm für VE in Stunden zu Diensten sind. Die Beschwörung dauert 4 Aktionen und es muss ausreichend Material für den Golem (Schrott, Nuklearschlamm, Trümmer) vorhanden sein.

GOLEMS	
RANG	TYP
I	normaler Golem
II	1 heroischer oder 2 normale Golems
III	1 epischer oder 2 heroische oder 4 normale Golems

Die Werte der Golems befinden sich im [Kapitel 7 - Gammacritters](#). Nach Ablauf der Wirkdauer zerfällt der Golem zurück in seine Bestandteile.

## Handwerk

Alle Basisklassen 1 (III)

Man beherrscht ein Handwerk als Anfänger, Geselle oder Meister. Pro Talentrang kann ein Charakter Probenwürfe, die auf das entsprechende Handwerk abzielen, um 3 Punkte erhöhen.

## Halbgott in Weiss

BIO 10 (X)

Der Biotech ist ein exzellenter Heiler und kann seine Gruppe mittels Erster Hilfe und anderer medizinischer Fertigkeiten unterstützen. Pro Rang der Fertigkeit erhält er einen Bonus von +2 auf alle medizinischen Fertigkeiten. Zudem kann er

bei ärztlichen Routinearbeiten keinen Patzer mehr begehen. Als „Routinearbeit“ gilt jede Probe, die einen positiven Probenmodifikator aufweist.

## Heimlichkeit

Alle Basisklassen 4 (III), STR 1 (III) KOM 10 (V), AGE 10(V), SRO 10 (V), GHX 10 (V)

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und Tarnner.

Pro Rang erhält er +2 auf alle Proben, die mit Heimlichkeit zu tun haben.

## Heldenglück

Alle Basisklassen 10 (III)

Der Charakter kann einmal pro Talentrang pro 24h eine misslungene Probe wiederholen.

## Herr der Fliegen

MED 10 (V)

Der Herr der Fliegen kann einmal pro Rang und 24h einen Insektenschwarm herbeirufen, der einen Gegner verwirrt (alle Proben erschwert um 2 pro Rang für 1 Kampf) oder angreift (Angriffswert 10 x Rang für 5 Angriffe).

## Herr des Mobs

MPL 10 (X)

Der Herr des Mobs kann mehrere Personen leichter beeinflussen. Pro Rang erhält er einen Bonus auf KB von +1 bei der Beeinflussung von mehreren Zielen.

## Herr des Rudels

NEO 10 (V)

Pro Talentrang erhält der Neodruide einen Bonus von +2 auf die telepathische Beeinflussung von Tieren.

## Hinterhalt

KOM 10 (III), AGE 12 (III)

Einmal pro Kampf kann ein Kommando oder Agent einen hinterhältigen Angriff unternehmen, wenn sich das Ziel seiner nicht bewusst ist.

In diesem Fall darf er AGI mal Rang zum Angriff hinzuzählen. Abwehr darf in diesem Fall nicht gewürfelt werden.

## Hintertürchen

CHX 10 (X)

Pro Rang kann der Cyberhexer die Firewallstärke von infiltrierten Systemen um 3 Punkte reduzieren.

## Ich muss weg

AGE 10 (III), RAN 15 (III), SRO 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter für eine Kampfrunde alle Nah- und Fernkampfangriffe gegen sich ignorieren, darf jedoch selbst während dieser Zeit keinen Angriff durchführen, eine

Parafertigkeit verwenden oder Erste Hilfe anwenden.

## In Deckung

Alle Basisklassen 8 (III) KOM 10 (V), RAN 12 (V), NEO 10 (X)

Der Charakter nimmt unbewusst alle Angriffe gegen ihn im Kampf wahr.

In jeder Runde, in der er selbst nicht kämpft oder eine paramentale Kraft einsetzt, ist seine Abwehr um 2 pro Rang erhöht.

## Ionenmantel

TEP 10 (X)

Technopathen besitzen eine Aura der Ionisierung. Je nach Rang erhalten alle technischen Organismen und auch andere technische Gegenstände Impulsschaden, wenn sie in der Nähe des Technopathen sind. Gelingt ihnen keine Abwehrprobe, erhalten sie alle 10 Minuten Schaden in Höhe des Talentranges, gegen den normal Abwehr gewürfelt wird.

RANG	REICHWEITE
I	0,5m
II	0,5m
III	1m
IV	1m
V	2m
VI	3m
VII	4m
VIII	5m
IX	10m
X	25m

Der Ionenmantel besteht ständig und betrifft Freunde wie Feinde. Er ist kompatibel mit der Aura der Störung.

## Jäger

STR 1 (III), RAN 10 (X), NEO 10 (V)

Der Charakter ist es gewohnt, in der Wildnis Fährten zu lesen, Spuren zu folgen und seine Nahrung zu erlegen.

Pro Rang erhält er 2 Bonuspunkte auf alle Proben, die mit der Beschaffung von Wasser oder Nahrung in der Wildnis zu tun haben.

## Kindskopf

Alle Klassen 4 (III)

Pro Rang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Interaktionsproben mit Kindern.

## **Kollektives Netzwerk**

RBT 10 (V)

Die Drohnen und Familiare des Robotikers haben untereinander ein festes Funknetzwerk etabliert, was ihnen zusätzliche taktische Möglichkeiten gewährt.

Pro Drohne im Netzwerk steigt die Initiative des gesamten Drohnenkollektivs um Rang +1 und pro 5 Drohnen ist der Angriffswert um 2 Punkte erhöht.

Der Robotiker fungiert als Master-Einheit. Wird er ausgeschaltet (z.B. bewusstlos), entfallen die Boni.

## **Kammerjäger**

RAN 10 (V)

Der Ranger erhält bei Angriffen auf Insekten und insektenähnliche Wesen einen WB von +2 pro Rang der Fertigkeit.

## **Kletterass**

KOM 10 (III) RAN 10 (III), AGE 10 (III), MMÖ 10 (V)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Kletterproben. Die Klettergeschwindigkeit von Laufen/2 wird pro Talentrang um 1 m erhöht.

## **Konstrukteur**

TEC 1 (X) alle anderen Basisklassen 4 (VII) Der Charakter erhält pro Rang des Talent 2 Bonuspunkte auf Konstruieren.

## **Körperbeherrschung**

MMÖ 18 (III)

Der Metallische Mönch ist ein Meister der inneren Ruhe und findet Erfüllung in Meditation und Konzentration auf den Fluss der Körperenergien. Pro Rang dieses Talents kann er entweder AGI, KÖR oder GEI um 1 erhöhen.

## **Kraftfeldexperte**

GTH 10 (X)

Pro Rang des Talent 2 kann der Gravitonhexer die Abklingzeit von Kraftfeldern halbieren. Zudem sind alle Proben zur Erschaffung oder Zerstörung von Kraftfeldern pro Rang um 2 erleichtert.

## **Kraftfeld brechen**

GTH 10 (X)

Der Gravitonhexer kann mit diesem Talent bestehende Kraftfelder brechen, wenn ihm eine Probe

mit GEI+HÄ+Rang gelingt. Gelingt ihm die Probe, wird die LK des Kraftfeldes um das Probenergebnis reduziert.

Besitzt der Gravitonhexer zusätzlich das Talent „Kraftfeldexperte“, kann er pro Rang in diesem Talent die LK des Kraftfeldes um weitere 2 Punkte reduzieren.

## **Kryptographie**

AGE 10 (III), JDK 10 (VII)

Der Agent besitzt gute Kenntnisse in der Dechiffrierung von geheimen Symbolen, Funkfrequenzen und Geheimsprachen.

Pro Rang erhält er einen Bonus von +2 auf Dechiffrierung, Entschlüsselung und Entzifferung.

## **Kybernetischer Gefolgsmann**

RBT 16 (I)

Der Robotiker konstruiert einen Androiden, der ihm als Begleiter folgt, ihm als Haushaltshilfe oder sogar Lebenspartner dient.

Wird der Androide zerstört, sinkt das Talent um 1 Rang. Der Androide besitzt die Werte eines Zivilisten der ersten Stufe, kann jedoch im Laufe der Zeit durch EP weitere Klassenstufen erreichen.

## **Langfinger**

AGE 10 (III), SRO 10 (III)

Beim Versuch, andere Leute zu bestehlen, kann der Dieb einmal pro Tag und Talentrang AGI zu seiner Probe hinzuzählen. Es ist möglich, mehrere Ränge auf einmal in einer Probe zu vereinen.

## **Magnetische Hand**

GTH 10 (III)

Die Hand des Gravitonhexers wird stark magnetisch. Er kann an Metallwänden emporklettern (Bonus +4 auf Klettern pro Rang des Talent). Pro Rang des Talent kann er einen Nahkampfputzer pro Kampf (100 Runden) ignorieren, wenn er eine magnetische Waffe trägt.

## **MÄH SIE NIEDER!**

KOM 13 (III), SUP 12 (III)

Automatisches Feuer verbraucht in der Regel immer das Magazin oder die Batterie. Mit diesem Talent hat der Soldat die Möglichkeit, einfach weiterzuschießen. Auf Rang 0 ist die Munition immer verbraucht, auf Rang I bei 5-20 des Angriffswurfes, auf Rang II bei 12-20 und auf Rang III bei 15-20.

## **MAN-AT-ARMS**

TSR 20 (I)

Der vollendete Teslaritter patzt nicht mehr beim Gebrauch von Waffen und seine Batterien und Magazine sind immer voll.

## **Maschinenmeister**

RBT 10 (X)

Der Robotiker hat eine besondere Verbindung zu kybernetischen Vertrauten. Pro Rang in Maschinenmeister kann er einen Vertrauten mehr kontrollieren.

Ein mit Kybernetischer Vertrauter III und Maschinenmeister X ausgestatteter Robotiker kann also 13 Familiare besitzen.

## **Medialer Fokus (Wahl)**

NEO 10 (X)

Der Neodruide kann sich auf verschiedene Tiergruppen und Spezies spezialisieren und erhält pro Rang einen Bonus von +3 auf alle telepathischen Proben diese Gruppe betreffend.

Das Talent kann mehrfach (für unterschiedliche Lebewesen) erworben und gesteigert werden. Möglich sind:

Mikrobe, Fisch, Amphibium, Reptil, Vogel, Säugetier, xenobiologischer Organismus und Pflanze. Es wirkt nicht auf höhere Lebewesen (also Menschen, Verseuchte, etc.).

## **Meister der Manipulation**

TLP 1 (III), Paramentals 8 (III), MPL 12 (V)

GES 10 (V)

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf alle geistesbeeinflussenden paramentalen Kräfte.

## **Meister aller Klassen**

Alle Basisklassen 20 (I)

Der Charakter kann eines der Basisattribute um 1 steigern.

## **Meister seiner Klasse**

Alle Basisklassen 15 (I)

Der Charakter kann das primäre Attribut seiner Klasse (Körper für Kämpfer, Agilität für Streuner, Geist für Techs und Paramentals) um 1 steigern.

## **Medtech**

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Pro Rang erhält der Techniker bei Anwendung eines Medsets oder -kits einen Bonus von +1 auf seinen Wurf in „Erste Hilfe“.

## **Mentale Ladung**

TSR 10 (III)

Pro Rang kann der Teslaritter einmal pro Kampf eine Batterieentladung einer Energiewaffe (z.B. bei einem Patzer) ignorieren.

## **Mentale Rüstung**

TSR 10 (X)

Der Teslaritter induziert einen Gravitonenflux um seine Rüstung, der sie leichter und beweglicher macht. Pro Talentrang kann der Charakter den Initiativemalus durch schwere Rüstungen um 1 reduzieren.

## **Mentale Munition**

TSR 13 (VIII)

Die paramental verschossenen Projektile vermindern durch ihre hohe Geschwindigkeit die GA um 1 pro Rang.

## **Mentale Waffe**

TSR 15 (VI)

Pro Talentrang kann der Charakter den WB einer Nahkampfwaffe um 1 anheben.

## **Meucheln**

KOM 16 (III), AGE 14 (III)

Senkt die Abwehr des Gegners bei einem hinterhältigen Angriff um 5 pro Rang des Talents.

## **Minesweeper**

STR 4 (III) KOM 10 (V), AGE 10 (V), RAN 12 (V), SRO 12 (V)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf das Legen und Entschärfen von Fallen und Sprengsätzen.

## **Mobkontrolleur**

MAN 10 (X)

Pro Rang des Talentes kann der Manipulator die Reichweite telepathischer Fähigkeiten, die mehrere Ziele betreffen, um 2 Meter erhöhen.

## **Multiparallele Telepathie**

MAN 10 (X)

Der Manipulator kann telepathische Fähigkeiten, die normalerweise nur auf 1 Ziel wirken, auf weitere Ziele ausdehnen. Pro Rang des Talentes kann der Manipulator bis zu 5 Ziele kontrollieren. Die telepathische Probe muss für jedes Ziel einzeln gewürfelt werden.

## Muni-Man

Alle Basisklassen 4 (III)

Pro Rang der Fertigkeit kann der Charakter einmal pro Kampf ein „Leeres Magazin“ oder eine leere Batterie ignorieren. dies gilt nicht für Dauerfeuer.

## Mutantentkiller

RAN 18 (III)

Der Ranger erhält pro Rang +2 auf den WB auf Angriffe gegen Verseuchte, Degenerierte, Supermutanten und andere Mutationen. Dieser Bonus ist kumulativ zu „Erzfeind“.

## Mutationskontrolle

BIO 10 (X)

Das Talent erleichtert die Proben bei [induzierter Mutation](#) und bei der [Entfernung von Mutationen](#) um 2 pro Rang.

## Mutationsmeister

BIO 10 (X)

Mit Mutationsmeister können mehrere Mutationen gleichzeitig bewirkt werden (+1 pro Rang).

## Nautiker

JOC 10 (V)

Der Jockey hat sich auf Schiffe und Unterwasserfahrzeuge spezialisiert.

Proben mit Booten, Schiffen, U-Booten, Bathyskaphen und Amphibienfahrzeugen sind um 2 pro Rang erleichtert.

## Nanitenmeister

RBT 20 (I), RBM 15 (I)

Der Robotiker meistert die Nanotechnologie und kann nun Nanitenkollektive effektiv kontrollieren und einsetzen. Die Naniten stehen dem Robotiker als wolkenförmiger Schwarm zur Verfügung, der sich maximal 3 Meter vom Robotiker entfernt.

Mögliche Aufgaben der Naniten (Abklingzeit 10 Runden):

- Rüstung zersetzen (PA -W20)
- Waffe zersetzen (WB -W20)
- Gegner zersetzen (1W20 Schaden an organischen, 2W20 an synthetischen Zielen)

Der Erwerb eines Nanitennestes („Nanohive“) kann ausgespielt werden.

Die Naniten sind unzerstörbar, verschwinden aber mit dem Tod des Robotikers

## **Nahkämpfer**

KÄM 1 (III), STR 4 (III), KOM 10 (V), SUP 10 (V), JDK 10 (V) RAN 10 (V), SRO 10 (V), MMÖ 10 (V), TER 10 (V)

Der Charakter erhält pro Rang einen Bonus von +1 auf alle Nahkampfangriffe.

## **NO-TECH!**

TEP 20 (I)

Mit diesem Talent kann ein Technopath durch bloße Berührung einen technischen Gegenstand von maximal 20 kg zerstören. Es darf keine Abwehr gewürfelt werden und der Schaden ist i.d.R. irreparabel.

Die Fähigkeit betrifft keine BossMonster oder Spielercharaktere, es sei denn es besteht eine Stufendifferenz oder Differenz zwischen GH und Stufe des Technopathen von mehr als 10.

## **Panzerung zerschmettern**

KÄM 8 (III), SUP 10 (V)

Pro Nahkampftreffer mit Schaden sinkt der PA Wert einer gegnerischen Rüstung um 1 pro Rang. Welches Rüstungsteil betroffen ist, wird zufällig ermittelt. Gegen natürliche Rüstungen ist das Talent wirkungslos.

## **Parade**

KÄM 1 (III), STR 8(III), PAR 12 (III), KOM 10 (V), JDK 10 (V), MMÖ 10 (V)

Der Charakter kann Nahkampfangriffe parieren und erhält pro Talentrang +1 auf seine Abwehr gegenüber ihm bewussten Nahkampfangriffen.

## **Paramentaler Cyborg**

TER 10 (V)

Der Teslaritter kann Cyberware tragen, ohne seine paramentalen Fähigkeiten einzubüßen. Pro Rang kann ein Teil Cyberware implantiert werden.

## **Persönliche Anpassung**

SRO 16 (V)

Pro Rang kann der Schrottsammler eine einhändige Nah- oder Fernkampfwaffe genauestens auf sich anpassen.

Er erhält pro Rang WB +2 und Initiative +1 für diese Waffe. Bedient jemand anderes die Waffe, entfällt der Bonus.

## **Persönlicher Schutzschild**

GTH 16 (V)

Der Gravitonhexer erhält einen permanenten, unsichtbaren Schutzschild, der ihm PA +1 pro Rang gewährt.

## **Pilot**

STR 10 (V)

Der Jockey hat sich auf Luftfahrzeuge spezialisiert. Proben mit Flugzeugen und Helikoptern sind um 2 pro Rang erleichtert.

## **Phasenverschiebung**

GTH 16 (V)

Gravitonhexer können sich kurzzeitig (5 Runden pro Rang des Talentess) außer Phase bringen. Sie sind in dieser Zeit völlig unverwundbar, können jedoch auch selbst nicht interagieren, sich wohl aber fortbewegen.

Die Fähigkeit ist einmal pro Rang und Tag anwendbar.

## **Plündern**

Alle Klassen 8 (III), STR I (III), SRO10 (X)

Pro Rang in „Plündern“ kann der Charakter weitere 5% des Basiswertes eines geplünderten oder zerlegten Objektes zu Batters machen.

## **Präzisionsschuss**

KÄM 4 (III), STR 4 (III), KOM 10 (V), SUP 12 (V), JDK 10 (V), RAN 10 (V)

Mittels dieses Talentess erhält der Charakter pro Kampf einmal pro Talentrang die Möglichkeit, seinen Fernkampf-angriffswurf um den AGI-Wert zu erhöhen.

Besitzt er mehr als einen Talentrang, kann er die Ränge auch zu einem tödlichen Schuss vereinen.

## **Prügler**

KÄM 8 (III)

Wird bei einem Angriff mit stumpfen Waffen ein Immersieg erzielt, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

## **Powerrüstung**

KÄM 1 (I), STR 4 (I), TEC 4 (I), PAR 8 (I)

Der Charakter kann Powerrüstungen tragen.

Ohne dieses Talent sind alle Proben in einer solchen Rüstung um 8 erschwert.

## **RACE-ACE**

STR 10 (V)

Der Jockey hat sich auf leichte Landfahrzeuge spezialisiert und erhält +2 pro Rang auf Proben und Stunts mit Autos, Motorrädern und Trikes.

## Religiöser Führer

Alle Basisklassen 4 (III) TEP 10 (V)

Religiöse Führer vermögen durch ihre Predigten Menschen zu manipulieren, zu überzeugen und zu lenken.

Pro Rang erhalten sie +2 auf passende soziale und interaktive Proben.

## Robodoc

RBT 10 (V)

Pro Talentrang steigen die zurückgewonnenen LK durch Einsatz der Fertigkeit „Feldreparatur“ um 2.

## Rüstungsgewöhnung

KÄM 4 (V), TEC 4 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter die Behinderung durch schwere Rüstungen um 1 reduzieren.

## Schlachtruf

KOM 12 (III), JDK 10 (V), TER 12 (III)

Pro Rang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion einen Schlachtruf ausstoßen, der auf bis zu 3 Verbündete pro Rang wirkt. Ermutigt durch den Schlachtruf erhalten sie für 1W20/2 Runden einen Bonus von +1/Rang auf alle Angriffe. Ein Charakter kann immer nur von einem Schlachtruf gleichzeitig profitieren.

## Scharfschütze

KÄM 8 (III), STR 8 (III), TEC 12 (III), PAR 12 (III), RAN 10 (V)

Im Fernkampf zielt der Charakter auf verletzliche Partien des Feindes.

Die Abwehr des Gegners wird pro Talentrang um 1 gesenkt. [Gezielte Fernkampfangriffe](#) werden zudem um 1 Punkt pro Rang erleichtert.

## Schütze

KÄM 1 (III), STR 1 (III), alle anderen Basisklassen 8 (III), RAN 12 (VII)

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer. Er erhält auf Schießen einen Bonus von +1 pro Talentrang.

## Schnelle Reflexe

Alle Basisklassen 1 (III) Alle Heldenklassen 10(V)

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf steigt seine Initiative um 2 pro Rang des Talentes. Zudem kann er einmal pro Rang im Kampf seine Waffe als Freie Aktion wechseln oder nachladen.

## Schlangenfresser

RAN 10 (V), TEP 10 (V)

Der Ranger kennt alle möglichen Tiere und Pflanzen, die als Nahrung dienen können. Pro Rang kommt ein Bonus von 2 Punkten auf „Nahrung finden“ hinzu. Das Talent ist kumulativ zu „Jäger“.

## Schlitzohr

Alle Basisklassen 1 (III) SRO 10 (V), AGE 10 (V)

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

## Schlossknacker

STR 8 (III), TEC 1 (III), AGE 12 (V), SRO 12(V), GTH 12 (V)

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Schlösserknacken.

## Schwimmen

Alle Basisklassen 1 (III)

Der Charakter kann schwimmen und erhält einen Bonus von +2 pro Rang auf alle Proben, die mit Schwimmen oder Tauchen zu tun haben. Der Bonus ist kumulativ zu „Akrobat“.

## Seelenbund

GDS 10 (III)

Der Gedankenschmied kann mit dieser Fähigkeit mit einer anderen Person einen permanenten Seelenbund eingehen.

Der Telepath weiß somit immer um den Aufenthaltsort der Person, ihre oberflächlichen Gefühle (Angst, Hass o.ä.) und ihren Gesundheitszustand.

Auf Wunsch des Gedankenschmiedes erfolgt die Gefühlsübertragung auch in beiden Richtungen. Dies muss jedoch bei Erschaffung des Bundes festgelegt werden. Pro Rang kann ein Seelenbund etabliert werden. Der Bund ist permanent und erlischt nur mit dem Tod des Gedankenschmiedes oder der verbundenen Seele. In letzterem Fall sinkt die Talentstufe um 1 und muss neu erworben werden.

## Seelenfessel

GDS 12 (III)

Der Telepath kann mit dieser Fertigkeit eine andere Person (maximal so viele wie Anzahl Rang) an sich „fesseln“. Wie beim Seelenbund kennt er Aufenthaltsort und Gesundheitszustand und kann zudem jederzeit eine telepathische Fähigkeit auf die Person, unabhängig von der Reichweite,

anwenden.

## **Semper Fi**

KOM 12 (III), SUP 12 (III), JDK 10 (X), TLR 12 (III)

Der Soldat ist treu bis in den Tod und er gibt viel dafür.

Pro Rang dieser Fertigkeit steigt seine LK in Kämpfen, in denen es um die Einhaltung seines Kodex, seiner Doktrin oder den Schutz der eigenen Heimat geht, um 5 Punkte pro Rang.

Diese Punkte sind nur im Kampf aktiv. Sie gehen als erste verloren und verschwinden, sobald der Kampf entschieden ist.

## **Starker Arm**

KOM 10 (I), SUP 10 (I)

Der Charakter kann eine zweihändige Feuer- oder Energiewaffe einhändig führen und in Kombination mit „Zwei Waffen“ bedienen.

## **Stasismeister**

GTH 10 (X)

Telekinetische Fertigkeiten, die mit temporalen Verzerrungen (z.B. Stasis, Stasiswinter) zu tun haben, erhalten einen Probenbonus von +2 pro Rang.

## **Stolz der Nation**

KOM 10 (V), JDK 10 (V)

Der Soldat gehört zu den Besten der Besten. Er ist bei Freund und Feind berüchtigt und anerkannt. Pro Rang dieser Fertigkeit erhält der Soldat einen Bonus von +2 auf militärischsoziale Interaktionen. Ausrüstung an entsprechenden Orten ist 10% pro Rang billiger.

## **Standhaft**

Alle Basisklassen 1 (III)

Pro Talentrang sinkt die LK-Grenze, bei der ein Charakter bewusstlos wird, um 3.

Ein Charakter mit Standhaft III wird erst bei -9 LK bewusstlos, es sei denn er verstirbt vorher.

## **Superdroide**

RBT 18 (III)

Mit diesem Talent kann der Robotiker einen Vertrauten verbessern. Wird der Vertraute zerstört, kann er innerhalb von 24h einen neuen Vertrauten zum „Superdroiden“ erklären.

SUPERDROIDE	
RANG	BONUS
I	LK +10
II	Heroisch
III	Episch

## Superjockey

JOC 10 (VII)

Jeder Talenrang erhöht die Initiative eines geführten Fahrzeuges um 2.

## Supermutant

Alle Basisklassen 1 (III) SUP 10 (V), RAN 10 (V), SRO 10 (V), BIO 10(X)

Der Supermutant kann mehr Mutationen verkraften als normale Menschen. Pro Rang steigt sein Mutationslimit um 2.

## Supertech

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Pro Rang erhält der Techniker bei Anwendung eines Reparatursets oder -kits einen Bonus von +1 auf seinen Wurf in „Instandsetzung“.

## Tankgirl/Tankboy

JOC 10 (V)

Der Jockey hat sich auf schwere Landfahrzeuge spezialisiert. Proben mit Panzerfahrzeugen sind um 2 pro Rang erleichtert.

## Techlevel

TEC 1 (III) und TEC 8 (V)

Jeder Talenrang gewährt dem Techniker Einblick in die verschiedenen Techlevel oberhalb seines Start-Techlevels.

Beispiel:

Der Tech Maruc lebt in einer Enklave mit einem Basistechlevel von 3.

Durch den Erwerb von Techlevel II steigt sein gegenwärtig beherrschtes Techlevel auf 5.

## Techripper

TEP 10 (X)

Techripper erhalten pro Rang einen WB-Bonus von +1 auf Impulsschäden durch entsprechende

Waffen.

## Telepathischer Meister

GDS 10 (V)

Pro Rang und Tag kann der Gedankenschmied einen Patzer bei telepathischen Fähigkeiten ignorieren.

## Temporale Korrektur

GTH 18 (III)

Pro Talentrang und Kampf oder Rollenspielszene darf der Gravitonhexer einen Würfelwurf wiederholen (lassen).

Dabei ist es unbedeutend, wer den Wurf durchführte und um was für eine Probe es sich handelt.

## Treuer Begleiter

JDK 10 (I), RAN 10 (I), NEO 10 (X)

Ein unmutiertes Säugetier (Hund, Katze, Rind, Puma, Schnabeltier o.ä.) begleitet den Charakter und weicht ihm bis zum Tod nicht von der Seite. Seine Kampfwerte sind „heroisch“.

## Trucker

JOC 10 (V)

Der Jockey hat sich auf schwere LKWs spezialisiert. Proben mit LKWs und schweren Transportern sind um 2 Punkte erleichtert.

## Tiermeister

Alle Basisklassen 4 (III) NEO 10 (VII)

Der Charakter hat ein besonderes Gespür für Tiere und erhält +2 pro Talentrang auf alle Proben mit Tieren.

Der Tiermeister kann zudem einmal pro Talentrang pro Tag den Angriff eines wilden oder aggressiven Tieres abwenden, sofern das Tier nicht zuvor angegriffen wurde.

## Telepathieresistent

Alle Basisklassen 1 (III), TER 10 (V), MPL 10 (V), AGE 18 (V)

Gegen den Charakter gerichtete telepathische Beeinflussungen oder Angriffe sind pro Rang des Talents um 2 erschwert.

## Unverwundbar

MMÖ 20 (I)

Einmal pro Tag kann der metallische Mönch für einen Kampf (oder 100 Runden) nahezu

unverwundbar für normale Angriffe werden (PA +20).

Für telekinetische und telepathische Angriffe bleibt er jedoch anfällig, ebenso für Giftgase und andere Umwelteinflüsse.

## **Verletzen**

KÄM 4 (III), alle anderen 8 (III)

Im Nahkampf zielt der Charakter auf verletzbare Regionen des Gegners und senkt so dessen Abwehr um 1 pro Talentrang.

Gezielte Nahkampfangriffe sind um 1 Punkt pro Rang erleichtert.

## **Vernichtender Schlag**

KOM 15 (III)

Der ultimative Schlag, der nur einmal pro Kampf pro Talentrang eingesetzt werden kann. Der Schlag (normaler Angriff mit ST mal Rang als Bonus) kann nicht abgewehrt werden.

## **Vernichtender Schuss**

KOM 15 (III)

Der ultimative Schuss, der nur einmal pro Kampf pro Talentrang eingesetzt werden kann.

Der Schuss (normaler Angriff mit GE mal Rang als Bonus) kann nicht abgewehrt werden.

## **Vertrauen**

MAN 16 (V)

Manipulatoren können ganze Menschenmengen überzeugen, dass sie in Frieden und mit lauterer Absichten kommen. Bei unbekanntem Menschenmengen oder Bevölkerungsgruppen hat der Manipulator einfach einen „besseren Einstand“.

Soziale Proben innerhalb solcher Gruppen sind pro Rang um 2 erleichtert. Nicht selten rekrutieren Manipulatoren in kleinen Dörfern auf diese Weise große Anhängerschaften.

## **Virtuelles Portal**

CHX 20 (I)

Der Cyberhexer kann überall und jederzeit ein Portal in die virtuelle Realität öffnen und sie betreten oder andere Personen und Gegenstände in die VR einbringen.

## **Vollendeter Blick**

MMÖ 14 (III)

Einmal pro Tag und Rang kann der Metallische Mönch einen Vollendeten Blick einsetzen, der alle organischen Lebewesen in seinem Blickfeld von einem Angriff abhält und in Ehrfurcht erstarren lässt. Greift der Mönch oder einer seiner Kameraden jedoch an, verfällt die Wirkung und wird zu Hass, so dass die Angreifer einen Bonus von +1 auf ihre Angriffe bekommen.

## Waffenmeister

Alle Basisklassen 4 (III), alle Techs 1(V)

Der Waffenmeister erhält pro Talentrang einen Bonus von +2 auf Angriffe mit einer speziellen Waffenart. Er kann pro Waffentyp das Talent nur einmal erlernen.

## Waffenloser Meister

MMÖ 10 (V)

Der Metallische Mönch erhält pro Rang des Talents WB+2 auf alle waffenlosen Angriffe.

## Wahrnehmung

Alle Basisklassen 1 (III), RAN 10 (VII), JDK 10 (V) MAN 10 (X), NEO 10 (X)

Pro Rang dieses Talentestes steigen alle Proben auf Bemerken um 2 Punkte.

## Wechsler

Alle Paramentals 1 (V)

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf die Probe, um seine aktive paramentale Kraft zu wechseln.

## Weg des Drachen

MMÖ 10 (X)

Der Drache ist weise und mächtig.

Metallische Mönche, die den Weg des Drachen gehen, sind Kriegerphilosophen, die im Kampf ausschließlich ihre paramentalen Fähigkeiten einsetzen. Verstoßen sie gegen das Gebot, verlieren sie alle Ränge in „Weg des Drachen“. Der Weg des Drachen gewährt einen Bonus von +2 auf eine Spezialkraft pro Rang des Talentestes.

## Weg des Falken

MMÖ 10 (X)

Der Weg des Falken ist eine der fünf Philosophien der Metallischen Mönche. Das Talent gewährt einen Bonus von +2 pro Rang auf alle Wurfwaffenangriffe. Die Philosophie gebietet jedoch, dass der Beschreiter dieses Wegs nur Wurfwaffen und den Waffenlosen Kampf (inkl. der telekinetischen Fähigkeiten) einsetzt. Verstößt er gegen diese Auflagen, verliert er alle Ränge in „Weg des Falken“.

## Weg der Schlange

MMÖ 10 (X)

Der Mönch, der dem Weg der Schlange folgt, ist weise und ein kompletter Pazifist. Er betäubt seine Gegner, täuscht sie oder weicht aus und versucht, sie dazu zu bringen, sich selbst zu behindern.

Der Mönch des Schlangengeweges darf keine Waffen benutzen (der waffenlose Kampf ist erlaubt).

Der Weg der Schlange gewährt dem Telekineten +3/Rang Abwehr. Verstößt er gegen die Philosophie, verfallen seine Ränge in „Weg der Schlange“.

## Weg des Tigers

MMÖ 10 (X)

Beschreitet der telekinetisch begabte metallische Mönch den aggressiven Weg des Tigers, verursacht er mit seinen Nahkampfaffen pro Rang mehr Schaden (WB +1 / Rang) und senkt die GA um 1 pro Rang. Durch ein Geas dieser Philosophie darf er jedoch nicht mehr mit Fernkampfaffen kämpfen. Verstößt er dagegen, verfallen alle Ränge des „Weges des Tigers“, die er bisher gesammelt hat.

## Weg des Panthers

MMÖ 10 (X)

Der Weg des Panthers ist der Weg der Schatten. Der Mönch erhält +2 pro Rang auf alle Heimlichkeitsproben sowie auf hinterhältige Angriffe. Als Geas muss der Mönch sein Gesicht dauerhaft verbergen. Verstößt er gegen diese Philosophie, verliert er seine Ränge in „Weg des Panthers“.

## Wiederholungsschuss

TSR 10 (III)

Statt eines erneuten Angriffs mit einer Fernkampfaffe kann der Teslaritter einen Wiederholungsschuss durchführen. Dieser trifft das Ziel an gleicher Stelle mit gleichem Angriffs- und Abwehrwurf und erzeugt somit gleich viel Schaden wie der letzte Schuss. Das Talent ist einmal pro Rang pro Kampf anwendbar.

## Wissensgebiet

Alle Basisklassen 1 (III)

Dieses Talent wird für die Wissensgebiete (Physik, Biotechnik, Architektur, Geschichte, ...) einzeln erlernt und kann bis zu 3 Stufen erlangen. Jeder Rang gewährt einen Bonus von +3 auf Proben hinsichtlich des Wissensgebietes.

## Willenskraft

PAR 1 (III) und PAR 10 (V)

Pro Rang dieses Talentes kann der Anwender seinen Geistwert einmal pro Rang und Kampf zu einer paramentalen Probe hinzuaddieren.

## Wieselflink

JOC 12 (III)

Der Jockey ist besonders gut beim Ausweichen von Raketen und anderen gelenkten Geschossen. Seine Abwehr steigt gegen gelenkte Geschosse um 2 pro Rang.

# Zeitstop

GTH 20 (I)

Die mächtigste Fähigkeit des Gravitonhexers ist die Konzentration von Gravitonen an einem Ort, die sogar die Zeit verzerren. Einmal pro Kampf darf er diese Fertigkeit anwenden und dreimal nacheinander agieren.

# Zweites Gesicht

Paramentals 15 (III)

Pro Rang kann der Paramental einen zusätzlichen „Zauber“ aktiv halten und muss daher keinen Wechsel vornehmen.

# Zwei Waffen

KÄM 1 (V), STR 5 (V), TEC 8 (V)

Pro Rang sinkt der Malus von -10 beim Führen zweier Waffen um 2. Bei Rang V besteht also kein Malus mehr.

# Zweite Identität

AGE 10 (V)

Pro Rang besitzt der Charakter eine vollständig in Fleisch und Blut übergegangene zweite (dritte, vierte usw.) Identität. Lügt und täuscht er, muss er hierfür keine Probe würfeln, um sein Gegenüber von dieser Identität zu überzeugen.

---

Revision #14

Created 28 January 2019 23:40:37 by Jolly

Updated 18 February 2019 09:42:37 by Jolly