

Entdecker: Archäologe

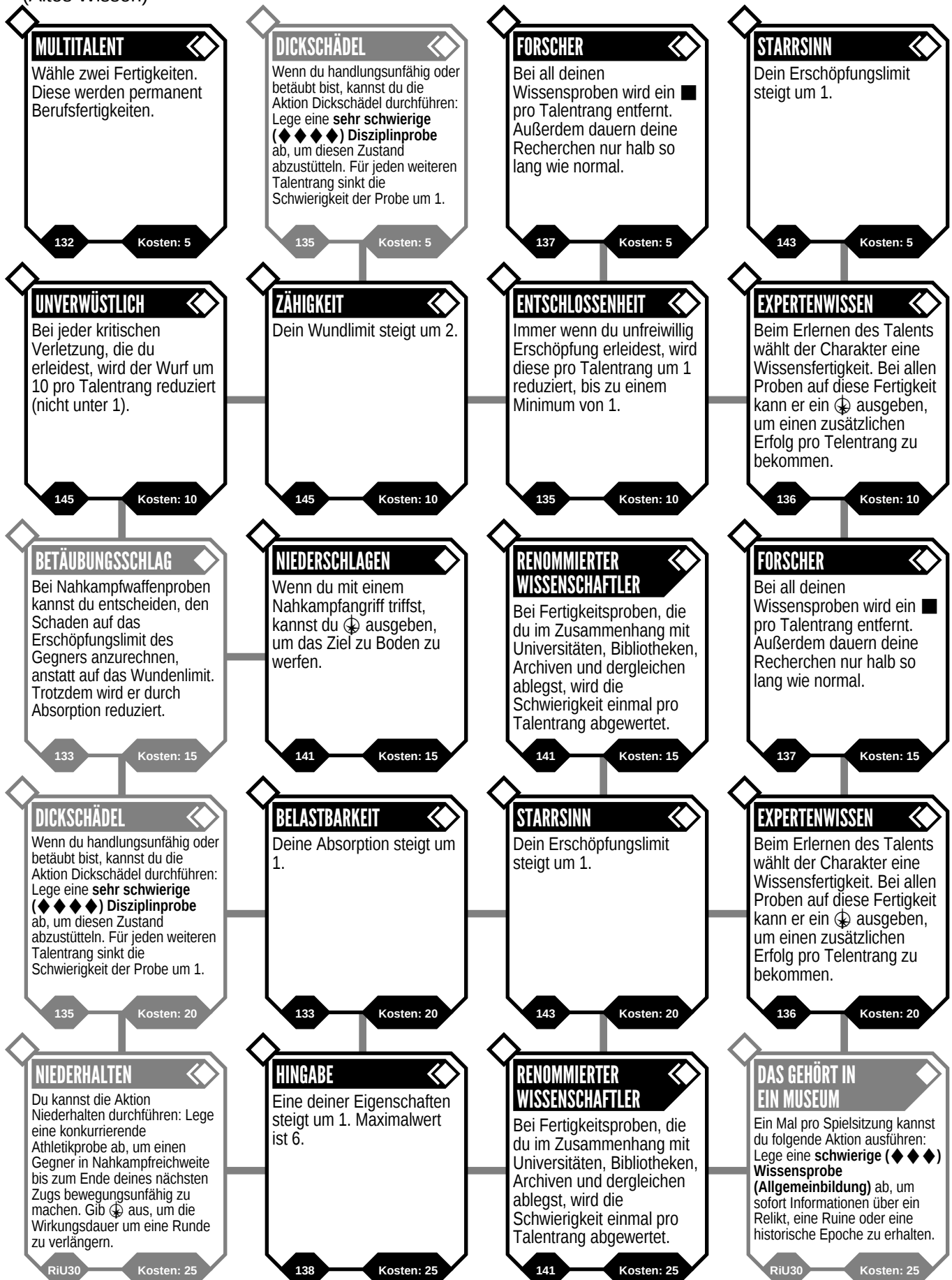
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

Berufsfertigkeiten Archäologe: Athletik, Disziplin, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen)

Aktiv

Passiv

Ränge

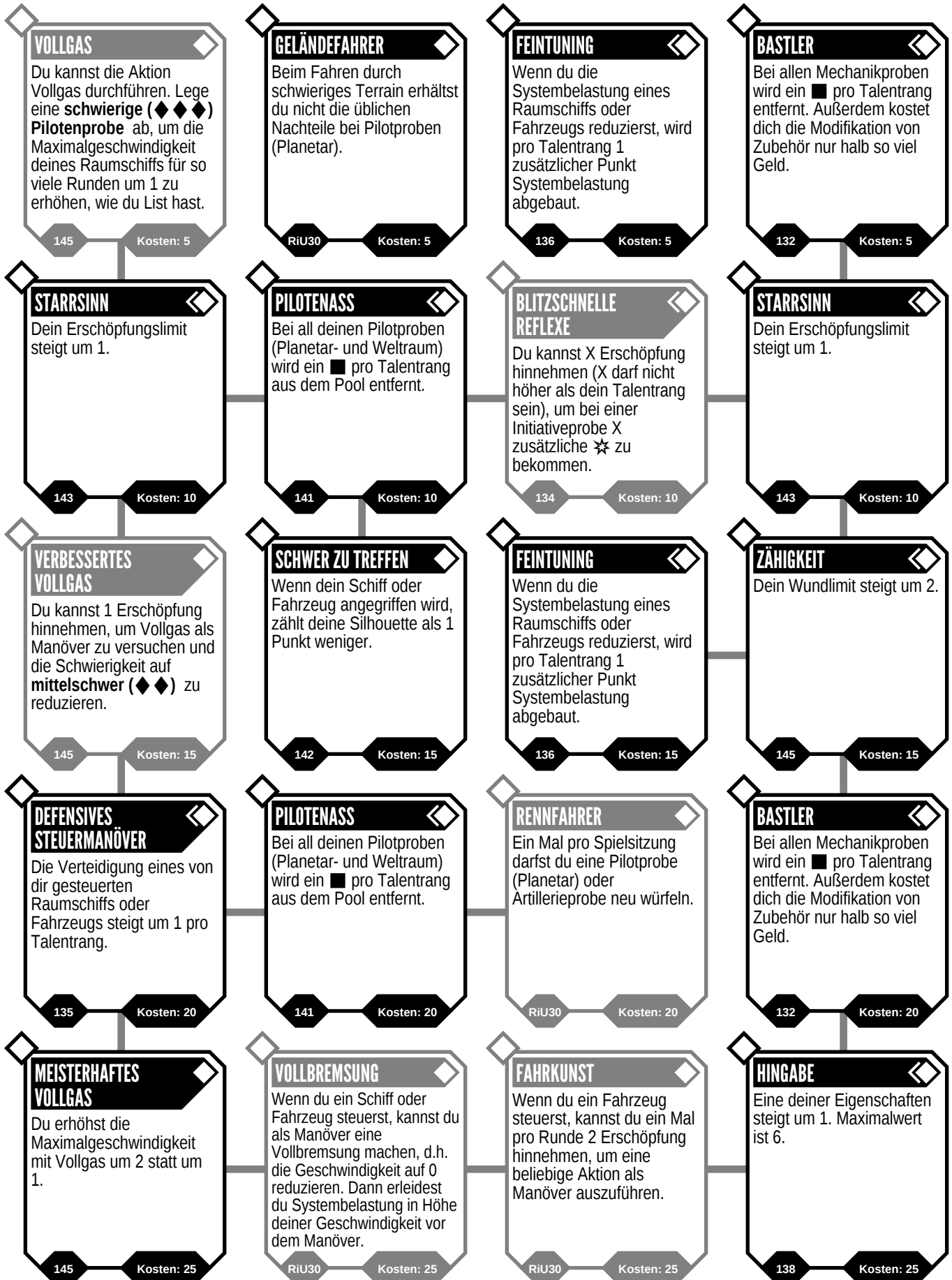


Entdecker: Fahrer

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

Berufsfertigkeiten Fahrer: Artillerie, Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar)

Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 



Entdecker: Grenzgänger

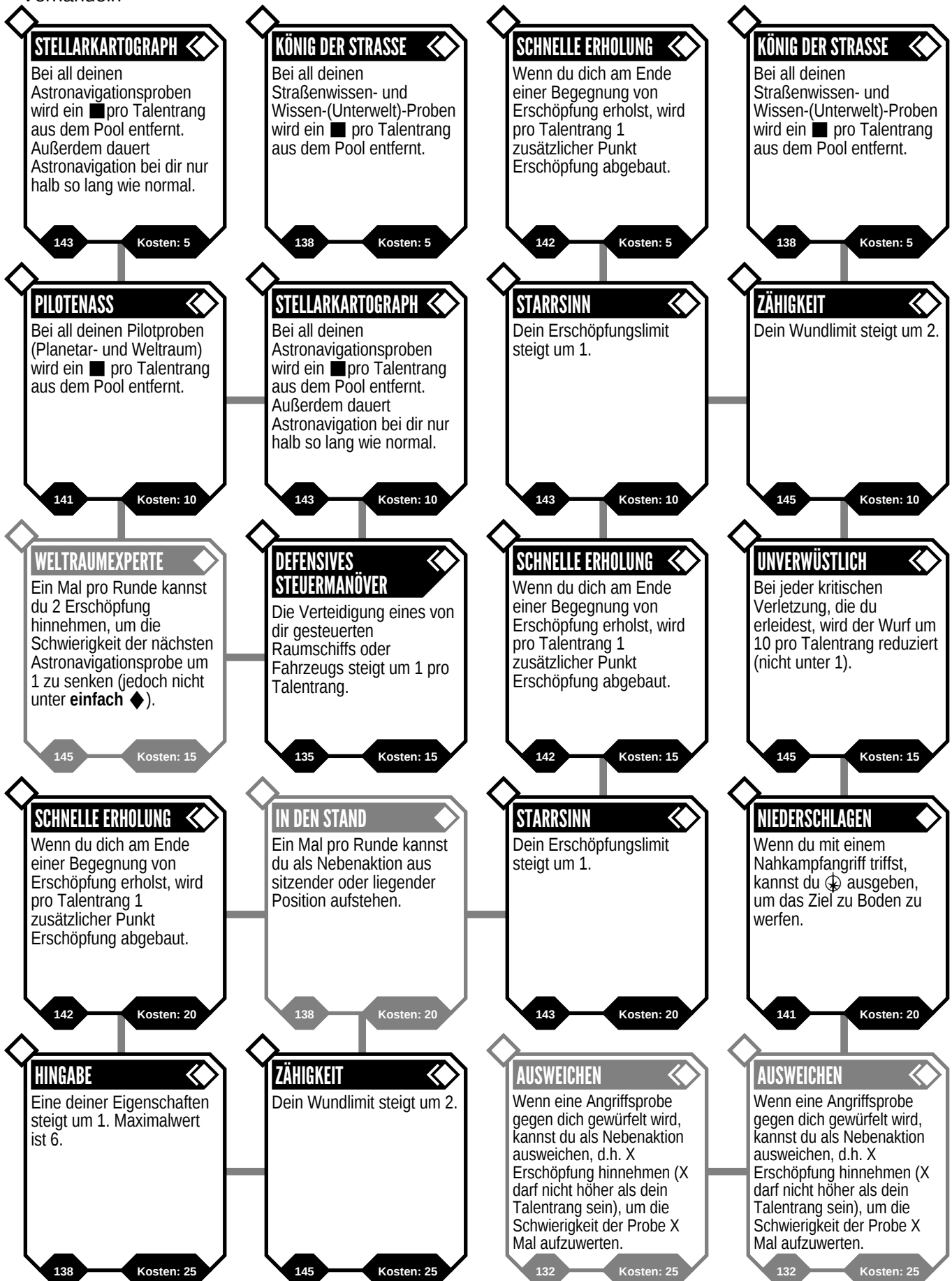
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

Berufsfertigkeiten Grenzgänger: Astronavigation, Körperbeherrschung, Straßenwissen, Verhandeln

Aktiv

Passiv

Ränge



Entdecker: Großwildjäger

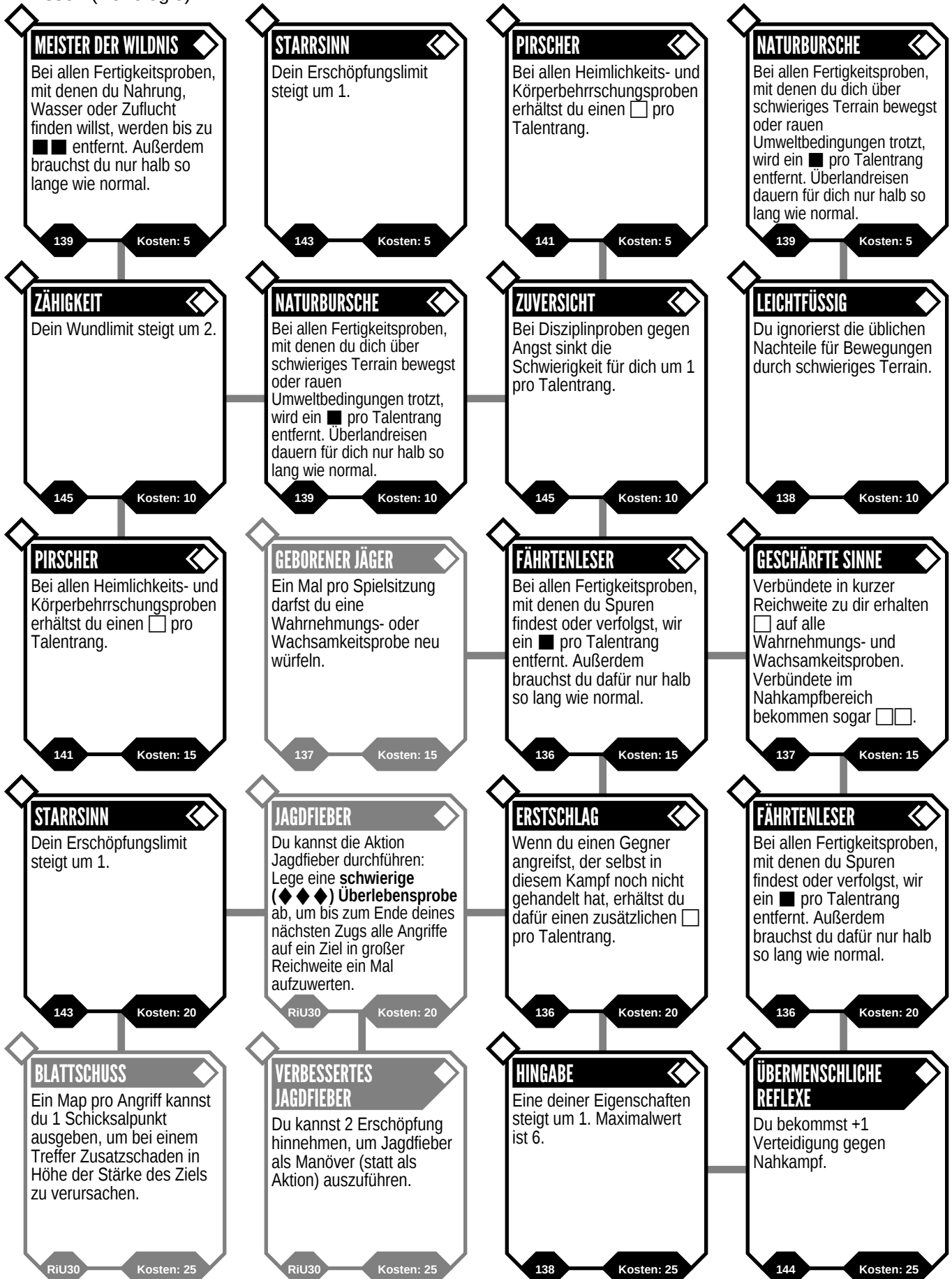
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

Berufsfertigkeiten Großwildjäger: Heimlichkeit, Schwere Fernkampfaffen, Überleben, Wissen (Xenologie)

Aktiv

Passiv

Ränge



Entdecker: Händler

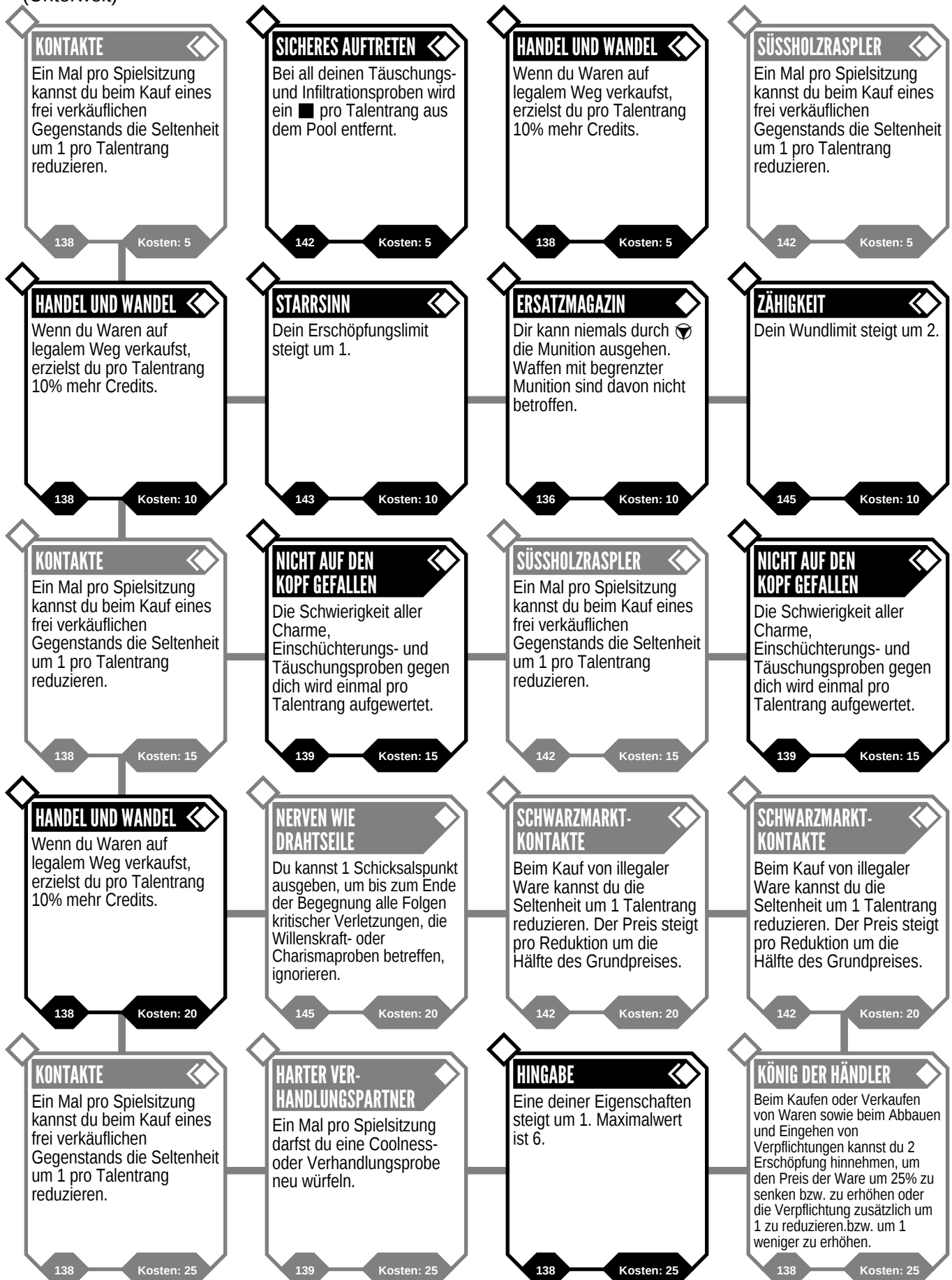
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

Berufsfertigkeiten Händler: Täuschung, Verhandeln, Wissen (Kernwelten), Wissen (Unterwelt)

Aktiv

Passiv

Ränge



Entdecker: Kundschafter

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

Berufsfertigkeiten Kundschafter: Athletik, Medizin, Pilot (Planetar), Überleben

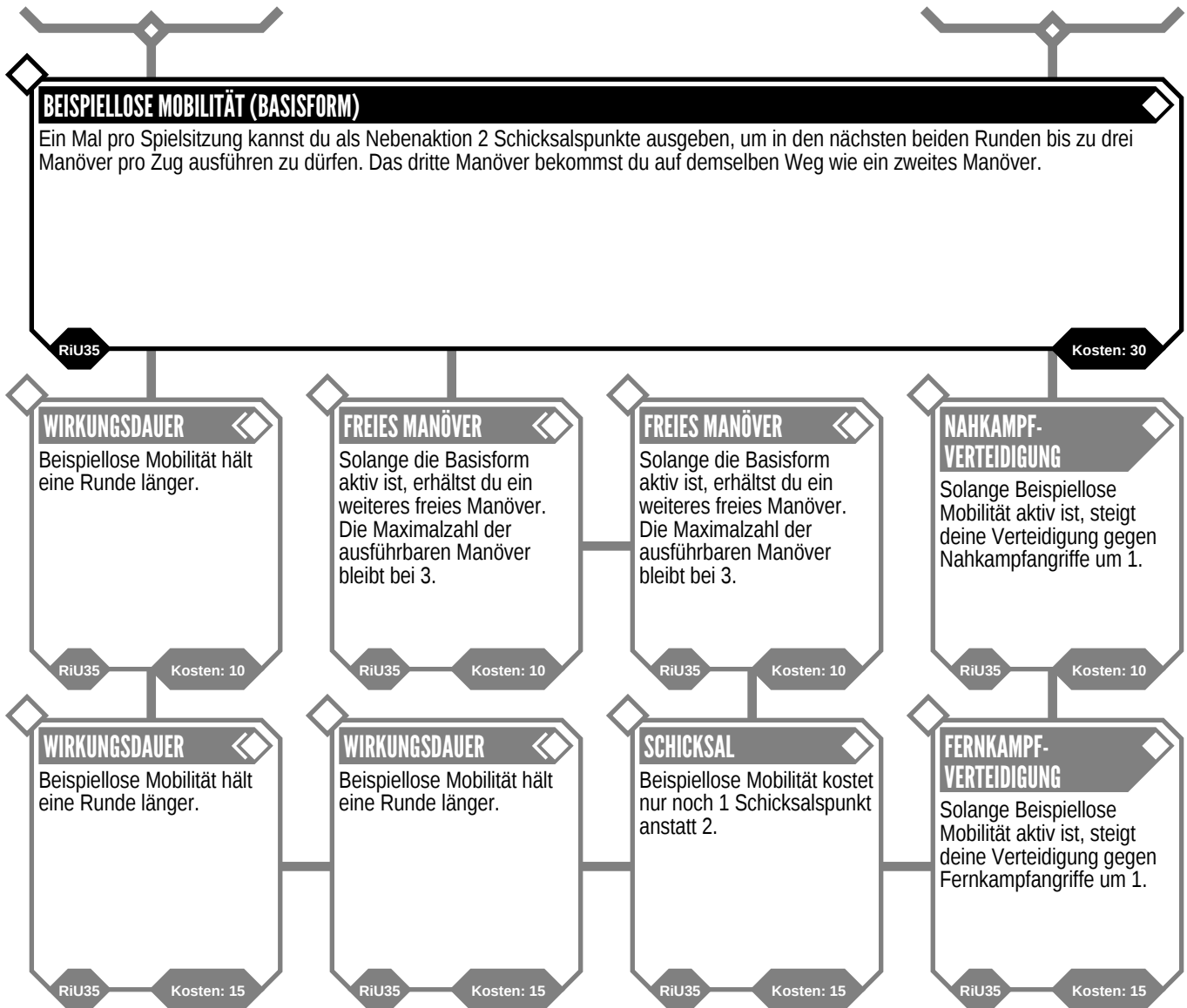
Aktiv

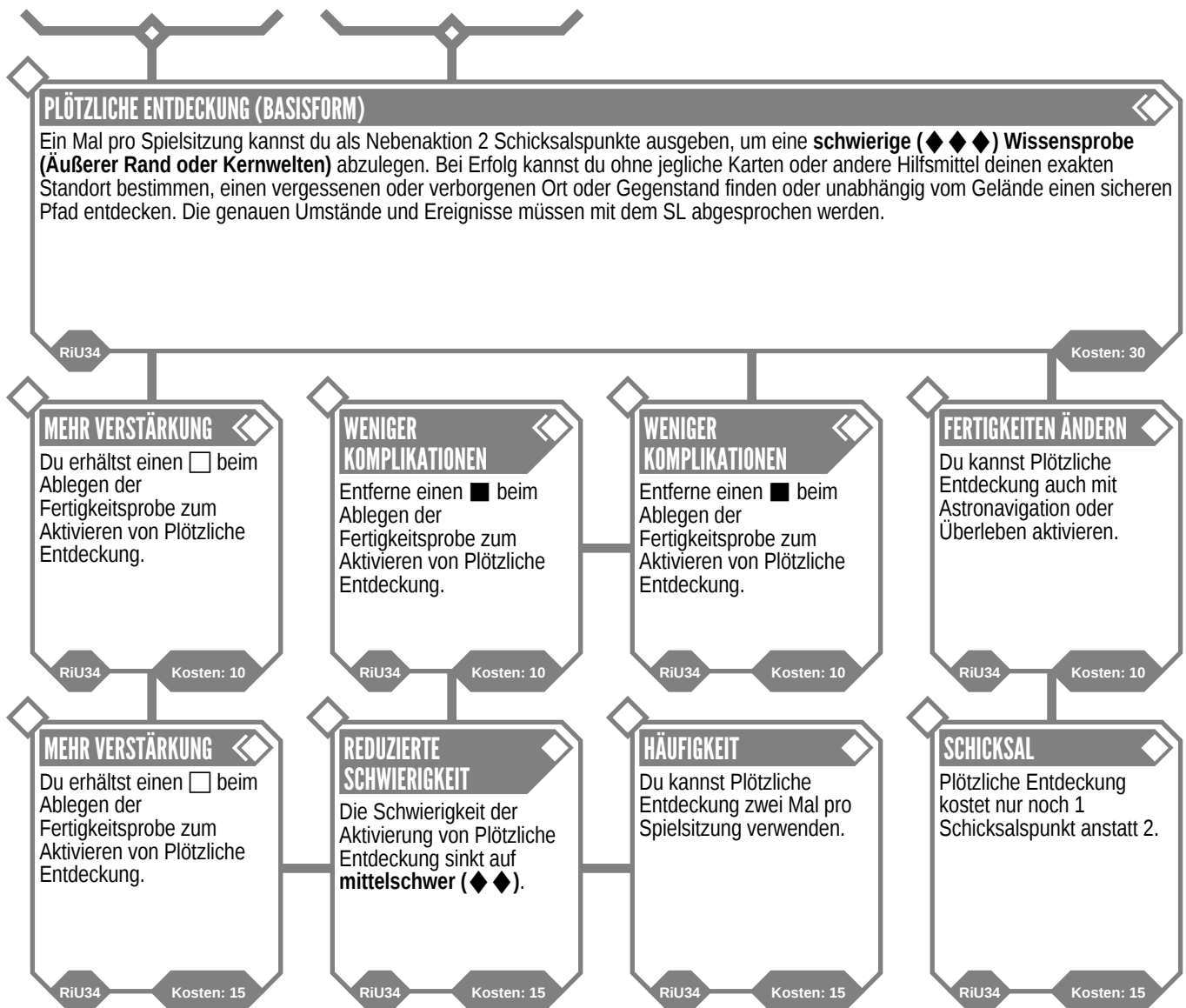
Passiv

Ränge

<p>142 SCHNELLE ERHOLUNG </p> <p>Wenn du dich am Ende einer Begegnung von Erschöpfung erholst, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Erschöpfung abgebaut.</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>141 PIRSCHER </p> <p>Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben erhältst du einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>143 STARRSINN </p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.</p> <p>Kosten: 5</p>	<p>132 ABKÜRZUNG </p> <p>Bei Verfolgungsjagden bekommst du einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang auf alle Proben, mit denen du Gegner verfolgst oder vor ihnen fliehst.</p> <p>Kosten: 5</p>
<p>139 MEISTER DER WILDNIS </p> <p>Bei allen Fertigungsproben, mit denen du Nahrung, Wasser oder Zuflucht finden willst, werden bis zu entfernt. Außerdem brauchst du nur halb so lange wie normal.</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>136 ERSTSCHLAG </p> <p>Wenn du einen Gegner angreiffst, der selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat, erhältst du dafür einen zusätzlichen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>132 AUFSATTELN </p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion auf ein Fahrzeug oder Reittier auf- oder von ihm absteigen oder innerhalb eines Fahrzeugs oder Raumschiffs in Cockpit oder in die Waffenstation wechseln.</p> <p>Kosten: 10</p>	<p>135 DESORIENTIERENDER ANGRIFF </p> <p>Wenn du einen erfolgreichen Angriff ausgeführt hast, kannst du ausgeben, um das Ziel für 1 Runde pro Talentrang desorientiert zu machen.</p> <p>Kosten: 10</p>
<p>142 SCHNELLE ERHOLUNG </p> <p>Wenn du dich am Ende einer Begegnung von Erschöpfung erholst, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Erschöpfung abgebaut.</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>137 GEBORENER JÄGER </p> <p>Ein Mal pro Spielsitzung darfst du eine Wahrnehmungs- oder Wachsamkeitsprobe neu würfeln.</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>145 VERTRAUTE SONNEN </p> <p>Ein Mal pro Spielsitzung kannst du das Manöver V.S. einsetzen: Lege eine schwierige () Wissen (Äußerer Rand)- oder Wissen (Kern-welten)-Probe ab, um genaue Details zu den Umweltbedingungen eines Planeten und andere wichtige Informationen zu erfahren.</p> <p>Kosten: 15</p>	<p>132 ABKÜRZUNG </p> <p>Bei Verfolgungsjagden bekommst du einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang auf alle Proben, mit denen du Gegner verfolgst oder vor ihnen fliehst.</p> <p>Kosten: 15</p>
<p>143 STARRSINN </p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>137 GESCHÄRFTE SINNE </p> <p>Verbündete in kurzer Reichweite zu dir erhalten <input type="checkbox"/> auf alle Wahrnehmungs- und Wachsamkeitsproben. Verbündete im Nahkampfbereich bekommen sogar <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>.</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>145 ZÄHIGKEIT </p> <p>Dein Wundlimit steigt um 2.</p> <p>Kosten: 20</p>	<p>136 ERSTSCHLAG </p> <p>Wenn du einen Gegner angreiffst, der selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat, erhältst du dafür einen zusätzlichen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p> <p>Kosten: 20</p>
<p>132 AUSRÜSTUNGSGÜRTEL </p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt ausgeben, um einen bisher nicht erwähnten Gegenstand oder (mit Einschränkungen) eine entsprechende Waffe aus deiner Tasche zu ziehen.</p> <p>Kosten: 25</p>	<p>138 HINGABE </p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Maximalwert ist 6.</p> <p>Kosten: 25</p>	<p>141 PIRSCHER </p> <p>Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben erhältst du einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p> <p>Kosten: 25</p>	<p>135 DESORIENTIERENDER ANGRIFF </p> <p>Wenn du einen erfolgreichen Angriff ausgeführt hast, kannst du ausgeben, um das Ziel für 1 Runde pro Talentrang desorientiert zu machen.</p> <p>Kosten: 25</p>

Beispiellose Mobilität





Kolonist: Doktor

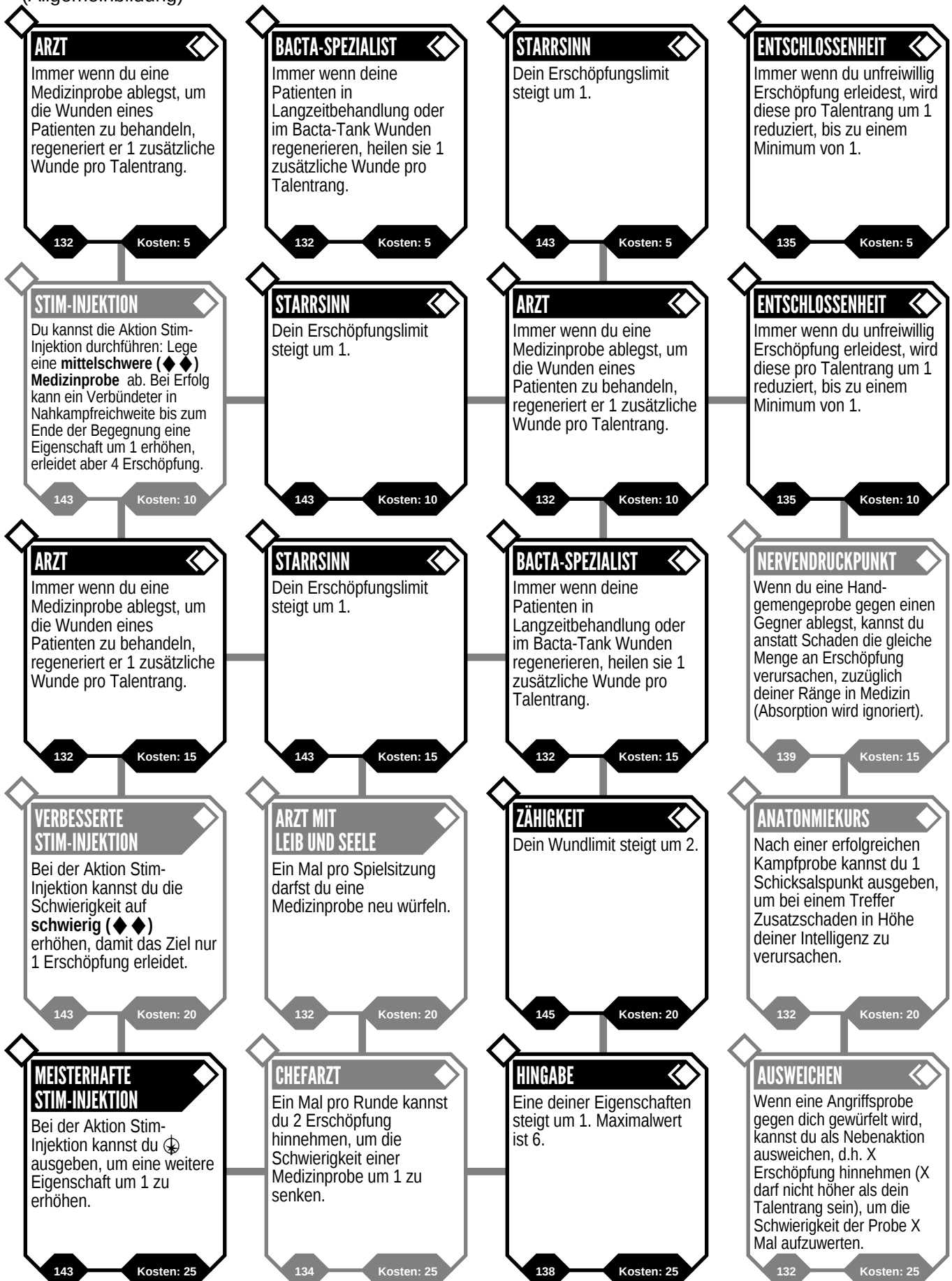
Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

Berufsfertigkeiten Doktor: Coolness, Medizin, Widerstandskraft, Wissen (Allgemeinbildung)

Aktiv

Passiv

Ränge




Kolonist: Gelehrter

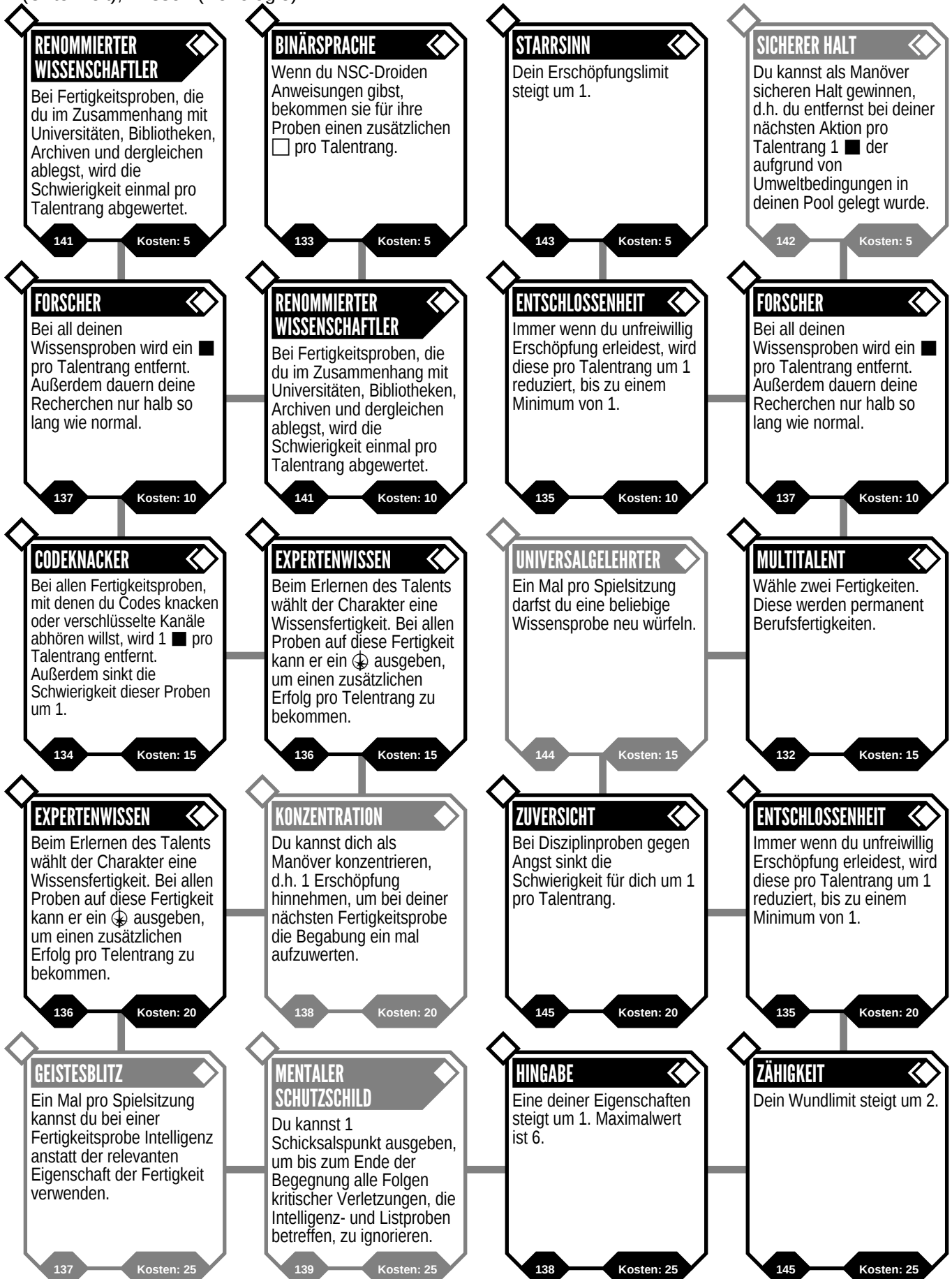
Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

Berufsfertigkeiten Gelehrter: Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Unterwelt), Wissen (Xenologie)

Aktiv 

Passiv 

Ränge 

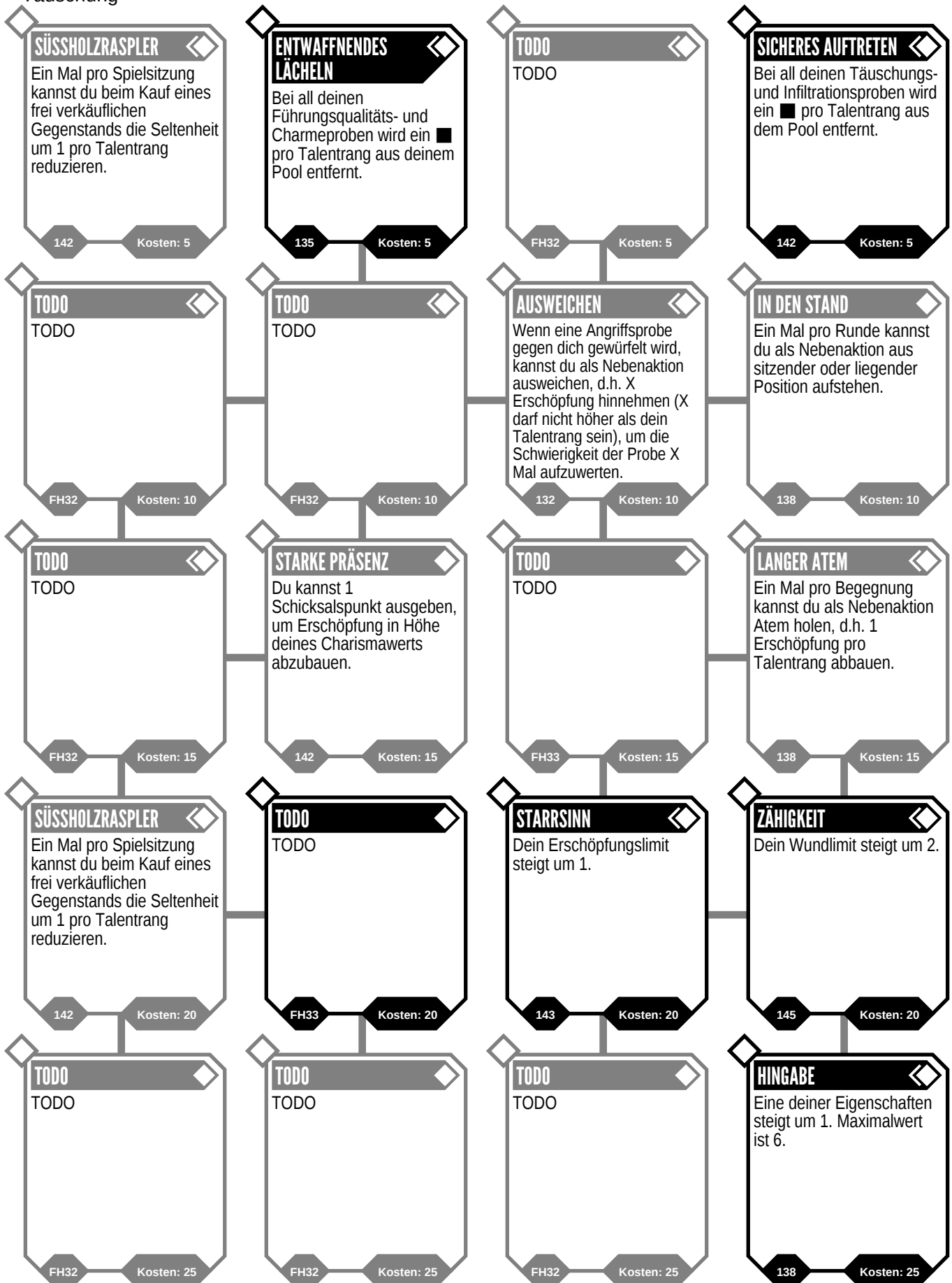


Kolonist: Künstler

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

Berufsfertigkeiten Künstler: Charme, Körperbeherrschung, Nahkampfwaffen, Täuschung

Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 

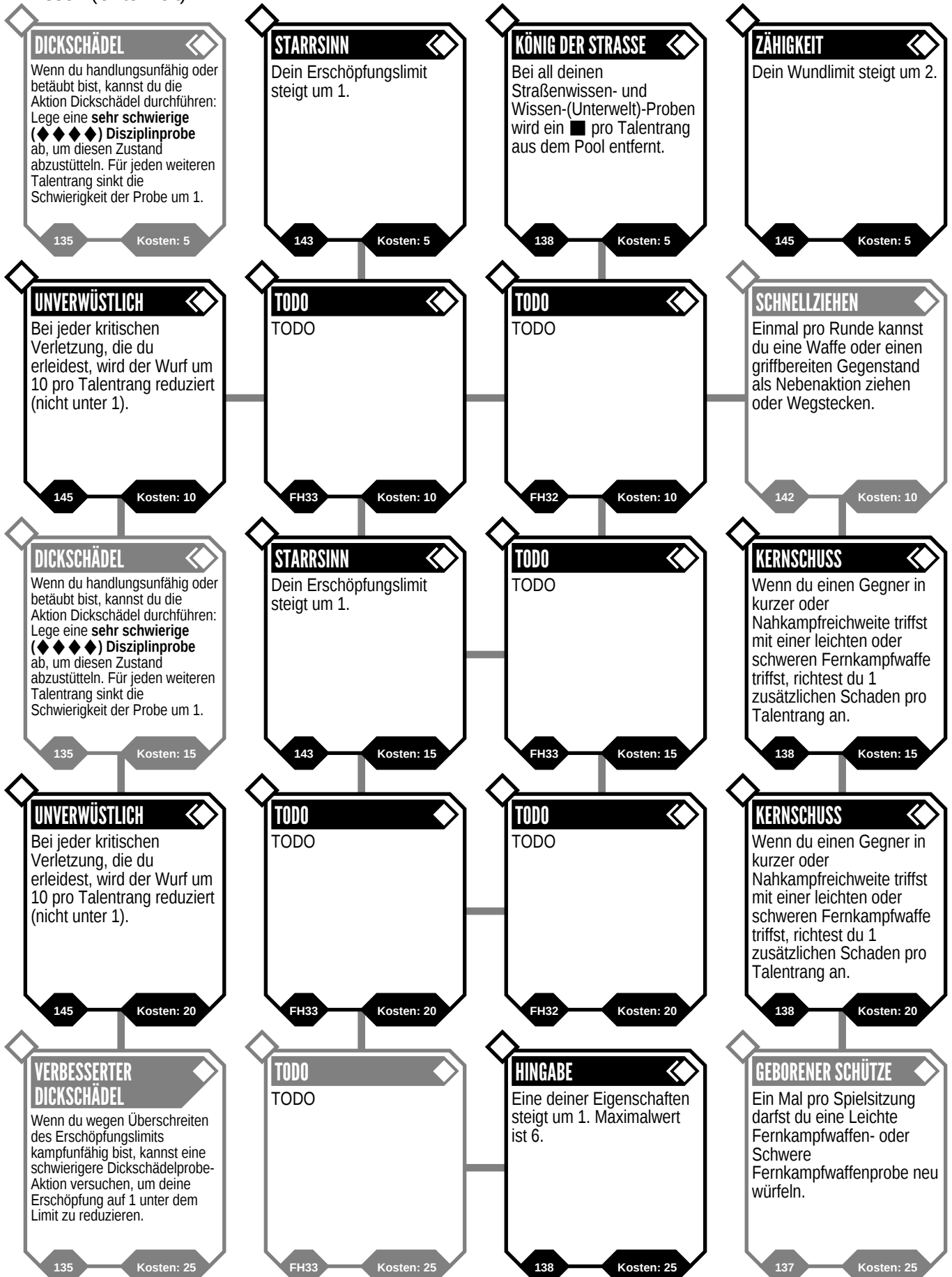


Kolonist: Marschal

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

Berufsfertigkeiten Marschal: Einschüchterung, Leichte Fernkampfwaffen, Wachsamkeit, Wissen (Unterwelt)

Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 



Kolonist: Politiker

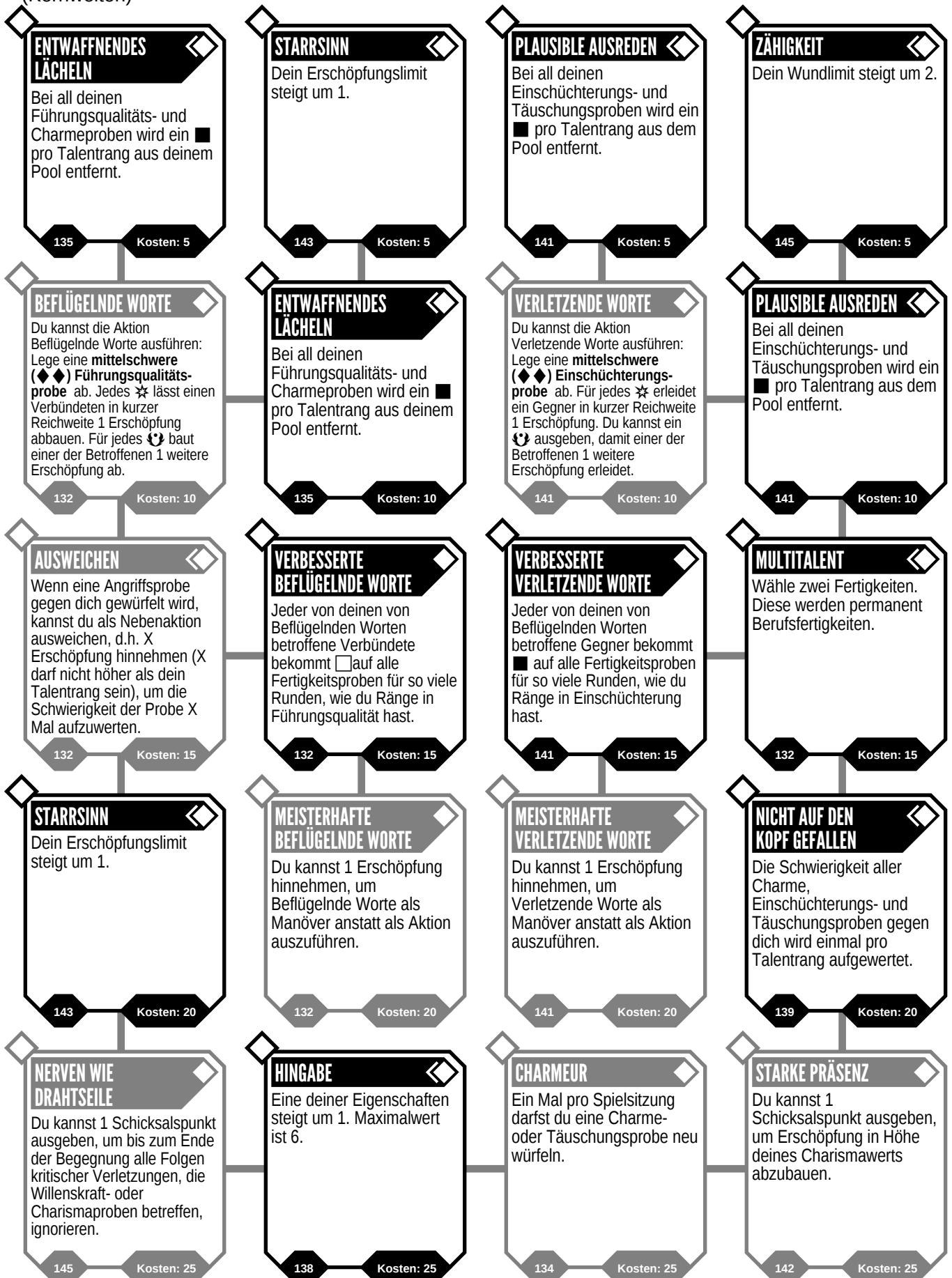
Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

Berufsfertigkeiten Politiker: Charme, Einschüchterung, Täuschung, Wissen (Kernwelten)

Aktiv

Passiv

Ränge

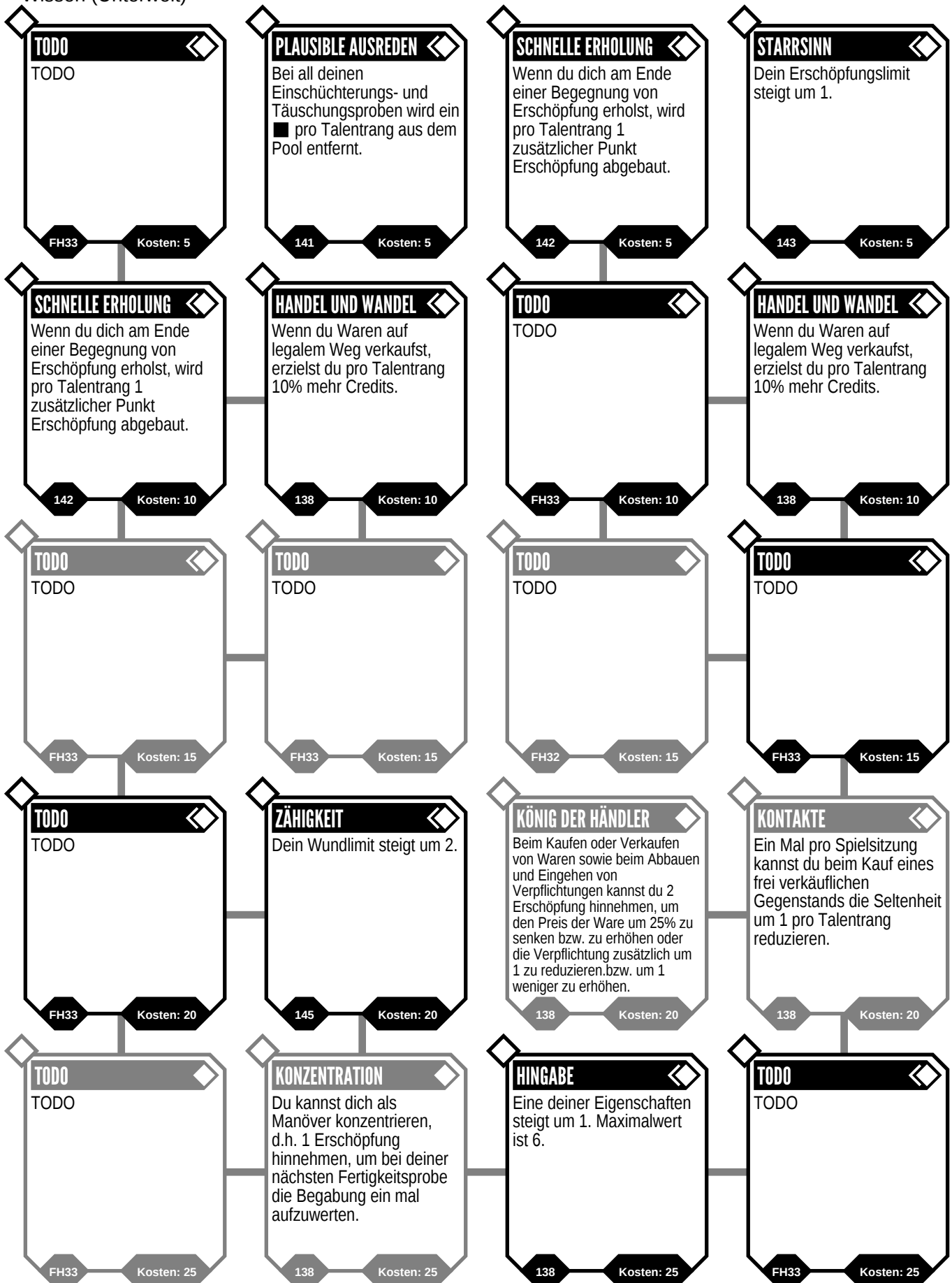


Kolonist: Unternehmer

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)


Berufsfertigkeiten Unternehmer: Disziplin, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Unterwelt)


Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 




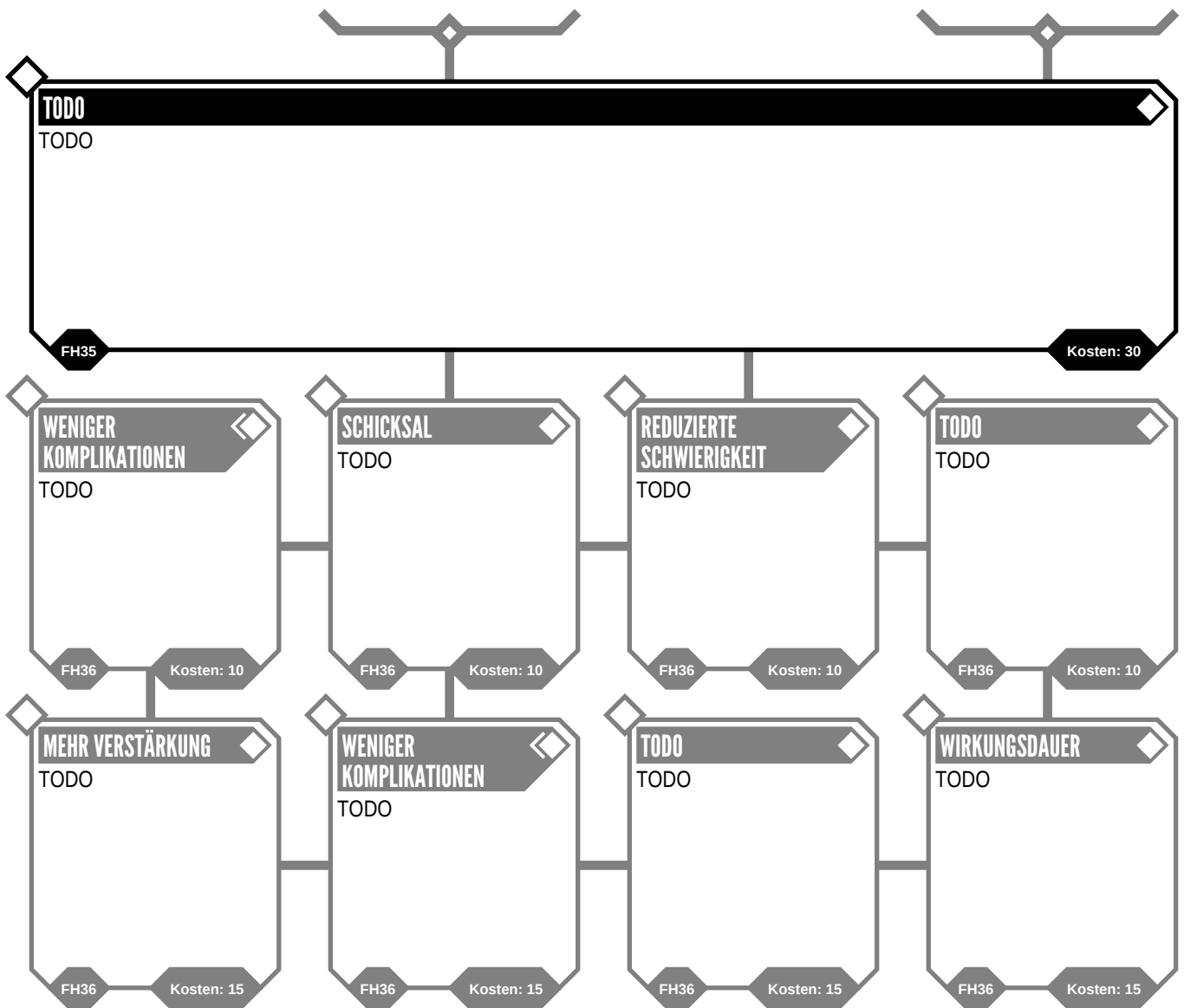
Kolonisten-Expertenfähigkeit

Aufschlussreiche Enthüllung

Basisfähigkeit 


Verbesserung 


Ränge 




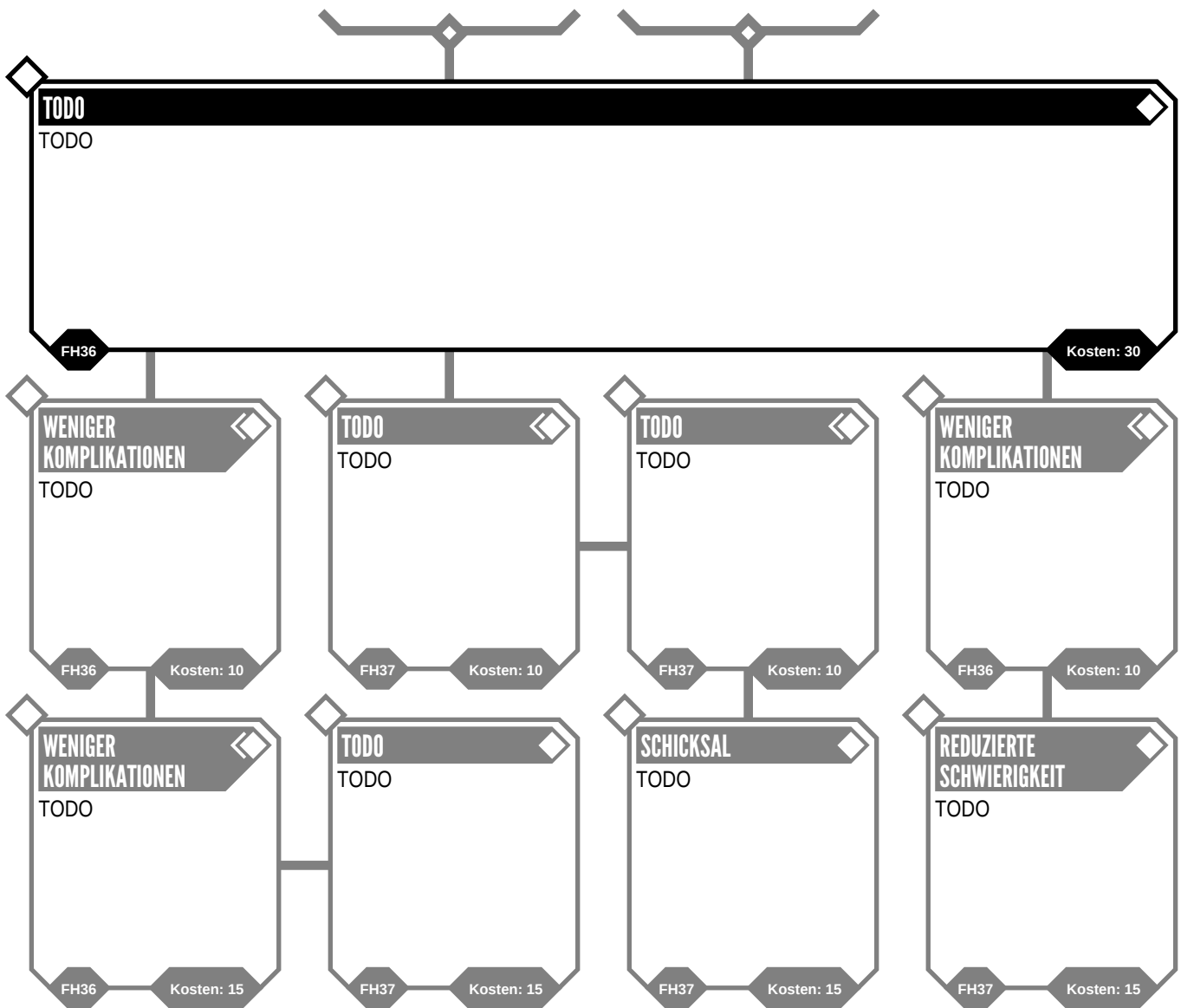
Kolonisten-Expertenfähigkeit

Beispiellose Expertise

Basisfähigkeit 

Verbesserung 

Ränge 




Kopfgeldjäger: Attentäter

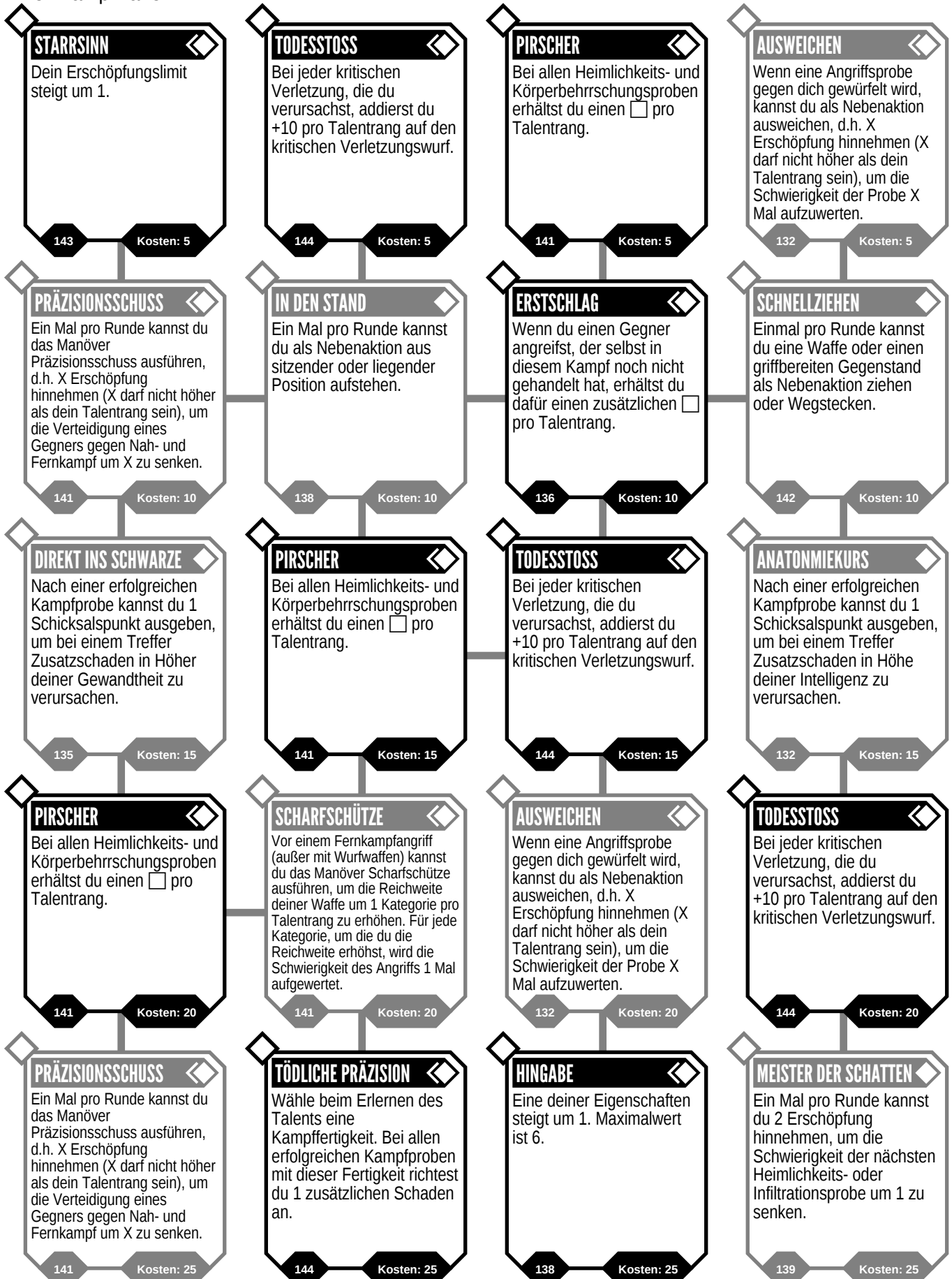
Berufsfertigkeiten: Athletik, Handgemenge, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Schwere Fernkampfaffen, Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung

Berufsfertigkeiten Attentäter: Heimlichkeit, Infiltration, Nahkampfaffen, Schwere Fernkampfaffen

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



Kopfgeldjäger: PowerTech

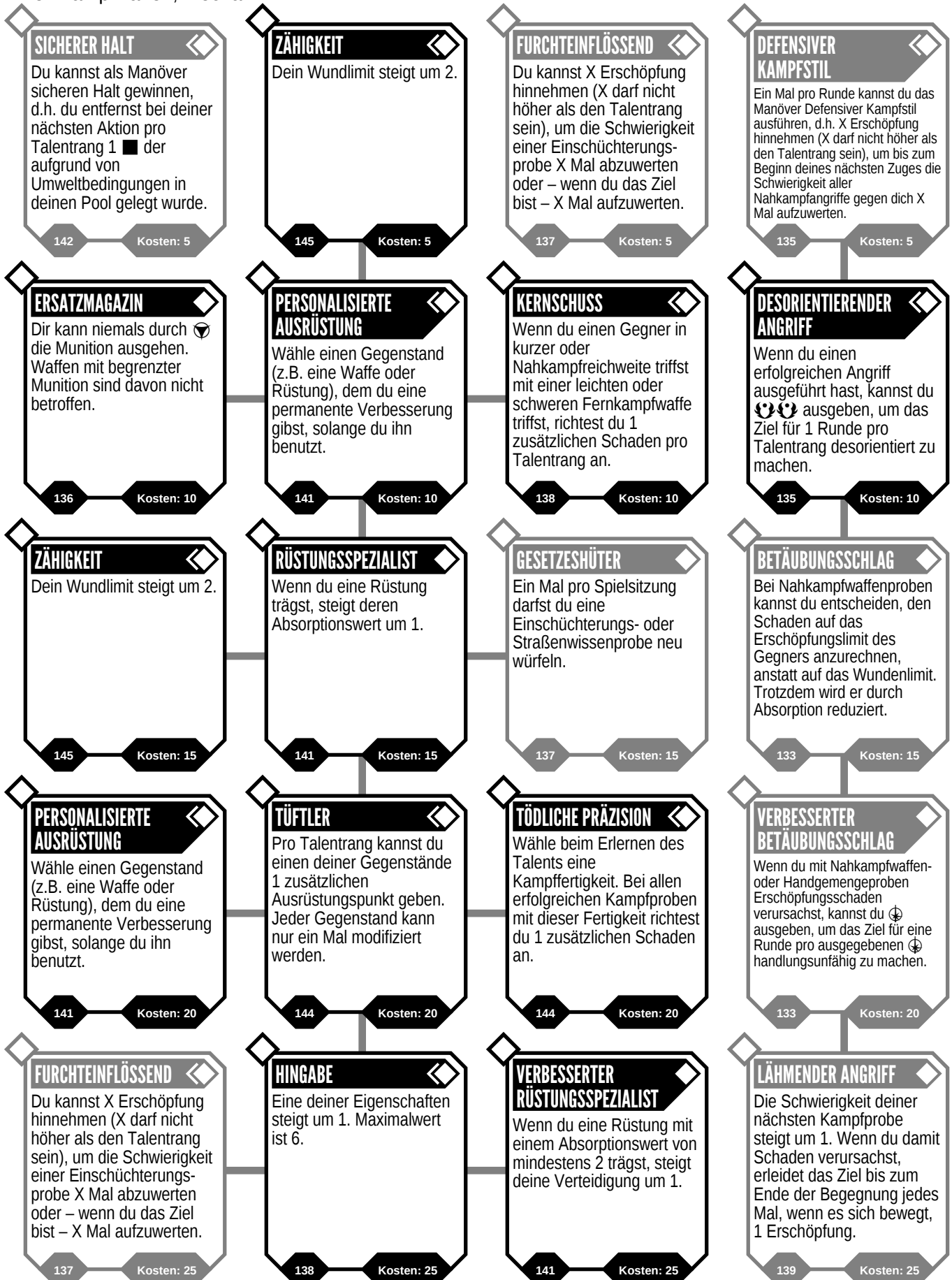
Berufsfertigkeiten: Athletik, Handgemenge, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Schwere Fernkampfwaffen, Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung

Berufsfertigkeiten PowerTech: Einschüchterung, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Mechanik

Aktiv

Passiv

Ränge




Kopfgeldjäger: Überlebenskünstler

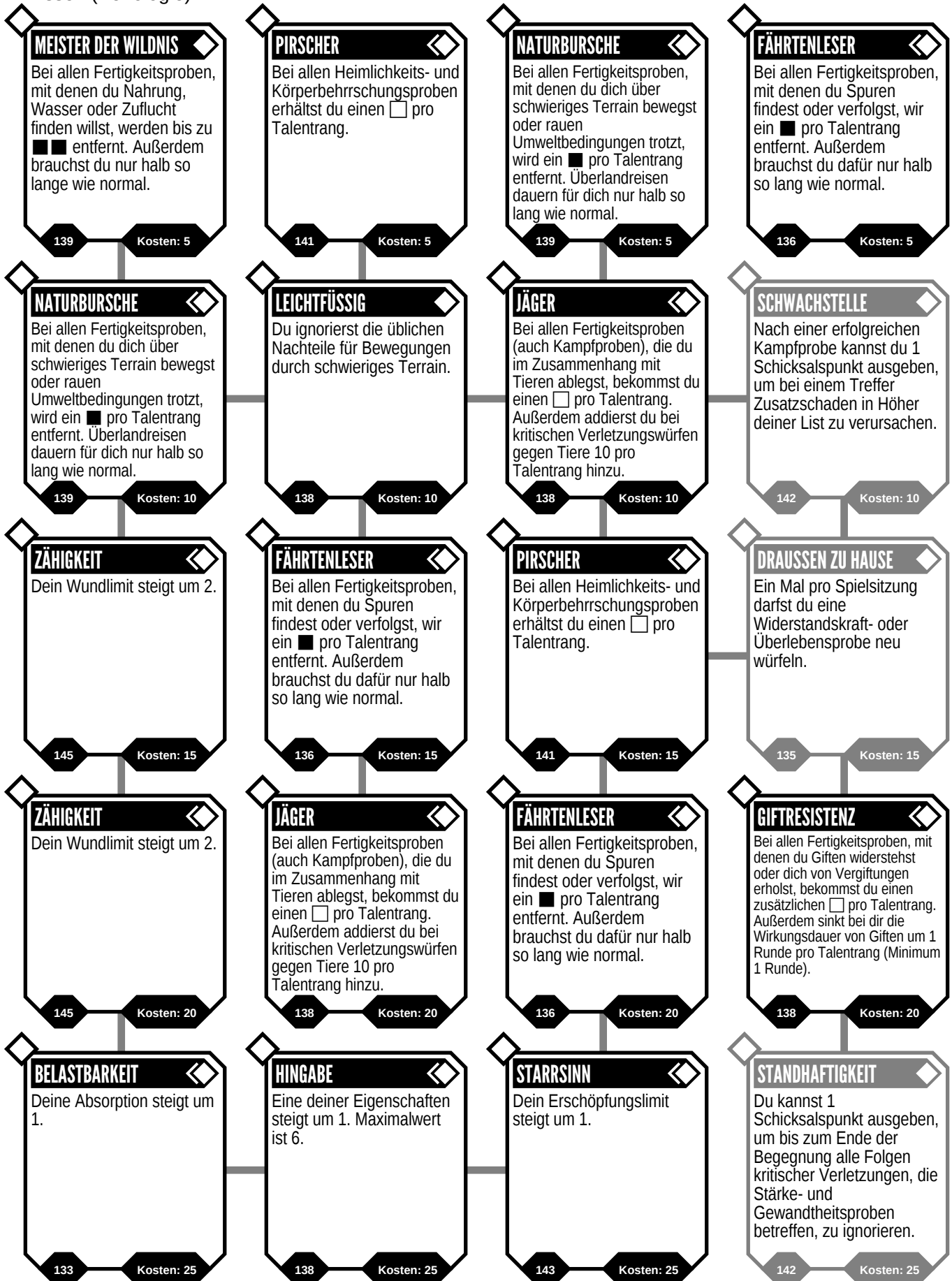
Berufsfertigkeiten: Athletik, Handgemenge, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Schwere Fernkampfaffen, Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung

Berufsfertigkeiten Überlebenskünstler: Überleben, Wahrnehmung, Widerstandskraft, Wissen (Xenologie)

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



Schmuggler: Charmeur

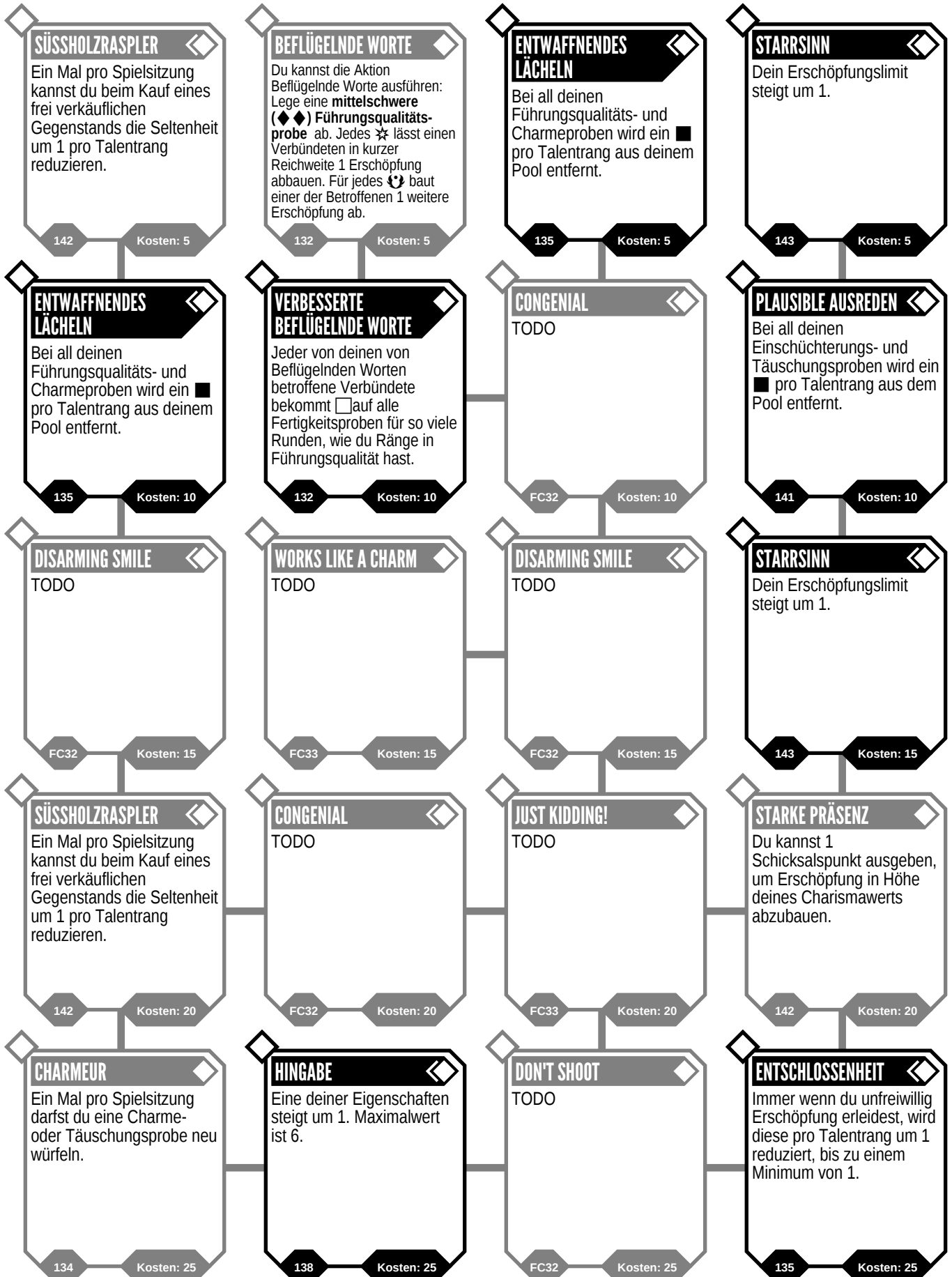
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Charmeur: Charme, Coolness, Führungsqualität, Verhandeln

Aktiv

Passiv

Ränge



Schmuggler: Dieb

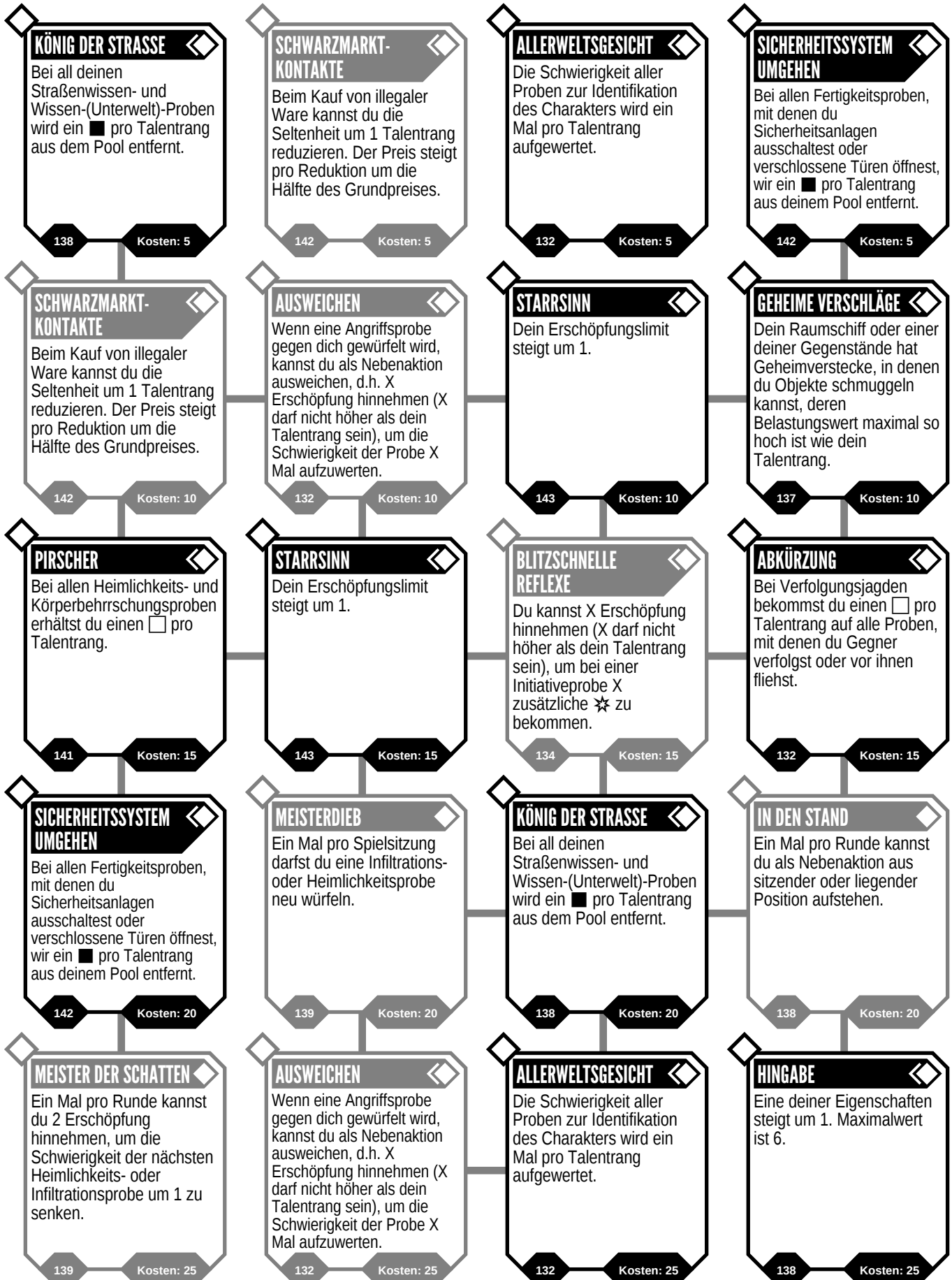
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Dieb: Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Wachsamkeit

Aktiv

Passiv

Ränge



Schmuggler: Pilot

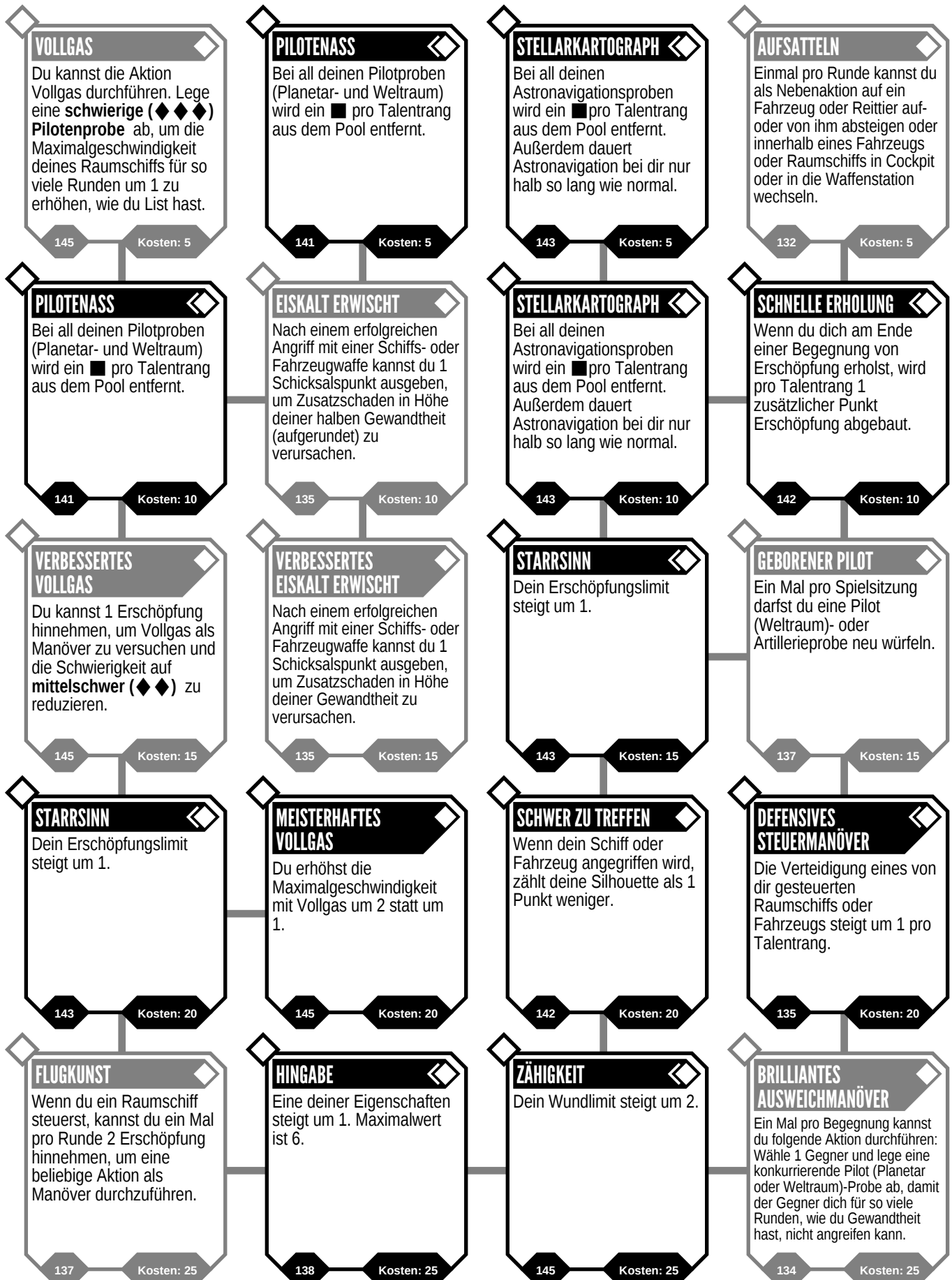
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Pilot: Artillerie, Astronavigation, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum)

Aktiv

Passiv

Ränge



Schmuggler: Revolverheld

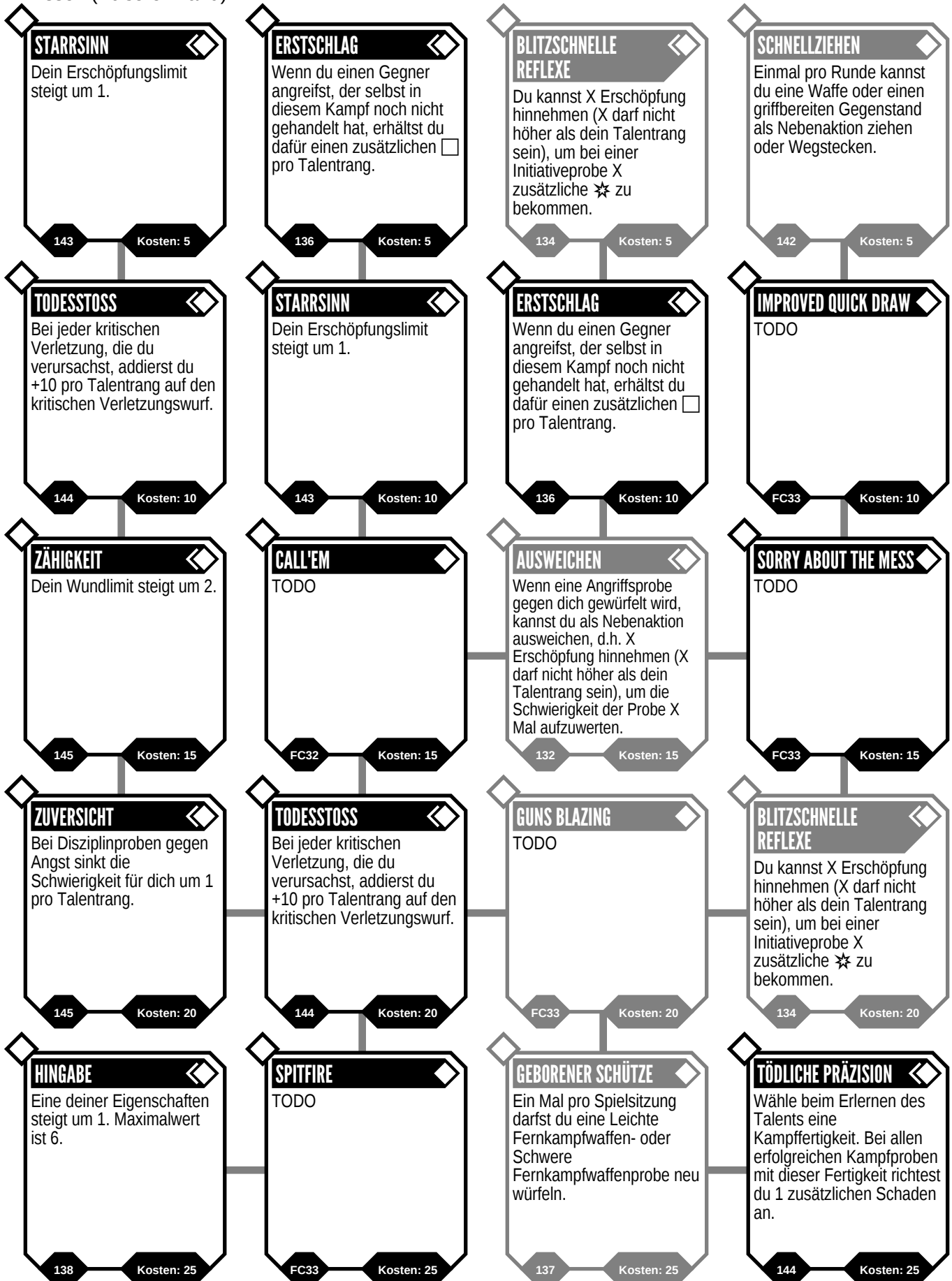
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Revolverheld: Coolness, Einschüchterung, Leichte Fernkampfaffen, Wissen (Äußerer Rand)

Aktiv

Passiv

Ränge



Schmuggler: Schurke

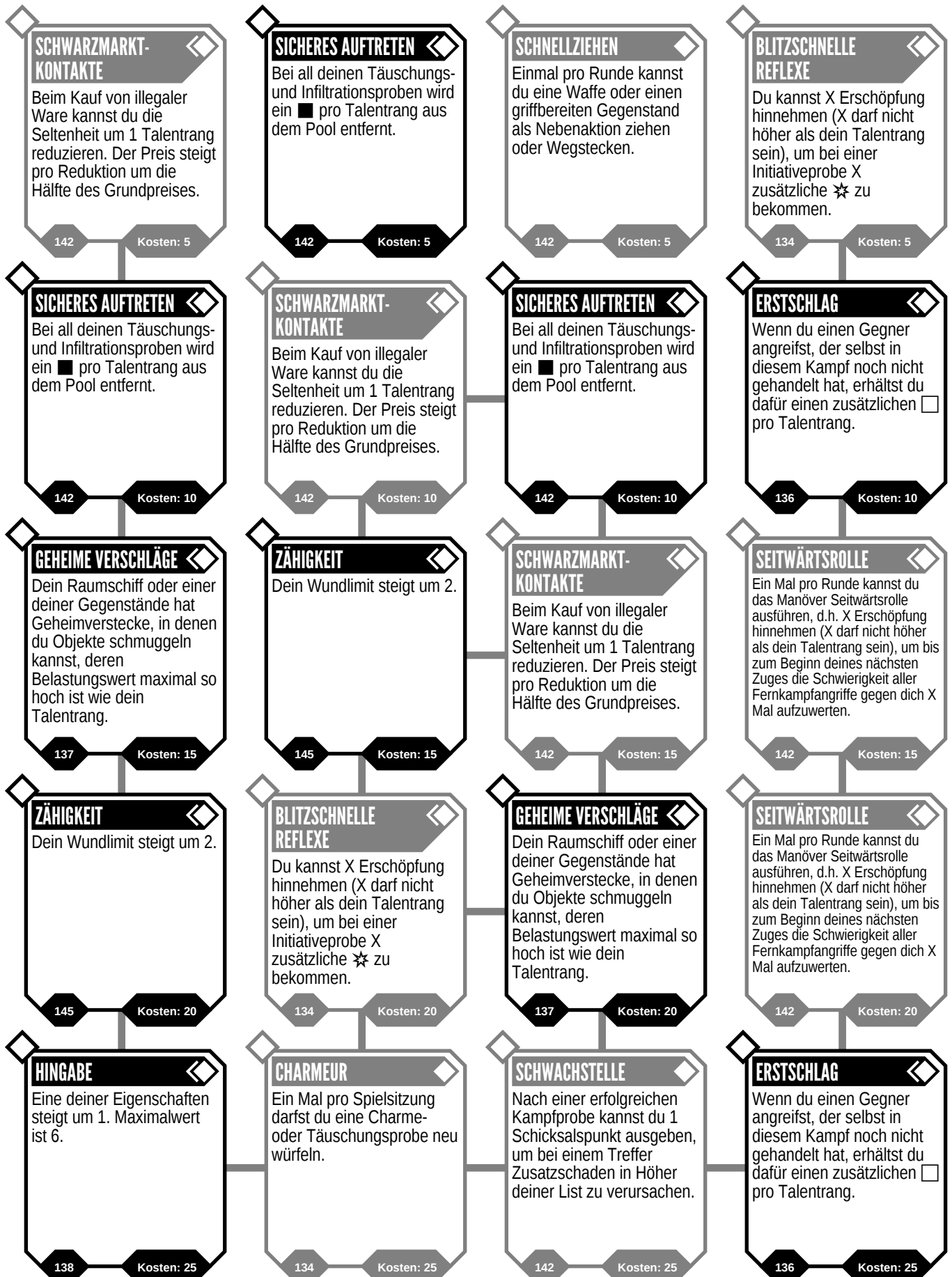
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Schurke: Charme, Coolness, Leichte Fernkampfaffen, Täuschung

Aktiv

Passiv

Ränge

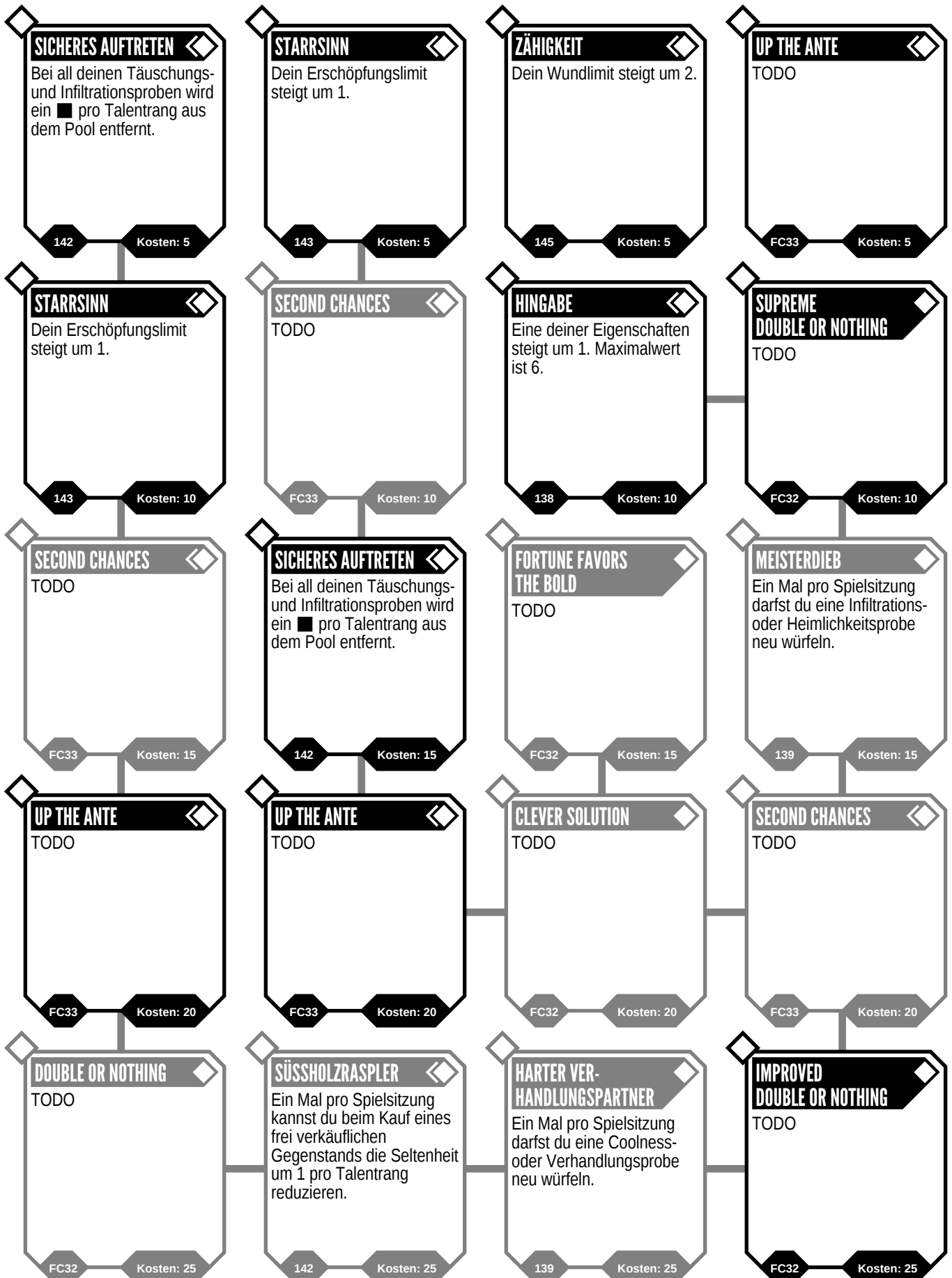


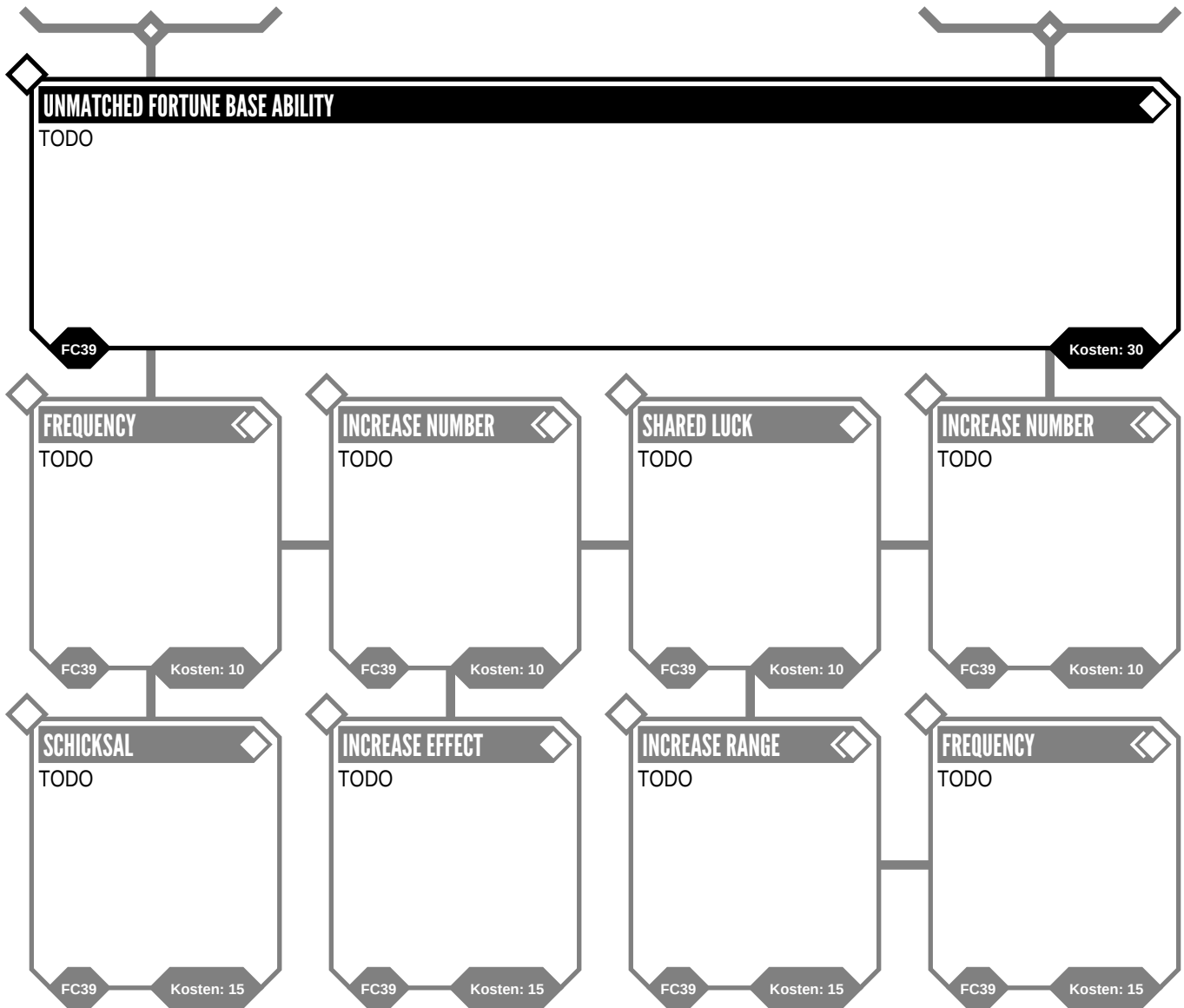
Schmuggler: Spieler

Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Spieler: Computertechnik, Coolness, Infiltration, Täuschung


Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 







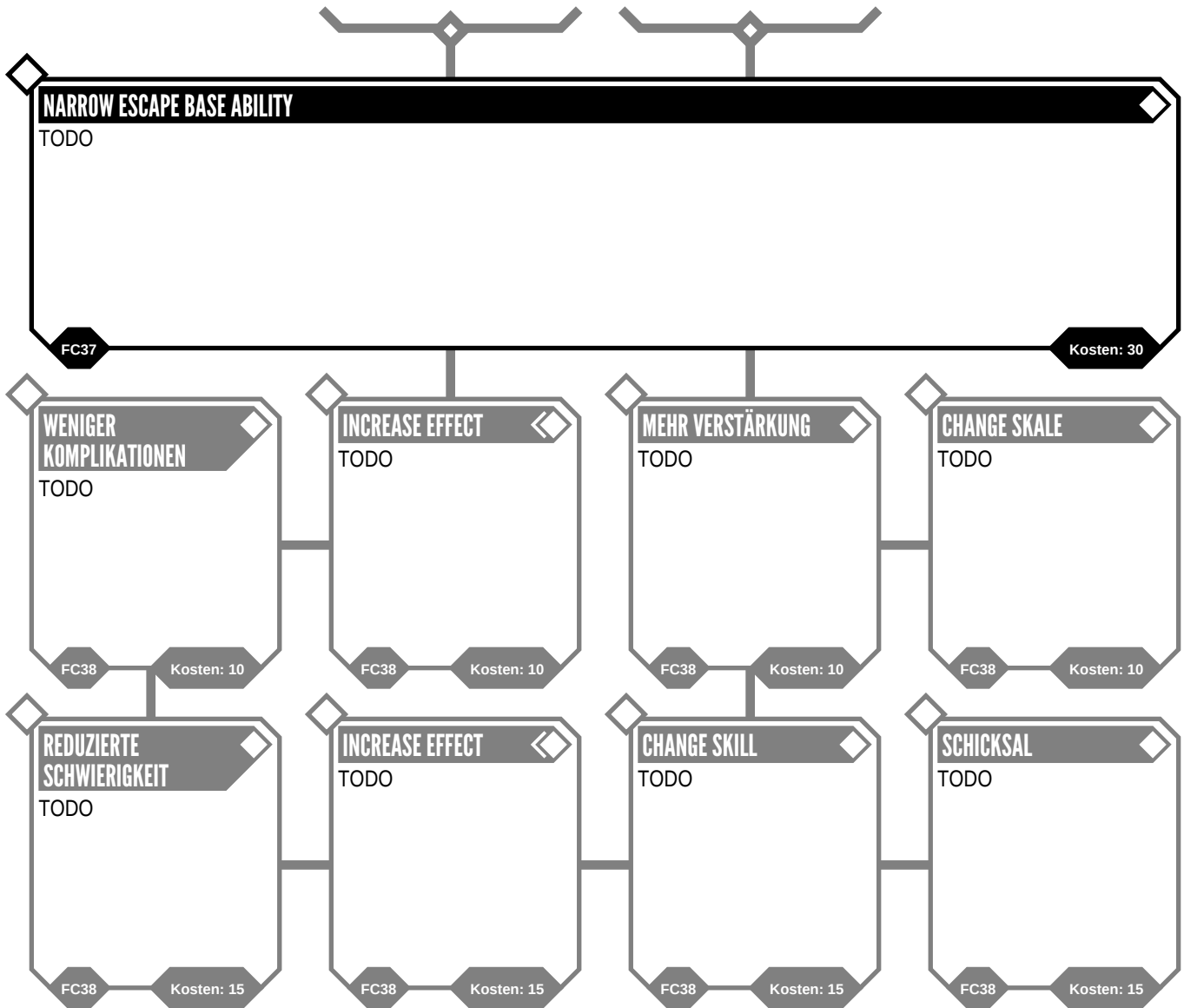
Schmuggler-Expertenfähigkeit

Knappe Flucht

Basisfähigkeit 

Verbesserung 

Ränge 



Söldner: Leibwächter

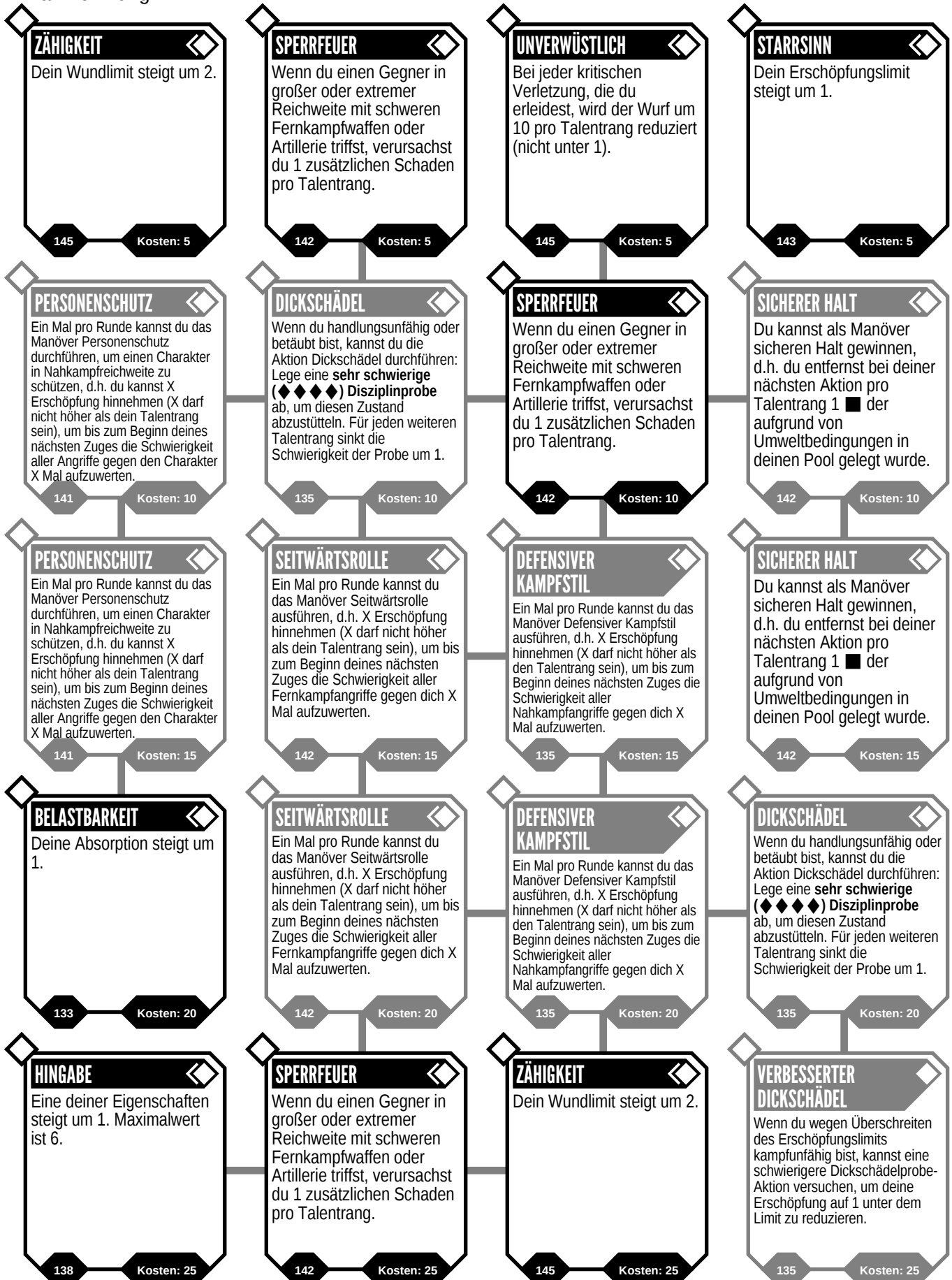
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

Berufsfertigkeiten Leibwächter: Artillerie, Pilot (Planetar), Schwere Fernkampfwaffen, Wahrnehmung

Aktiv

Passiv

Ränge



Söldner: Marodeur

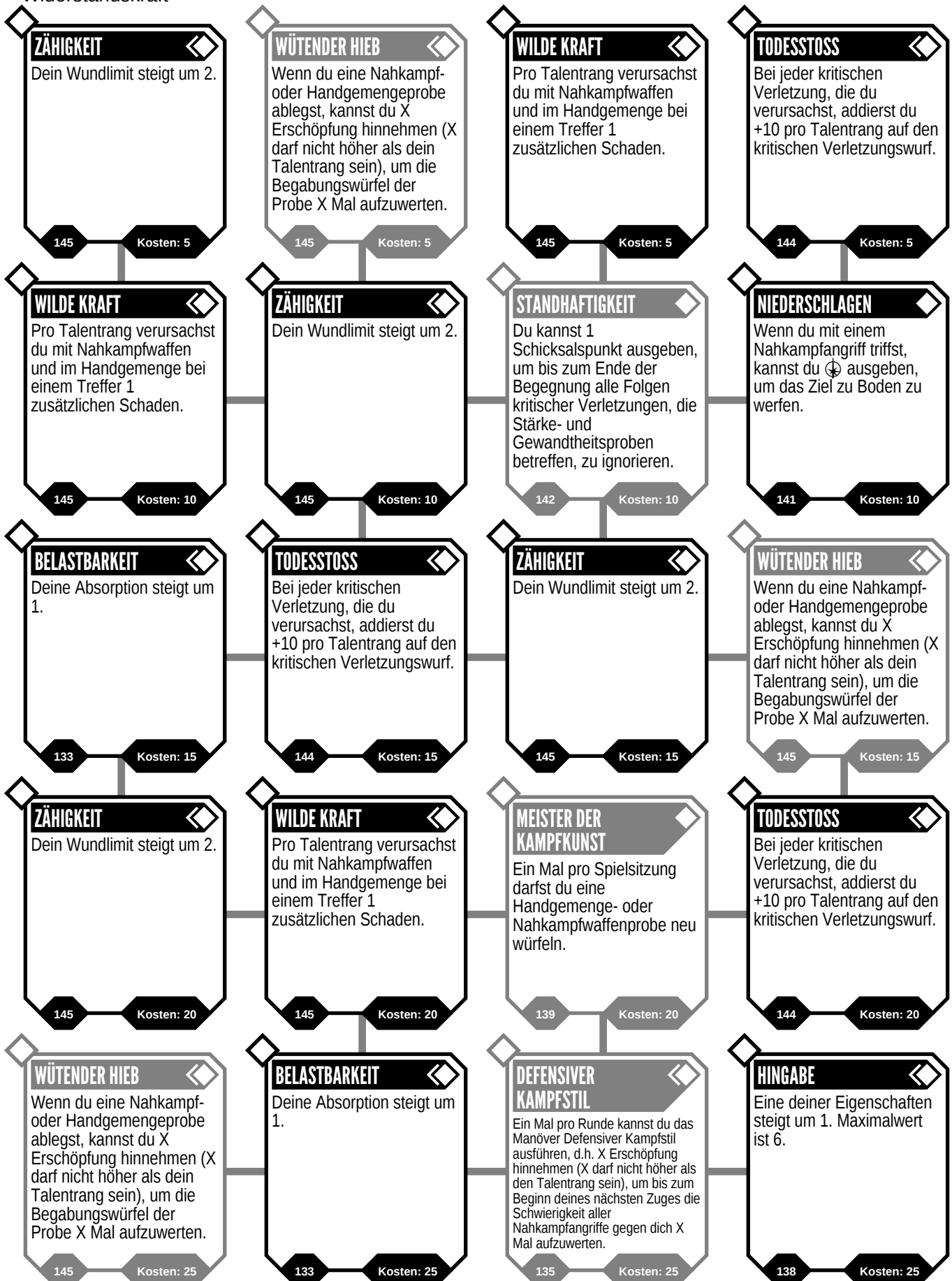
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

Berufsfertigkeiten Marodeur: Einschüchterung, Nahkampfwaffen, Überleben, Widerstandskraft

Aktiv

Passiv

Ränge



Söldner: Schwergewicht

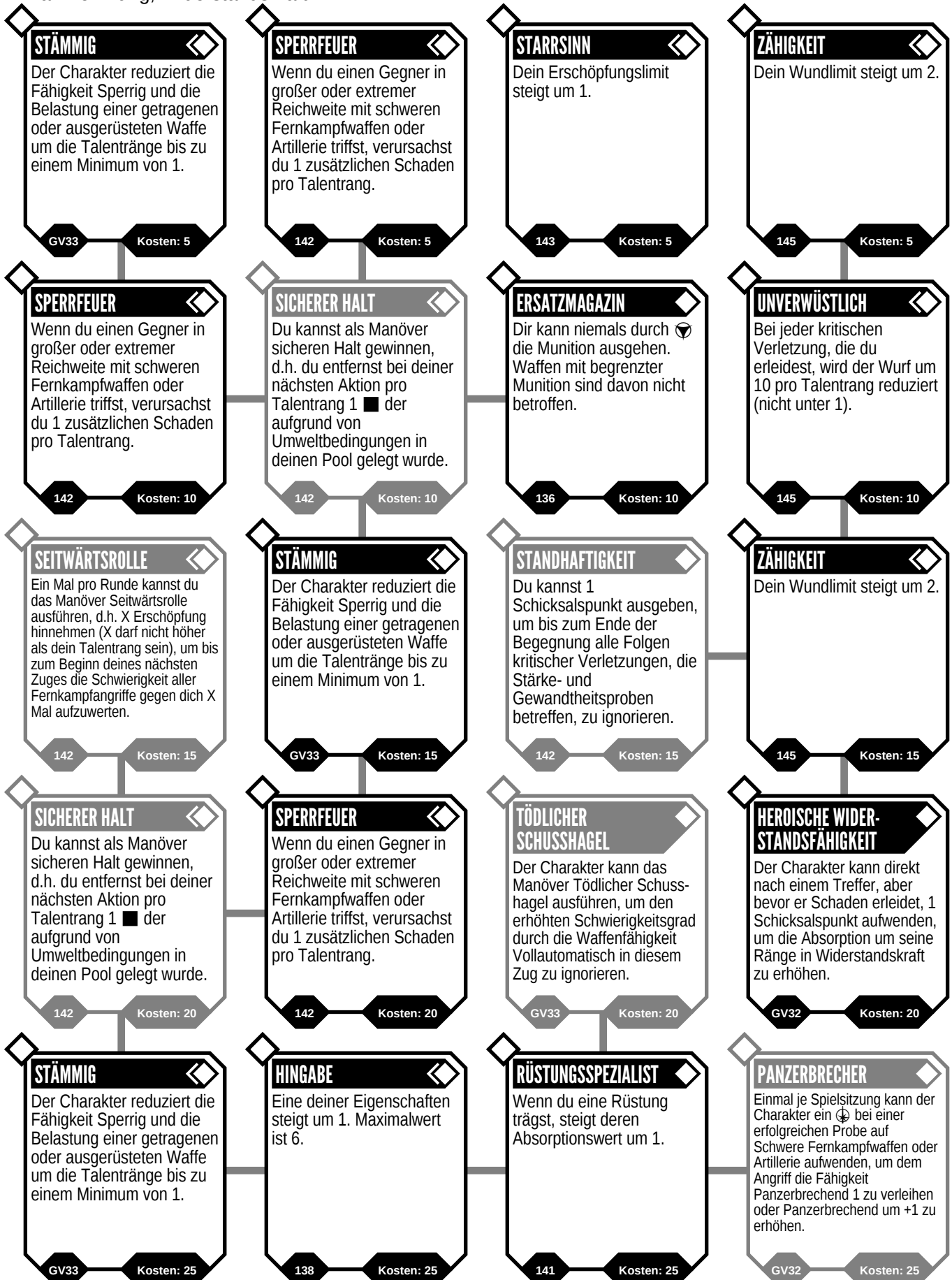
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

Berufsfertigkeiten Schwergewicht: Artillerie, Schwere Fernkampfwaffen, Wahrnehmung, Widerstandskraft

Aktiv

Passiv

Ränge



Söldner: Soldat

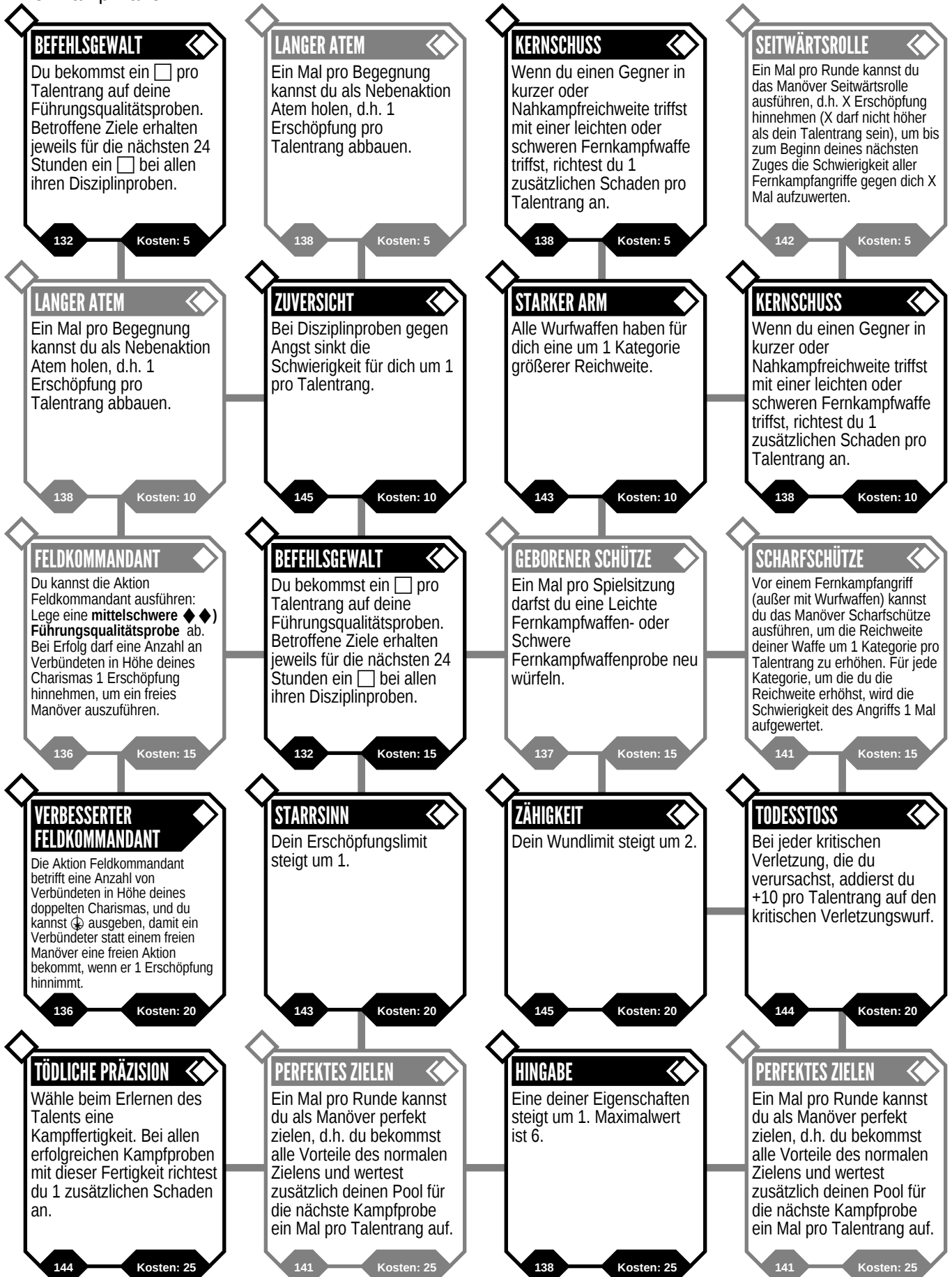
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

Berufsfertigkeiten Soldat: Artillerie, Disziplin, Führungsqualität, Schwere Fernkampfwaffen

Aktiv

Passiv

Ränge



Söldner: Sprengmeister

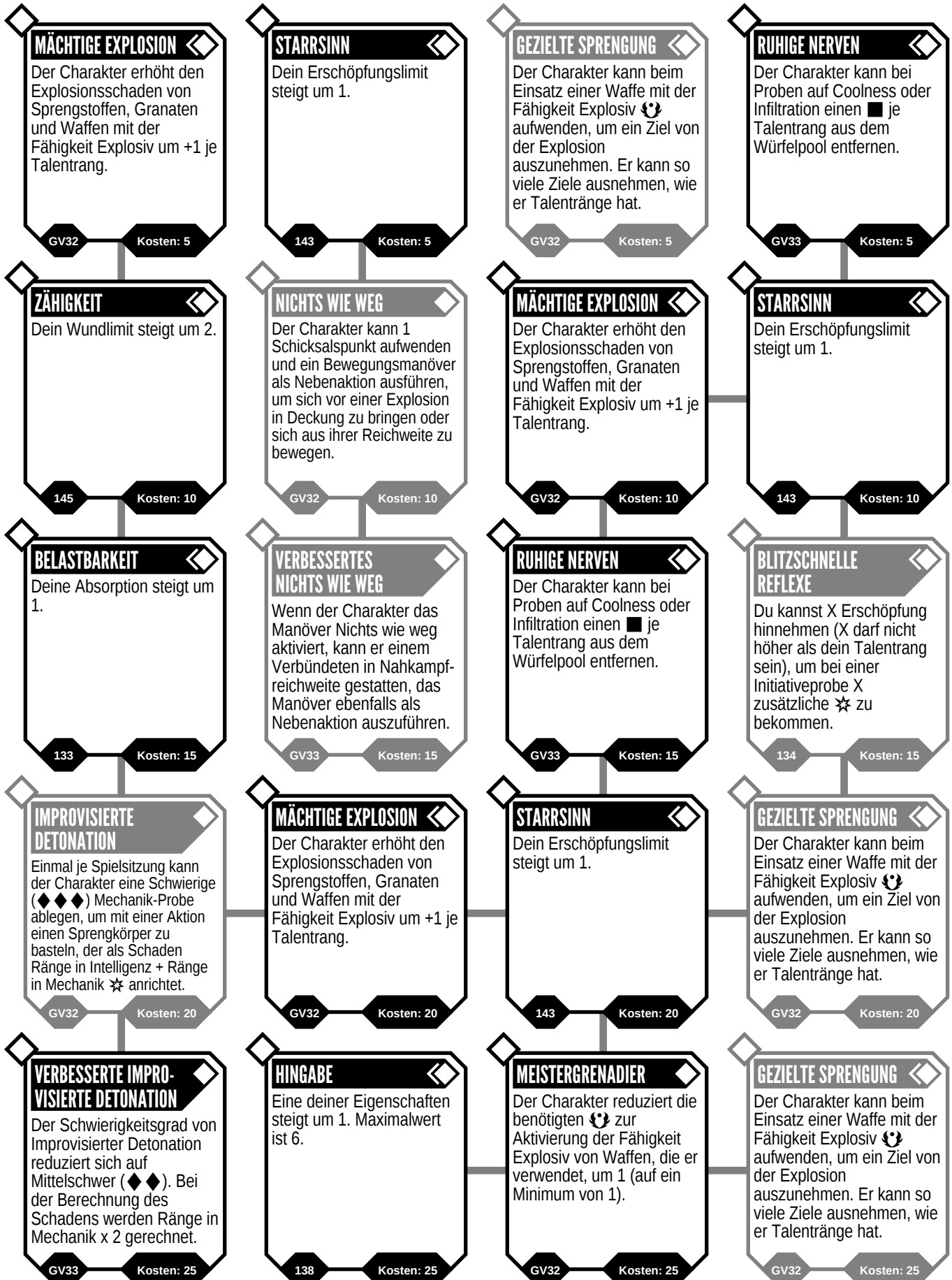
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

Berufsfertigkeiten Sprengmeister: Computertechnik, Coolness, Infiltration, Mechanik

Aktiv

Passiv

Ränge




Söldner: Vollstrecker

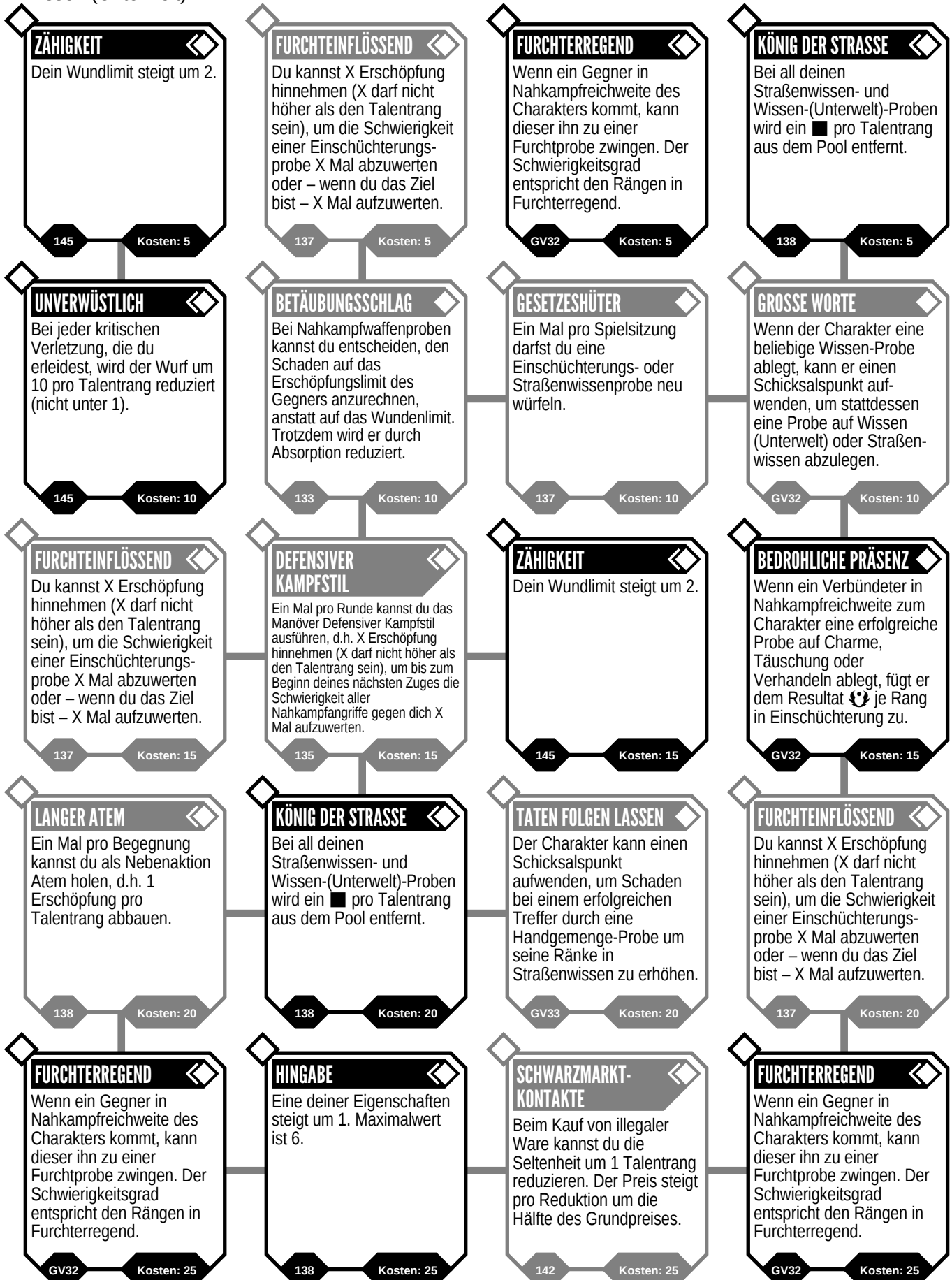
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

Berufsfertigkeiten Vollstrecker: Einschüchterung, Handgemenge, Straßenwissen, Wissen (Unterwelt)

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



LETZER ÜBERLEBENDER BASISFORM

Einmal je Spielsitzung kann der Charakter während einer Kampfbegegnung 2 Schicksalspunkte aufwenden und eine Schwierige (◆◆◆) Widerstandskraft-Probe ablegen. Wenn er erfolgreich ist, überspringt er seinen nächsten Zug und schaltet alle Schergen in der Begegnung aus. (Die Schergen werden augenblicklich eliminiert. Sie haben also keinen Teil mehr im Kampf, doch für die Erzählung kann der SC die nächste Runde damit verbringen, sie auszuschalten.) Die Beschreibung obliegt dem Spieler, aber sie sollte entsprechend spektakulär sein und vom SL genehmigt werden.

GV35

Kosten: 30

WENIGER KOMPLIKATIONEN

Du kannst bei der Aktivierung von Letzer Überlebender einen  aus dem Würfelpool entfernen.

EU37

Kosten: 10

MEHR VERSTÄRKUNG

Du kannst bei der Aktivierungsprobe von Letzer Überlebender einen zum Würfelpool hinzufügen.

EU37

Kosten: 10

WENIGER KOMPLIKATIONEN

Du kannst bei der Aktivierung von Letzer Überlebender einen  aus dem Würfelpool entfernen.

EU37

Kosten: 10

MEHR VERSTÄRKUNG

Du kannst bei der Aktivierungsprobe von Letzer Überlebender einen zum Würfelpool hinzufügen.

EU37

Kosten: 10

REDUZIERTER SCHWIERIGKEIT

Du reduzierst den Schwierigkeitsgrad von Letzer Überlebender auf Mittelschwer (◆◆).

EU37

Kosten: 15

VERBESSERTER EFFEKT

Der Charakter eliminiert mit der Fähigkeit zusätzlich einen Rivalen für jede Aufwertung Verbesserter Effekt.

EU37

Kosten: 15

VERBESSERTER EFFEKT

Der Charakter eliminiert mit der Fähigkeit zusätzlich einen Rivalen für jede Aufwertung Verbesserter Effekt.

EU37

Kosten: 15

SCHICKSAL




Letzer Überlebender kostet nur 1 statt 2 Schicksalspunkte.

EU37

Kosten: 15

Söldner-Expertenfähigkeit

Unvergessliche Härte

Basisfähigkeit 
 Verbesserung 
 Ränge 

UNVERGESSLICHE HÄRTE BASISFORM

Der Charakter kann einmal pro Spielsitzung als Nebenaktion 2 Schicksalspunkte aufwenden und erhält folgende Fähigkeit: Einmal je Runde kann der Charakter, nachdem er einen Treffer eingesteckt hat, den Schaden halbieren (aufgerundet). Absorption wird anschließend angewendet. Die Fähigkeit ist für den Rest der Runde und zwei weitere Runden danach aktiv.

EU37

Kosten: 30

WIRKUNGSDAUER

Die Wirkungsdauer der Fähigkeit erhöht sich um eine Runde.

EU37

Kosten: 10

WIRKUNGSDAUER

Die Wirkungsdauer der Fähigkeit erhöht sich um eine Runde.

EU37

Kosten: 10

ABSORPTION

Der Charakter erhält Absorption +1, während die Fähigkeit aktiv ist.

EU37

Kosten: 10

VERBÜNDETEN BESCHÜTZEN

Einmal je Spielsitzung kann der Charakter, während die Fähigkeit aktiv ist, entscheiden, dass ein Angriff ihn trifft anstelle eines Verbündeten in Nahkampfreichweite.

EU37

Kosten: 10

WIRKUNGSDAUER

Die Wirkungsdauer der Fähigkeit erhöht sich um eine Runde.

EU37

Kosten: 15

SCHICKSAL

Unvergleichliche Härte kostet nur 1 statt 2 Schicksalspunkte.

EU37

Kosten: 15

WEITERE REDUZIERUNG

Der Charakter kann den Schaden von einem weiteren Treffer je Runde halbieren.

EU37

Kosten: 15

WEITERE REDUZIERUNG

Der Charakter kann den Schaden von einem weiteren Treffer je Runde halbieren.

EU37

Kosten: 15

Techniker: Cyber Tech

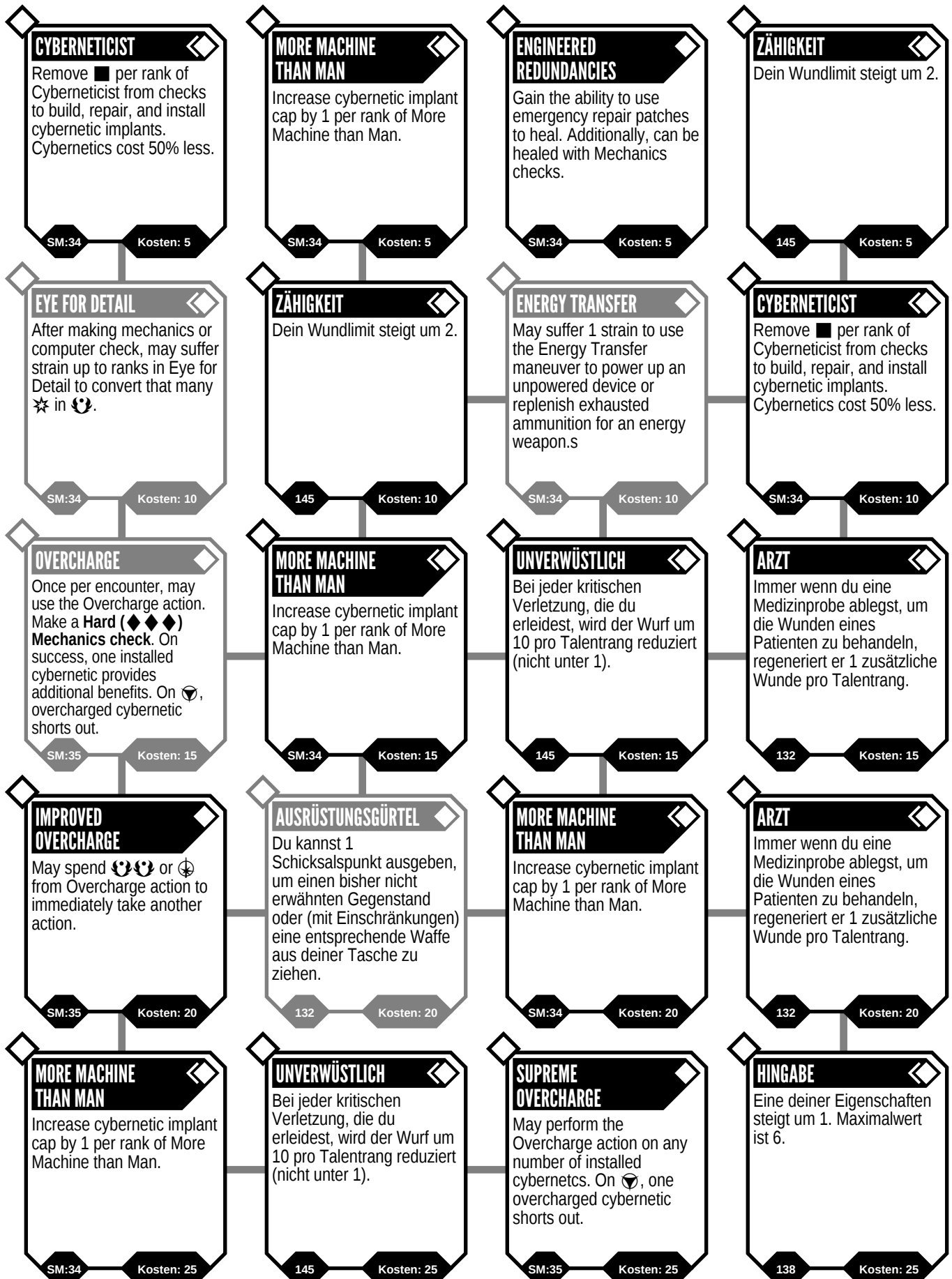
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

Berufsfertigkeiten Cyber Tech: Athletik, Mechanik, Medizin, Wachsamkeit

Aktiv

Passiv

Ränge



Techniker: Droid Tech

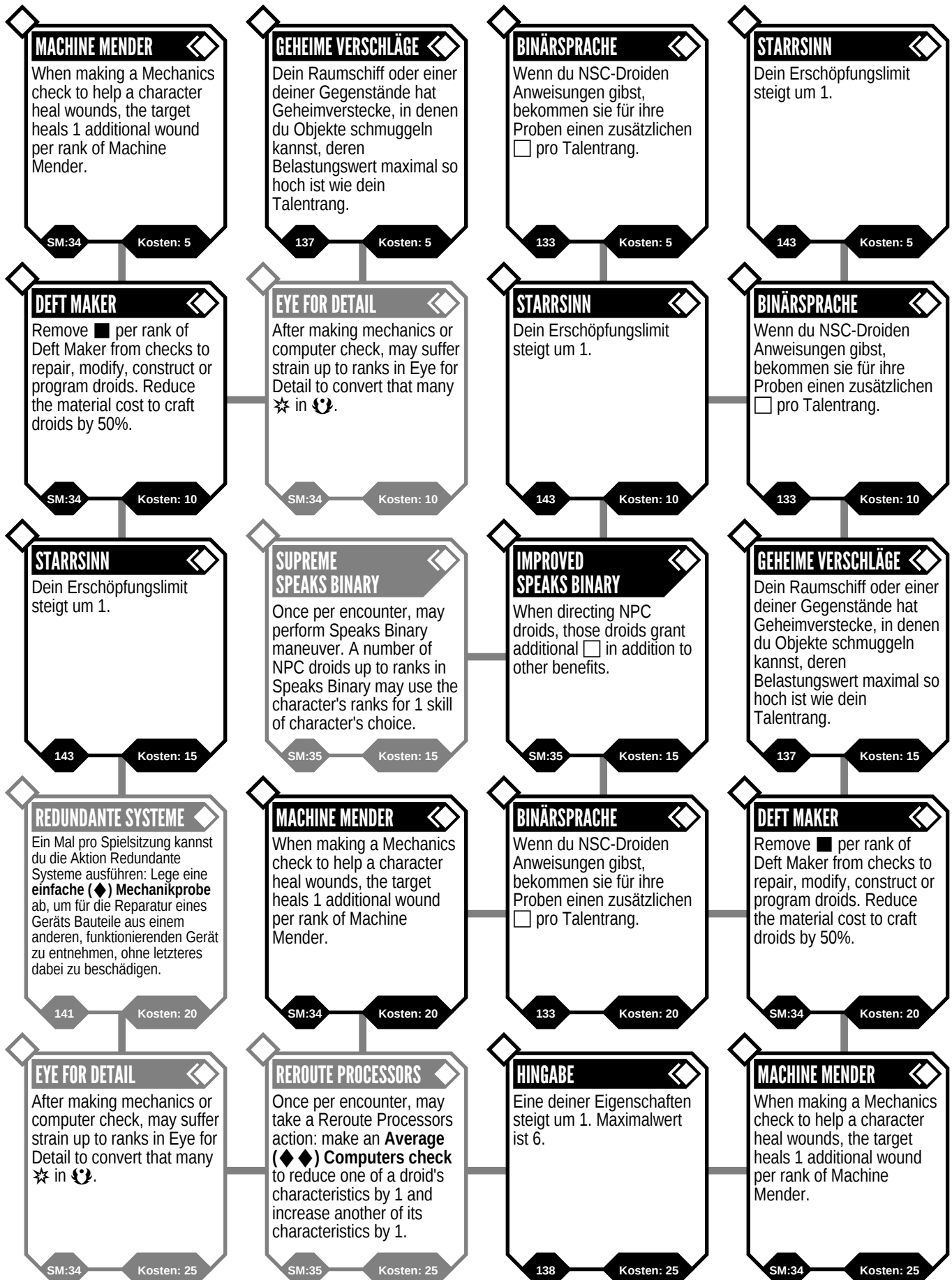
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

Berufsfertigkeiten Droid Tech: Computertechnik, Coolness, Führungsqualität, Mechanik

Aktiv

Passiv

Ränge




Techniker: Hacker

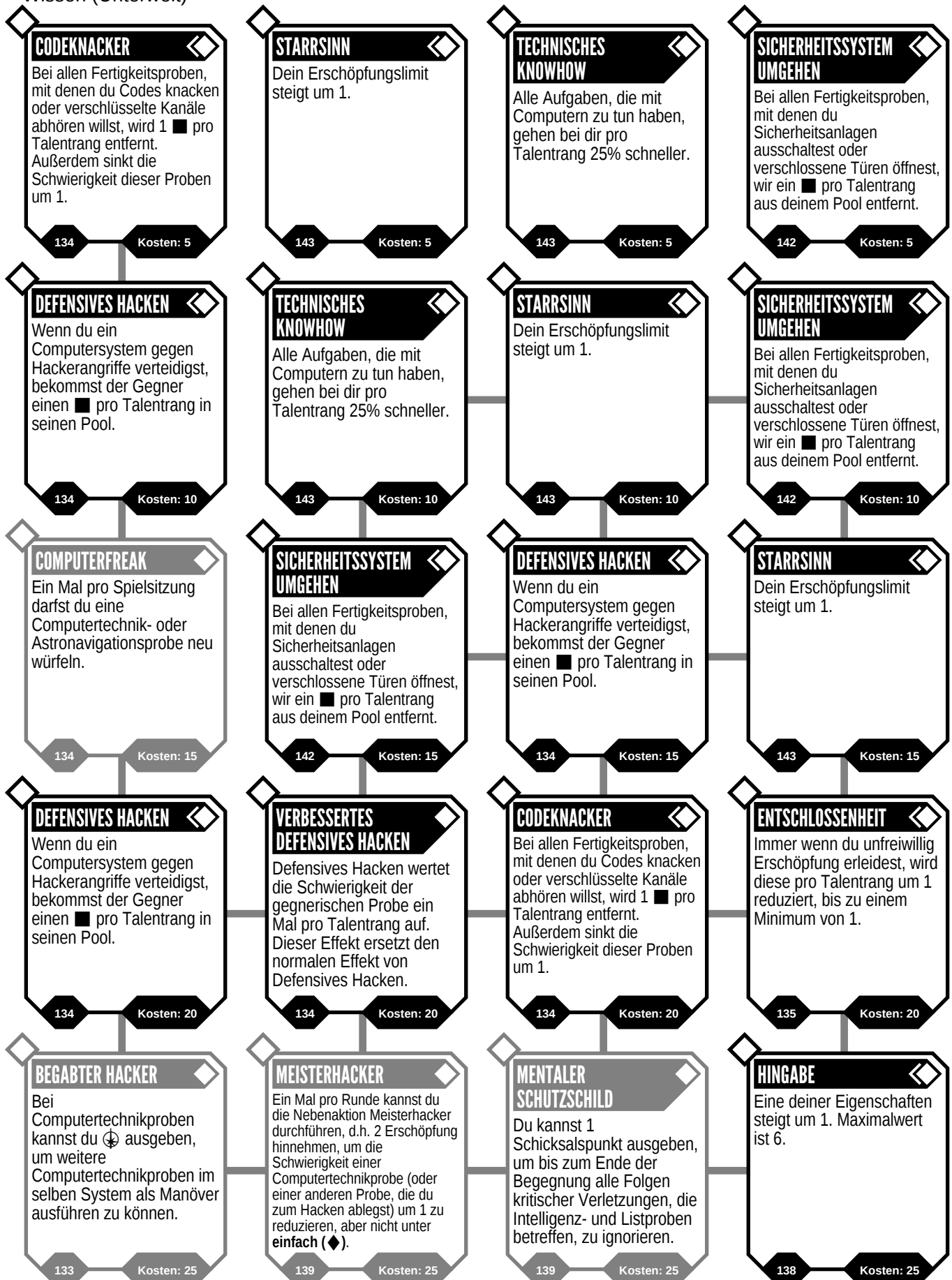
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

Berufsfertigkeiten Hacker: Computertechnik, Heimlichkeit, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Unterwelt)

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



Techniker: Mechaniker

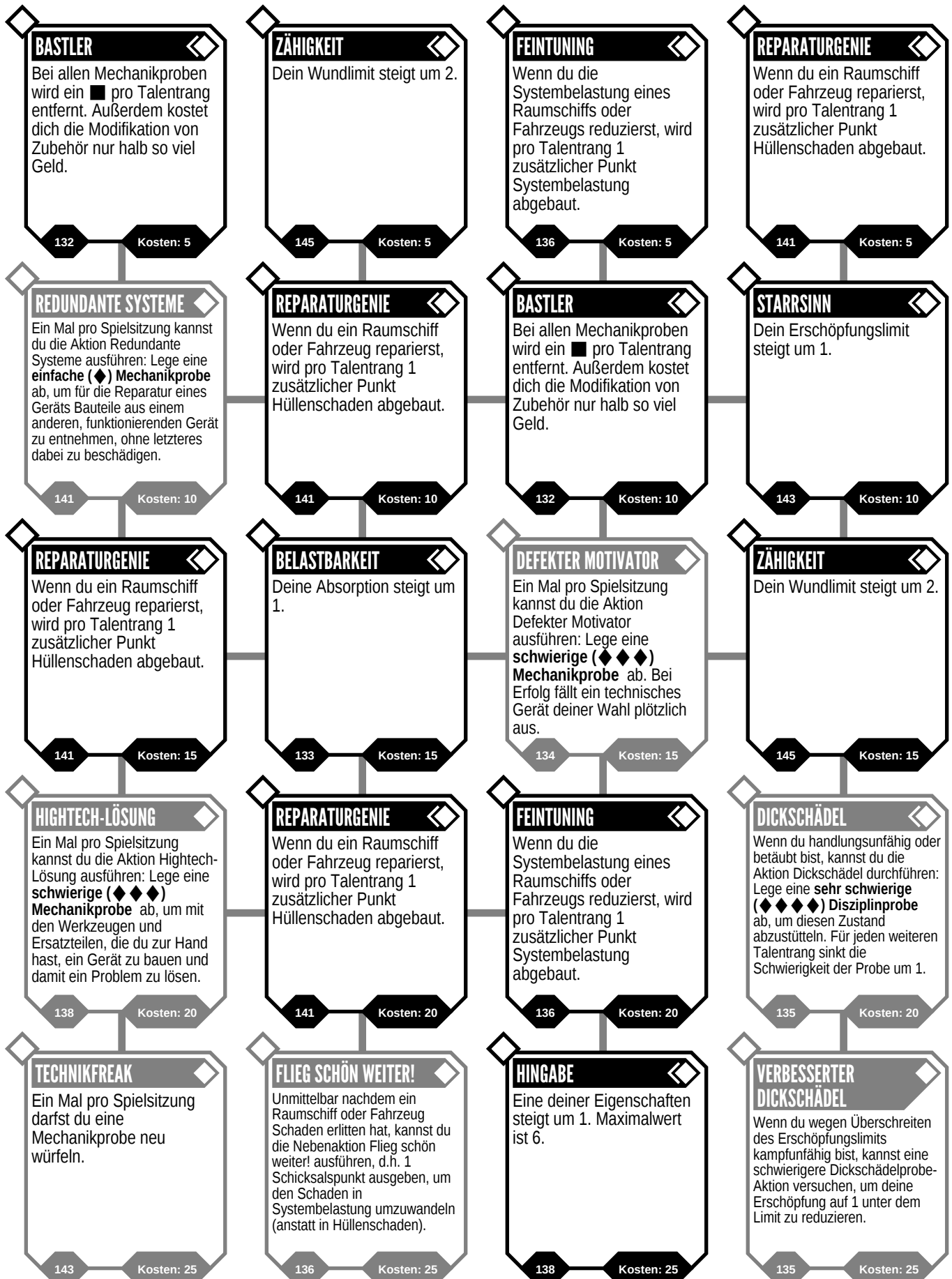
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

Berufsfertigkeiten Mechaniker: Handgemenge, Infiltration, Mechanik, Pilot (Weltraum)

Aktiv

Passiv

Ränge




Techniker: Modder

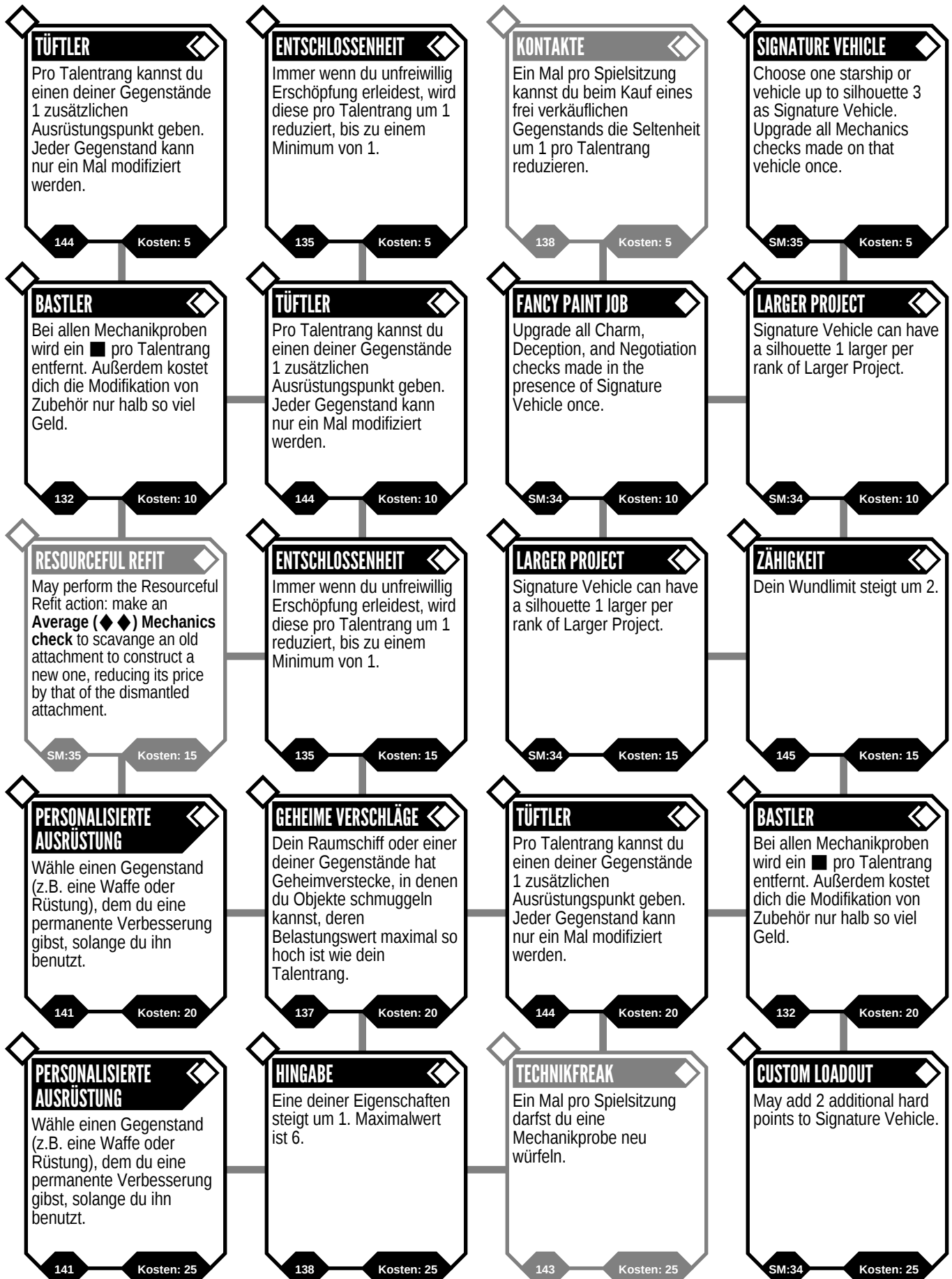
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

Berufsfertigkeiten Modder: Artillerie, Mechanik, Pilot (Weltraum), Straßenwissen

Aktiv 

Passiv 

Ränge 

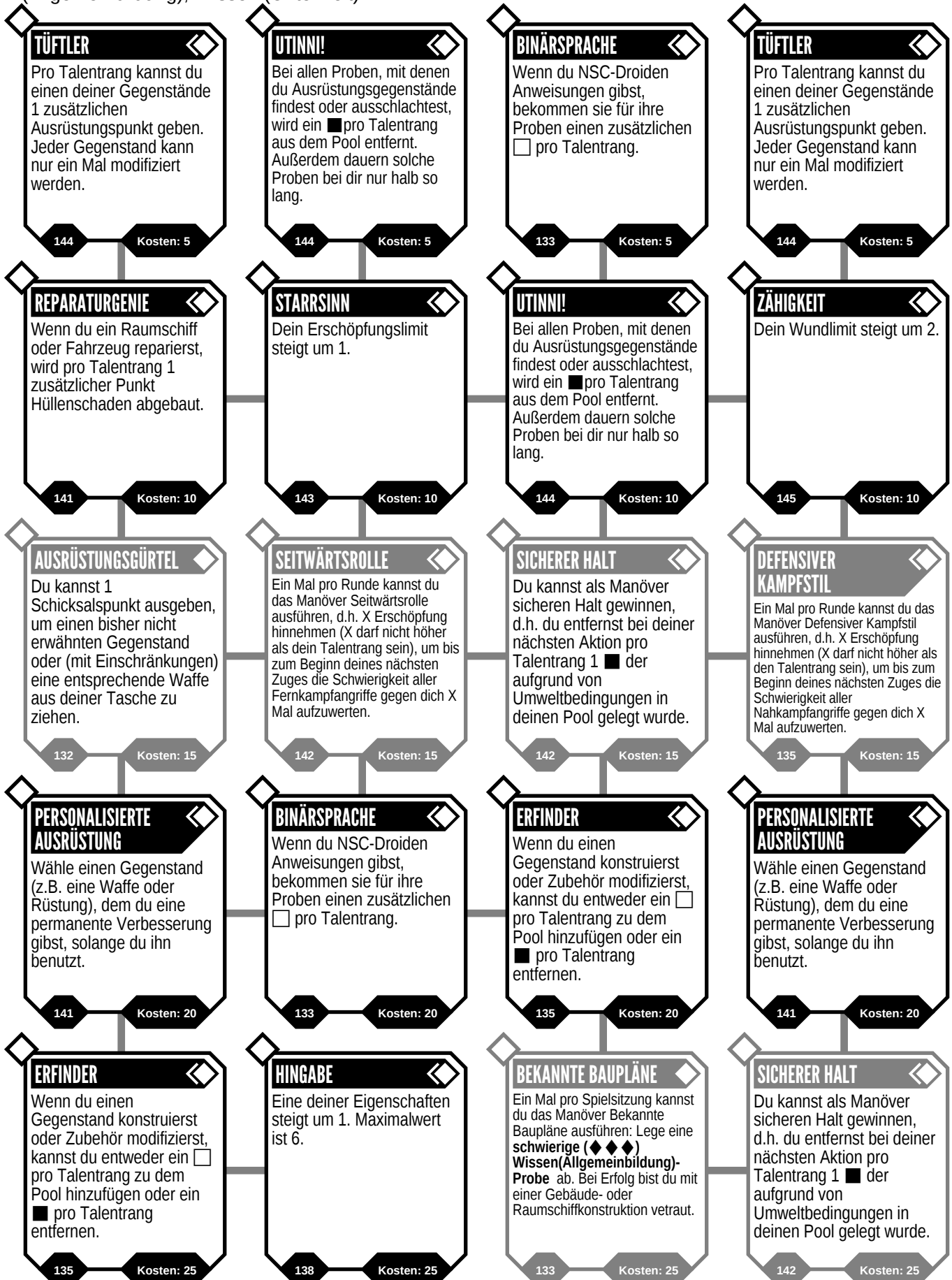


Techniker: Outlaw-Techniker

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)


Berufsfertigkeiten Outlaw-Techniker: Mechanik, Straßenwissen, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Unterwelt)


Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 




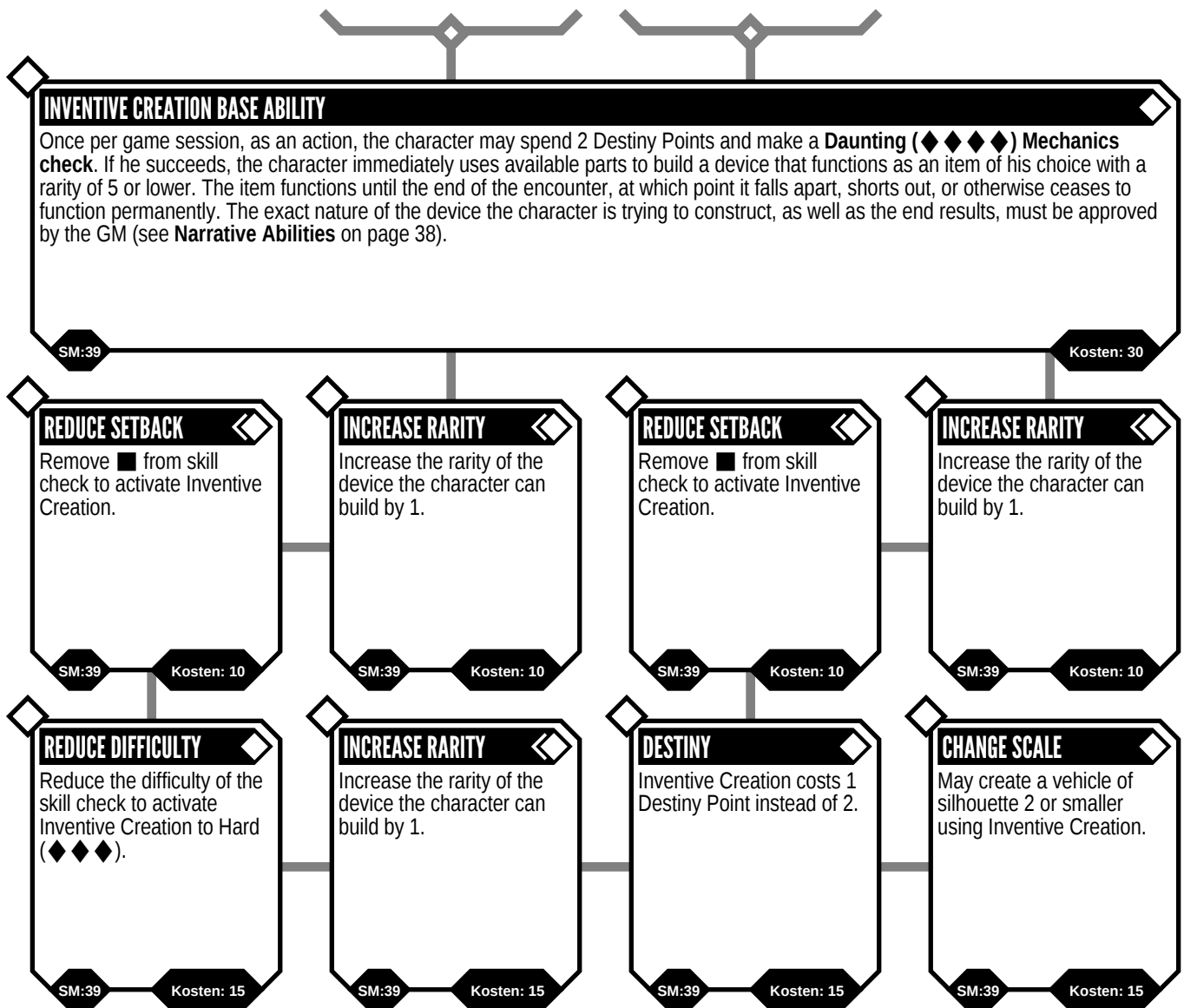
Technician Signature Ability Tree

Inventive Creation

Basisfähigkeit 




Verbesserung 

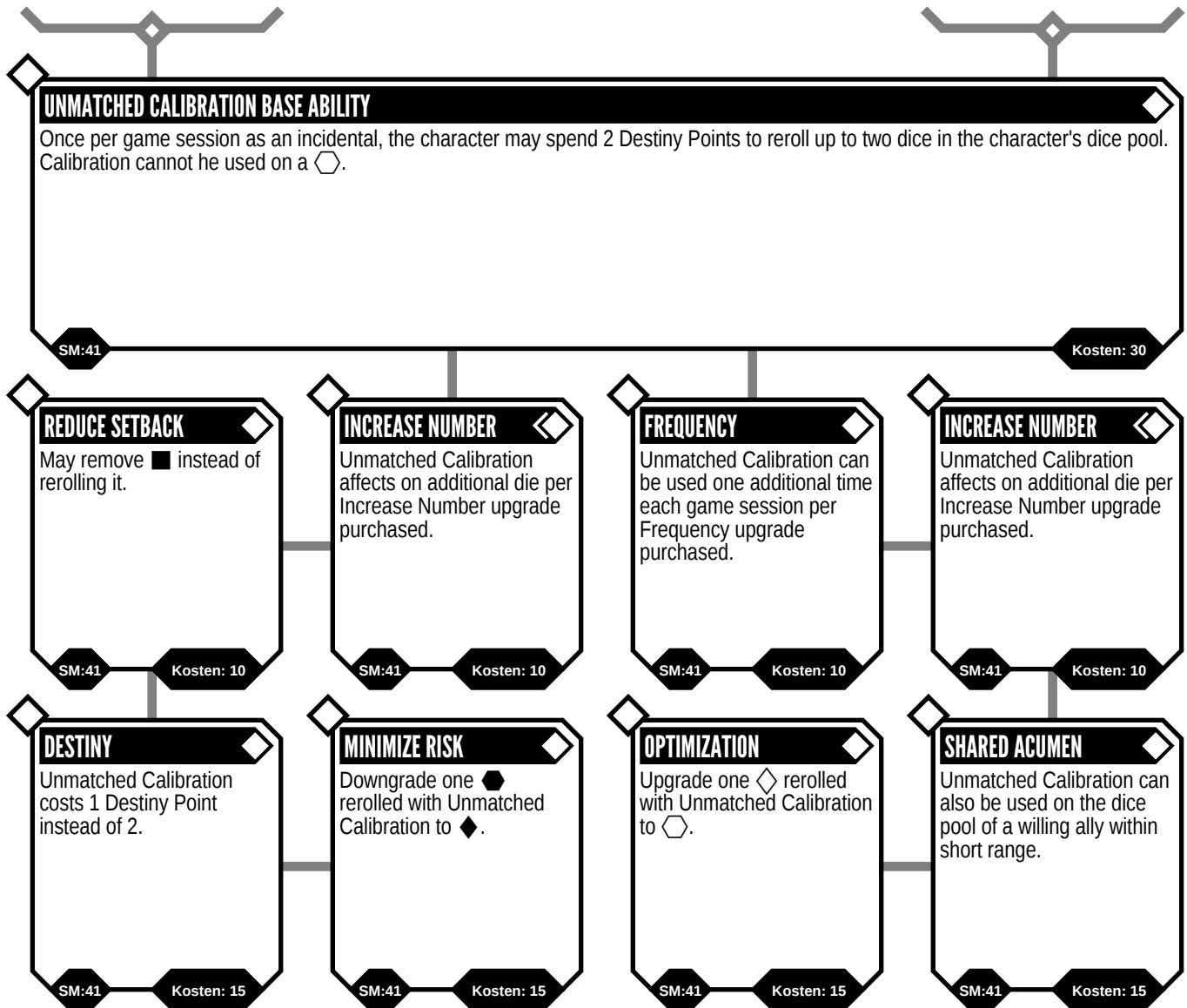
Ränge 



Technician Signature Ability Tree

Unmatched Calibration

- Basisfähigkeit 
- Verbesserung 
- Ränge 



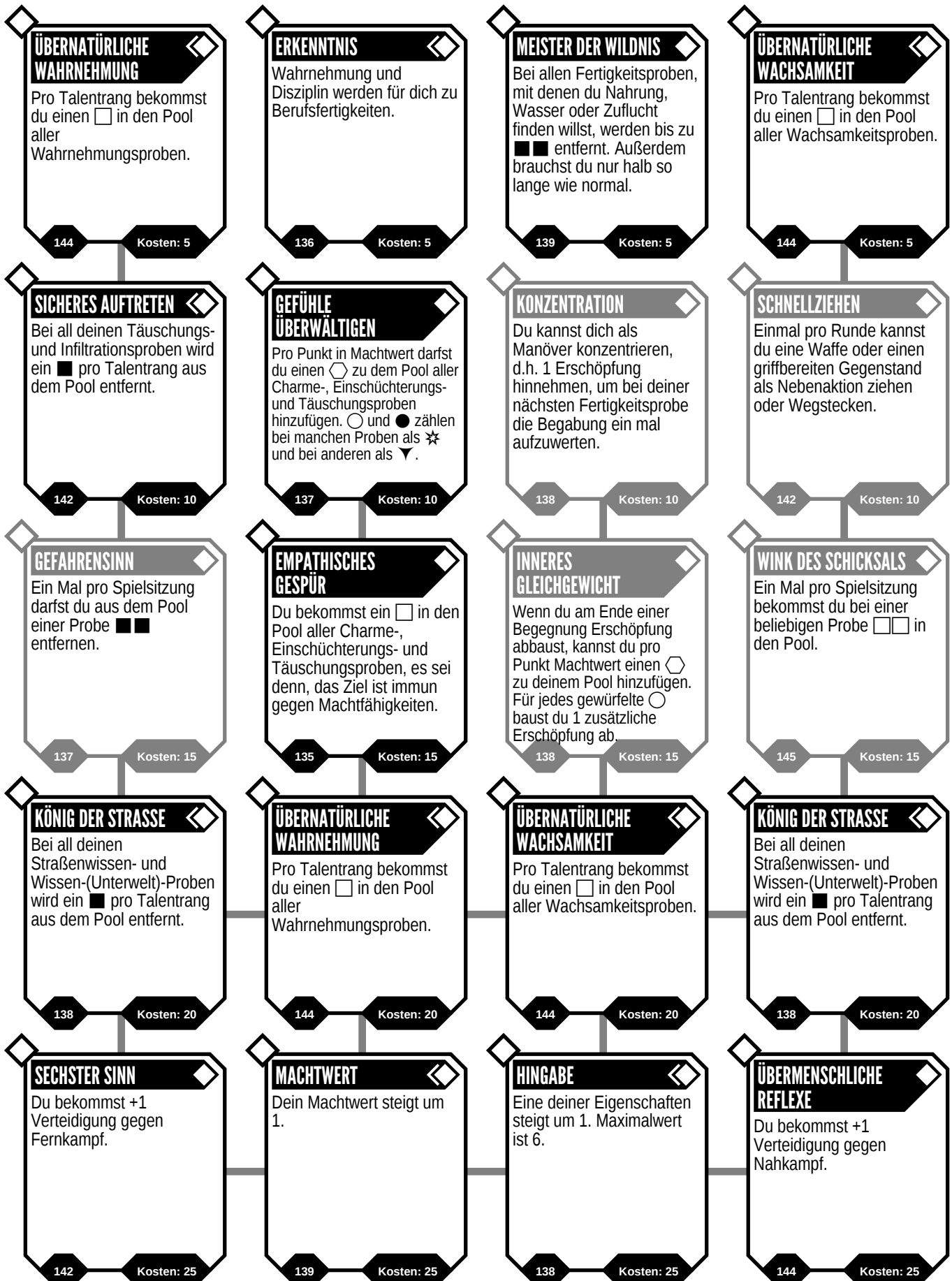
Allgemein: Machtsensitiver im Exil

Du erhältst Machtwert 1.

Aktiv

Passiv

Ränge



Machtfertigkeiten: Beherrschung

Machtsonderfähigkeit 

Voraussetzungen: **Machtwert mindestens 1**

Ränge 

BEHERRSCHUNG-BASISFORM

Der Charakter kann die Gefühle und Gedanken anderer lenken, formen und sogar manipulieren.

Sonderregel (Einsatz von ○/●): Wenn negative Emotionen wie Hass, Wut oder Furcht ausgelöst werden sollen, können nur aus ● entstandene Machtpunkte verwendet werden. Positive Gefühle wie Friede, innere Ruhe und Wohlwollen werden ausschließlich durch ○ verursacht. Bei neutralen Emotionen wie Verwirrung können sowohl ○ als auch ● verwendet werden.

Der Machtnutzer kann ○ ausgeben, um bei einem lebendigen Ziel in Nahkampfreichweite mentalen Stress auszulösen und ihm 1 Punkt Erschöpfung zuzufügen.

281

Kosten: 10

REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein ○ ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

283

Kosten: 5

AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein ○ ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Ziel auszudehnen.

283

Kosten: 5

KONTROLLE

Der Machtnutzer kann zusammen mit der **Machtfähigkeitsprobe für Beherrschung** eine konkurrierende **Disziplinprobe gegen die Disziplin der Zielperson** ablegen. Wenn er gewinnt und ein ○ ausgibt, kann er eine bestimmte Emotion in der Zielperson wecken oder sie von einer falschen Tatsache überzeugen. Der Effekt hält eine Runde oder 5 Minuten an.

282

Kosten: 10

KONTROLLE

Beim Ablegen von Einschüchterungs-, Charme-, Täuschungs-, Führungsqualitäts- und Verhandlungsproben kann der Machtnutzer zusätzlich eine **Machtfähigkeitsprobe für Beherrschung** ablegen. Gewürfelte ○ darf er in zusätzliche ☆ oder ☺ (nach eigener Wahl) umwandeln.

283

Kosten: 15

STÄRKE

Wenn der Zielperson mentaler Stress zugefügt wird, erleidet sie 2 Erschöpfung.

283

Kosten: 10

REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein ○ ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

283

Kosten: 10

AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein ○ ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Ziel auszudehnen.

283

Kosten: 5

WIRKUNGSDAUER

Der Machtnutzer kann ○ ausgeben, um den Effekt der Fähigkeit um eine Runde (oder Minute) pro gekaufter Wirkungsdauer-Aufwertung zu verlängern.

283

Kosten: 5

WIRKUNGSDAUER

Der Machtnutzer kann ○ ausgeben, um den Effekt der Fähigkeit um eine Runde (oder Minute) pro gekaufter Wirkungsdauer-Aufwertung zu verlängern.

283

Kosten: 5

REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein ○ ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

283

Kosten: 10

AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein ○ ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Ziel auszudehnen.

283

Kosten: 5

WIRKUNGSDAUER

Der Machtnutzer kann ○ ausgeben, um den Effekt der Fähigkeit um eine Runde (oder Minute) pro gekaufter Wirkungsdauer-Aufwertung zu verlängern.

283

Kosten: 5

WIRKUNGSDAUER

Der Machtnutzer kann ○ ausgeben, um den Effekt der Fähigkeit um eine Runde (oder Minute) pro gekaufter Wirkungsdauer-Aufwertung zu verlängern.

283

Kosten: 5



Machtfertigkeiten: Gespür

Voraussetzungen: **Machtwert mindestens 1**

Machtsonderfähigkeit 

Ränge 


GESPÜR-BASISFORM

Der Machtbenutzer spürt die Macht, die das ganze Universum umgibt und durchdringt.
Der Benutzer kann  ausgeben, um jedes Lebewesen in kurzer Reichweite zu spüren (intelligentes und tierisches Leben).
Der Benutzer kann  ausgeben, um den Gemütszustand eines lebendigen Ziels in Nahkampfreichweite zu erspüren.

280

Kosten: 10


KONTROLLE

Andauernder Effekt: Ein  wird angelegt. Ein Mal pro Runde kann der Machtnutzer bei einem Angriff gegen ihn die Schwierigkeit ein Mal aufwerten.

280

Kosten: 10

KONTROLLE

Effekt:  wird ausgegeben. Der Machtnutzer spürt, was ein lebendiges Ziel in Nahkampfreichweite gerade denkt.

281

Kosten: 10


WIRKUNGSDAUER

Die andauernden Effekte von Gespür können ein weiteres Mal pro Runde ausgelöst werden.

281

Kosten: 10


REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

281

Kosten: 5

AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Ziel auszudehnen.

281

Kosten: 5


STÄRKE

Beim Einsatz der andauernden Effekte von Gespür wird der Würfelpool zwei Mal statt einmal aufgewertet.

281

Kosten: 10


REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

281

Kosten: 10


AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Ziel auszudehnen.

281

Kosten: 10


KONTROLLE

Andauernder Effekt: Ein  wird angelegt. Ein Mal pro Runde kann der Machtnutzer bei einem seiner Angriffe die Begabung ein Mal aufwerten.

281

Kosten: 10


REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

281

Kosten: 10

AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Ziel auszudehnen.

281

Kosten: 10


Machtfertigkeiten: Telekinese

Machtsonderfähigkeit 

Voraussetzungen: **Machtwert mindestens 1**

Ränge 


TELEKINESE-BASISFORM

Der Machtnutzer kann kleine Objekte schweben lassen. Er kann  ausgeben, um einen Gegenstand mit Silhouette 0 in kurzer Reichweite bis auf Maximalreichweite zu bewegen. Diese Maximalreichweite ist ohne Aufwertung kurz.

283

Kosten: 10


AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Zielobjekt auszudehnen.

285

Kosten: 5


STÄRKE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um pro gekaufter Stärkeaufwertung die maximale Silhouette des Zielobjekts um 1 zu erhöhen.

284

Kosten: 10


REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

284

Kosten: 5


REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

284

Kosten: 5


AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Zielobjekt auszudehnen.

285

Kosten: 5

STÄRKE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um pro gekaufter Stärkeaufwertung die maximale Silhouette des Zielobjekts um 1 zu erhöhen.

284

Kosten: 10


KONTROLLE

Der Machtnutzer kann das Objekt auf einen Gegner schleudern. Dazu legt er eine **Disziplinprobe** ab (zusammen mit der **Machtfähigkeitsprobe für Telekinese**) und verursacht bei Erfolg Schaden in Höhe der zehnfachen Silhouette.

284

Kosten: 10


AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Zielobjekt auszudehnen.

285

Kosten: 10

STÄRKE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um pro gekaufter Stärkeaufwertung die maximale Silhouette des Zielobjekts um 1 zu erhöhen.

284

Kosten: 15


KONTROLLE

Der Machtnutzer kann Objekte auch aus sicherer Verankerung oder der Hand eines Gegners reißen.

284

Kosten: 5


REICHWEITE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um die Reichweite der Fähigkeit um 1 Kategorie pro gekaufter Reichweiten-Aufwertung zu erhöhen.

284

Kosten: 15


AUSMASS

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um gekaufter Ausmaß-Aufwertung den Effekt der Fähigkeit auf ein weiteres Zielobjekt auszudehnen.

285

Kosten: 10

STÄRKE

Der Machtnutzer kann ein  ausgeben, um pro gekaufter Stärkeaufwertung die maximale Silhouette des Zielobjekts um 1 zu erhöhen.

284

Kosten: 20

KONTROLLE

Der Charakter kann mit Objekten in Reichweite der Machtfertigkeit umgehen, als ob er sie in der Hand hätte.

284

Kosten: 15