

Entdecker: Archäologe

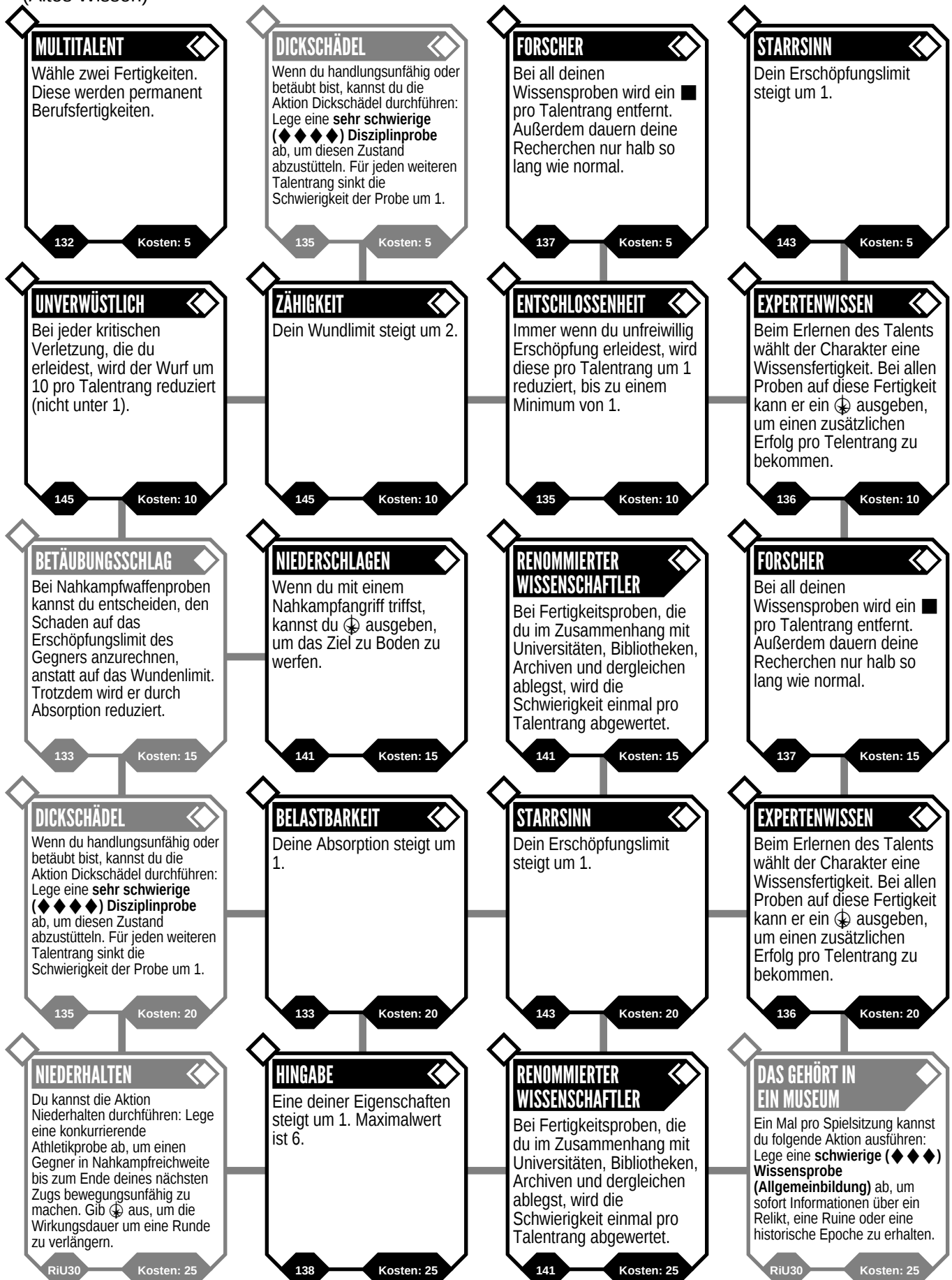
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

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

Aktiv

Passiv

Ränge



Entdecker: Fahrer

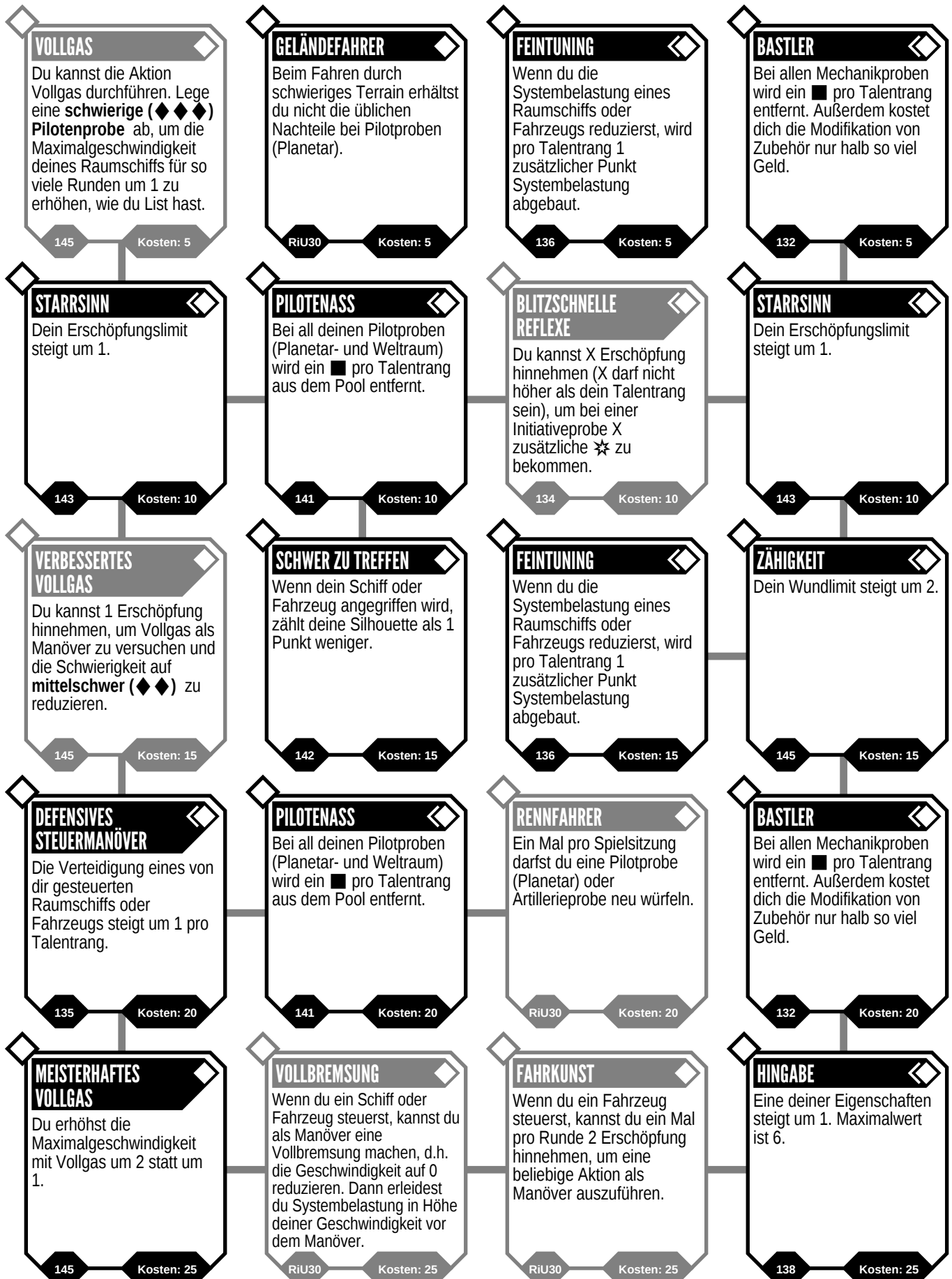
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

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

Aktiv

Passiv

Ränge



Entdecker: Grenzgänger

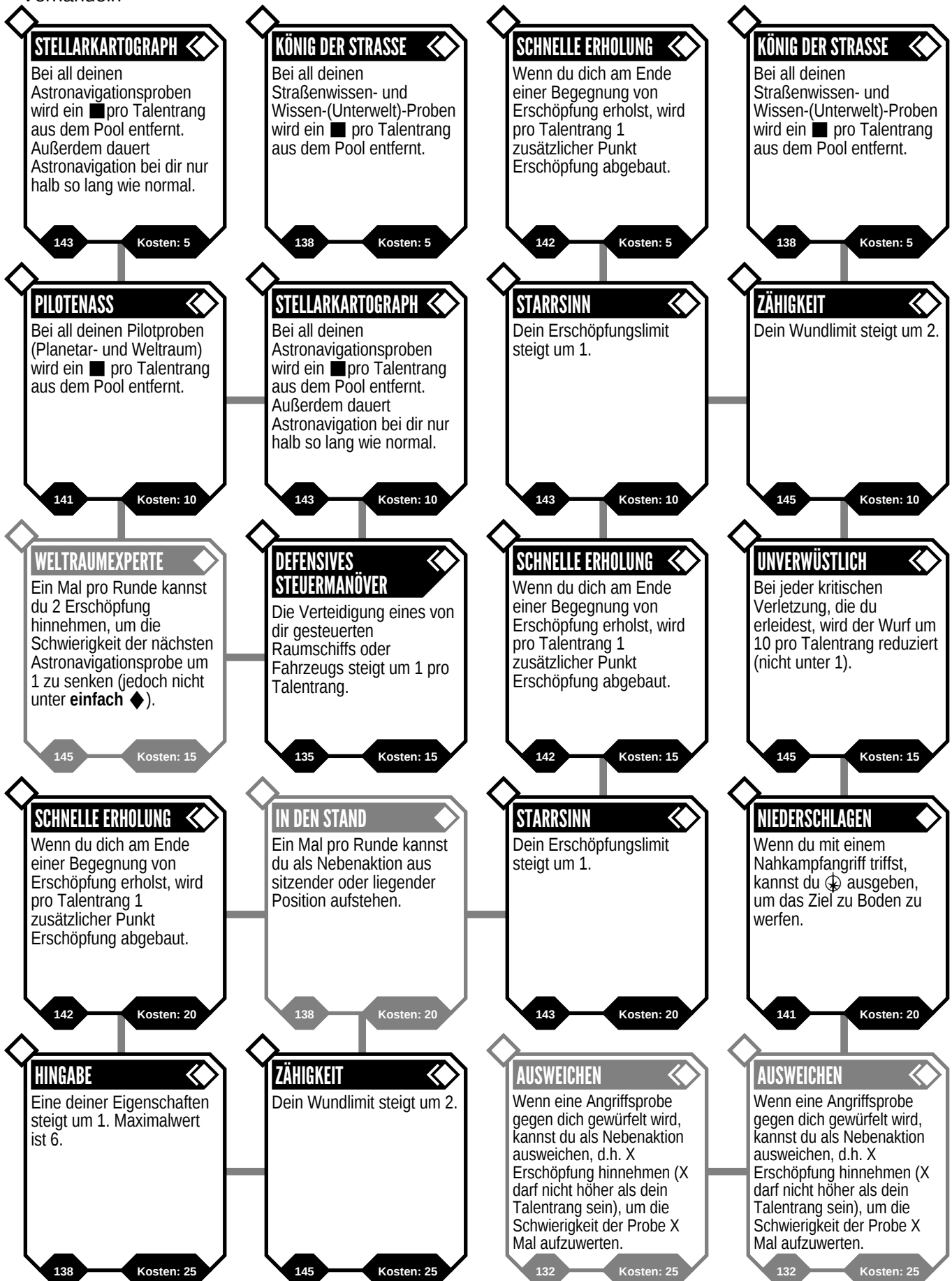
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

Berufsfertigkeiten Grenzgänger: Astronavigation, Körperbeherrschung, Straßenwissen, Verhandeln

Aktiv

Passiv

Ränge



Entdecker: Großwildjäger

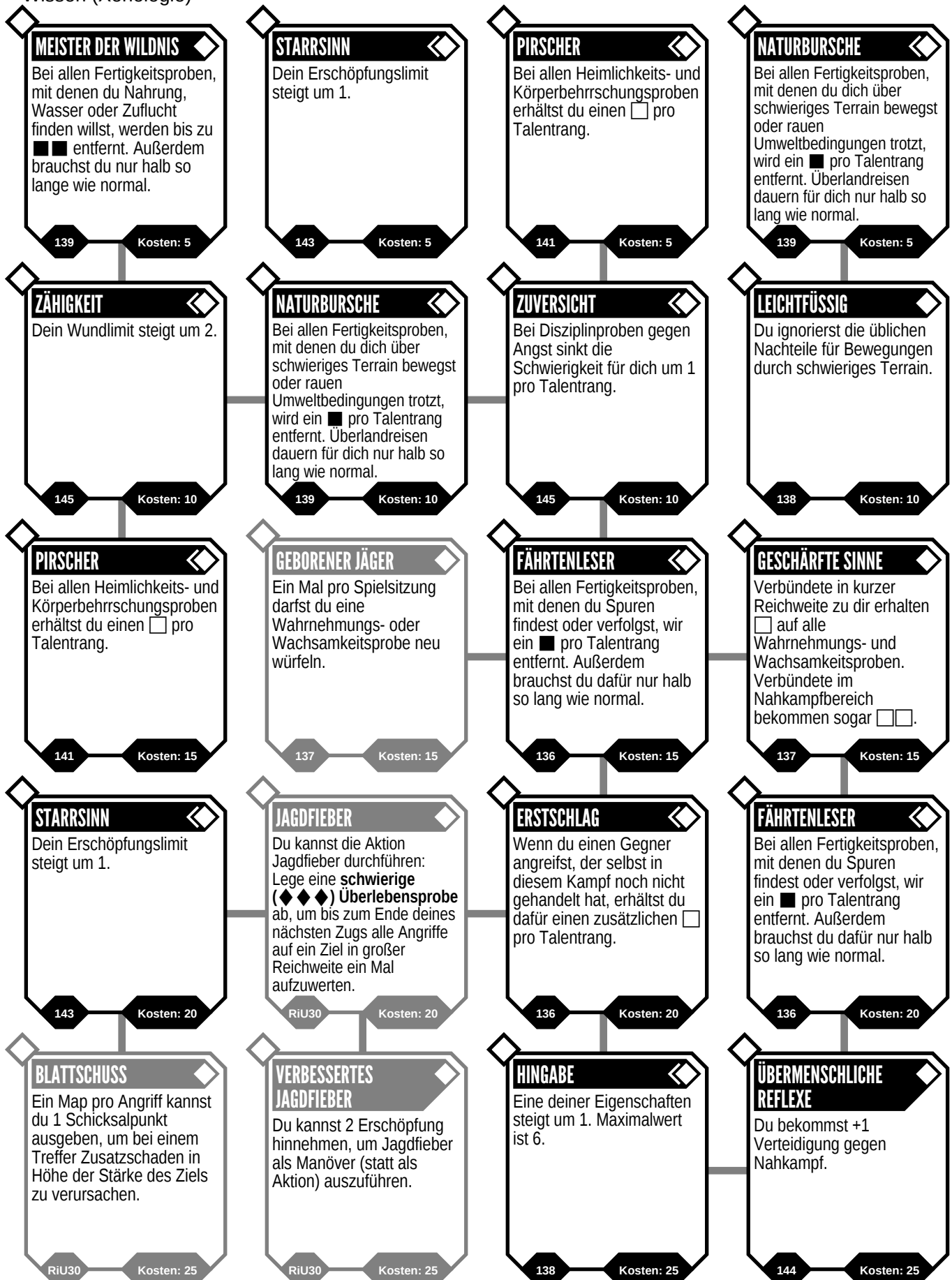
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

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

Aktiv

Passiv

Ränge




Entdecker: Händler

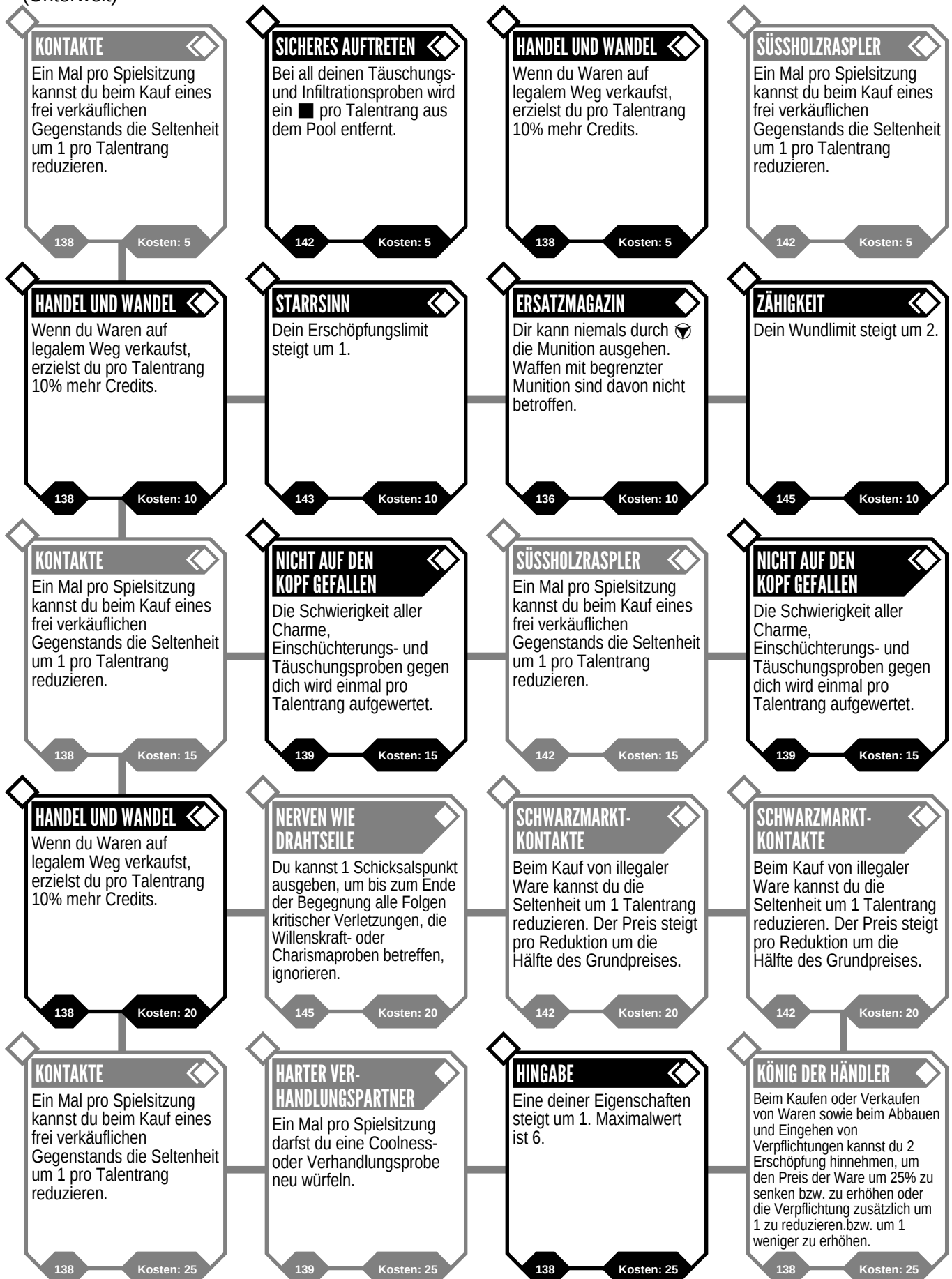
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Wissen (Altes Wissen), Wissen (Äußerer Rand), Wissen (Xenologie)

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

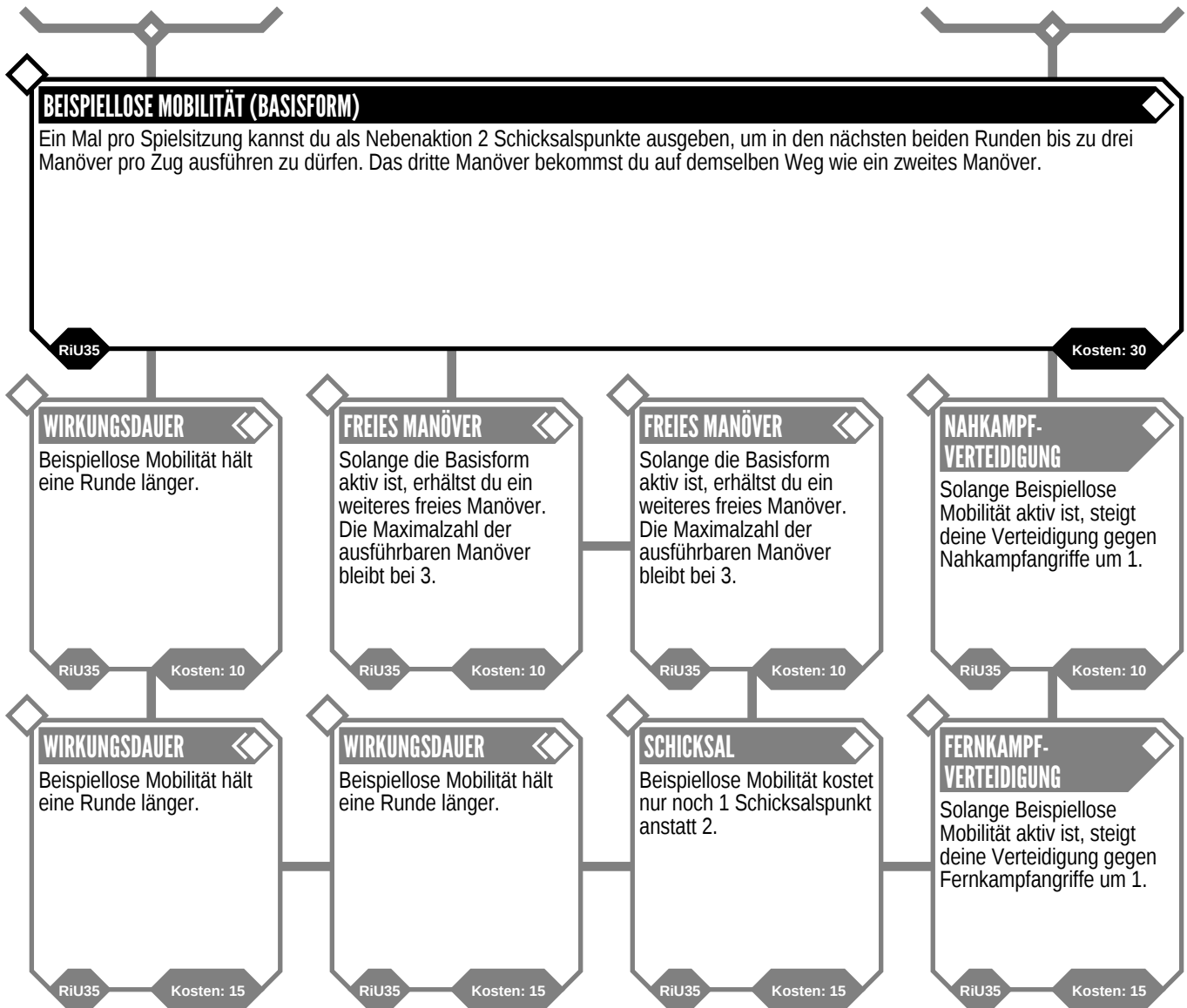
Aktiv

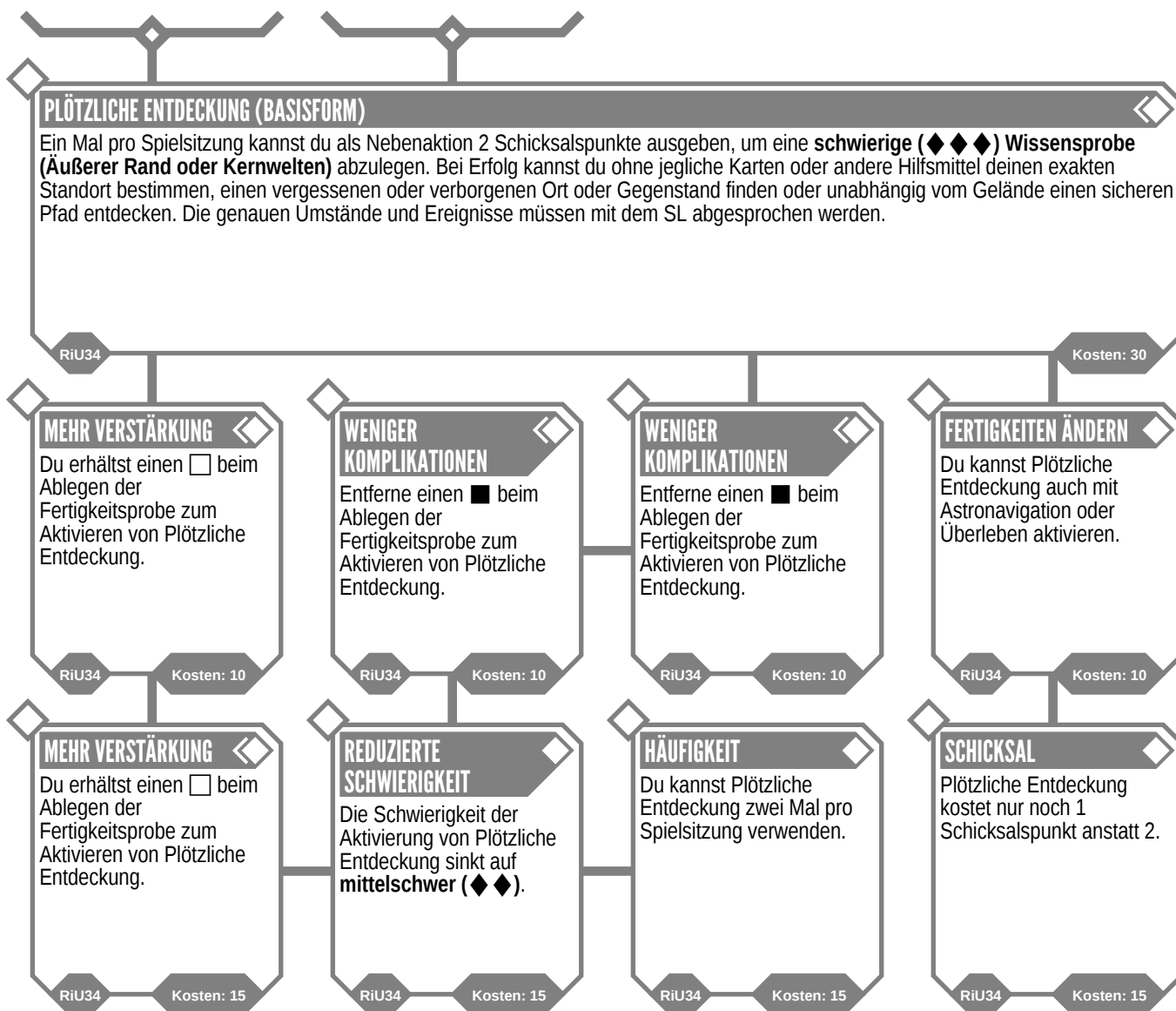
Passiv

Ränge

<p>SCHNELLE ERHOLUNG </p> <p>Wenn du dich am Ende einer Begegnung von Erschöpfung erholst, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Erschöpfung abgebaut.</p> <p>142 Kosten: 5</p>	<p>PIRSCHER </p> <p>Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben erhältst du einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p> <p>141 Kosten: 5</p>	<p>STARRSINN </p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.</p> <p>143 Kosten: 5</p>	<p>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>132 Kosten: 5</p>
<p>MEISTER DER WILDNIS </p> <p>Bei allen Fertigkeitstests, mit denen du Nahrung, Wasser oder Zuflucht finden willst, werden bis zu entfernt. Außerdem brauchst du nur halb so lange wie normal.</p> <p>139 Kosten: 10</p>	<p>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>136 Kosten: 10</p>	<p>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>132 Kosten: 10</p>	<p>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>135 Kosten: 10</p>
<p>SCHNELLE ERHOLUNG </p> <p>Wenn du dich am Ende einer Begegnung von Erschöpfung erholst, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Erschöpfung abgebaut.</p> <p>142 Kosten: 15</p>	<p>GEBORENER JÄGER </p> <p>Ein Mal pro Spielsitzung darfst du eine Wahrnehmungs- oder Wachsamkeitsprobe neu würfeln.</p> <p>137 Kosten: 15</p>	<p>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>145 Kosten: 15</p>	<p>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>132 Kosten: 15</p>
<p>STARRSINN </p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1.</p> <p>143 Kosten: 20</p>	<p>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>137 Kosten: 20</p>	<p>ZÄHIGKEIT </p> <p>Dein Wundlimit steigt um 2.</p> <p>145 Kosten: 20</p>	<p>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>136 Kosten: 20</p>
<p>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>132 Kosten: 25</p>	<p>HINGABE </p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Maximalwert ist 6.</p> <p>138 Kosten: 25</p>	<p>PIRSCHER </p> <p>Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben erhältst du einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p> <p>141 Kosten: 25</p>	<p>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>135 Kosten: 25</p>

Beispiellose Mobilität





Kolonist: Doktor

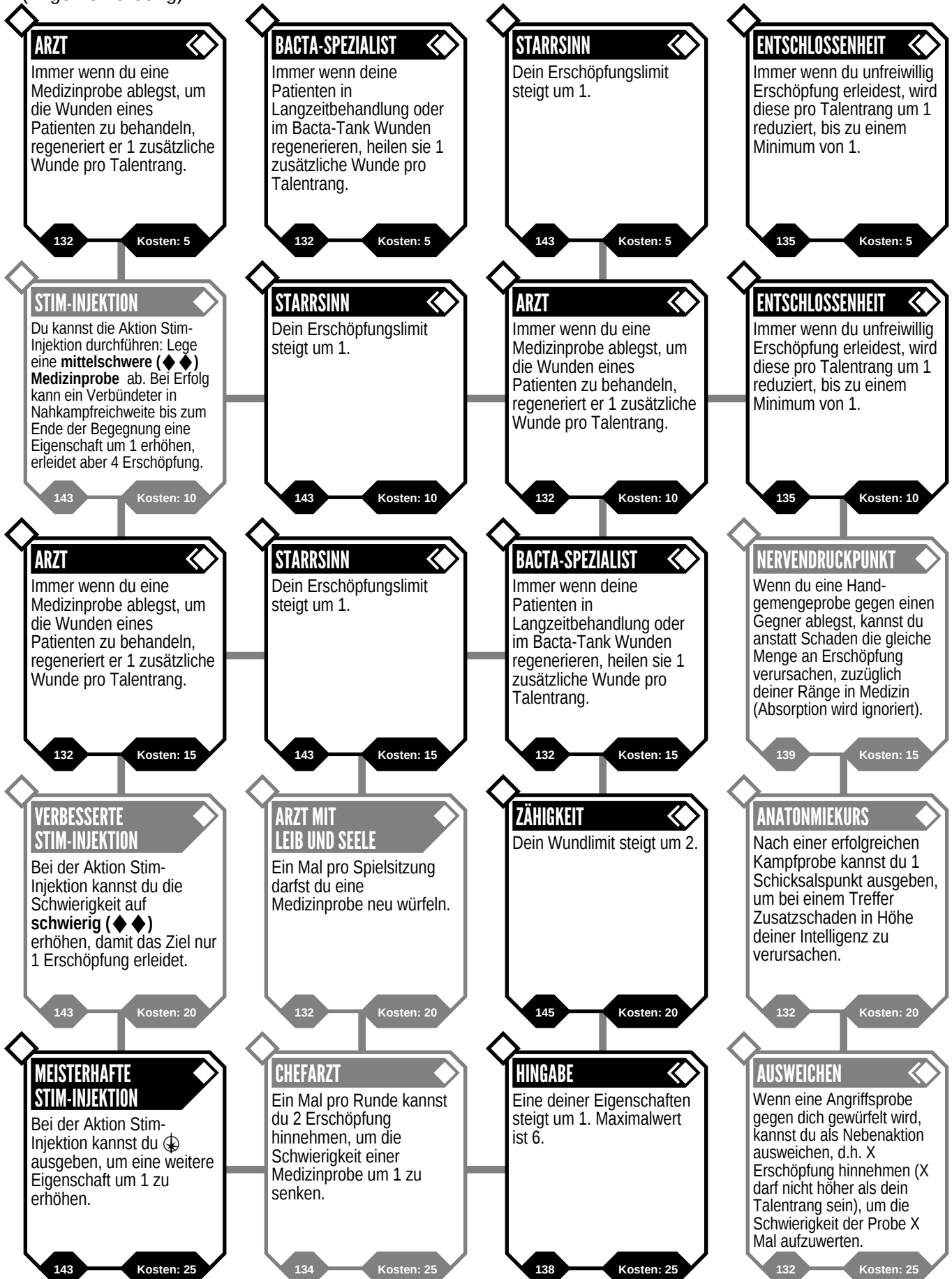
Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

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

Aktiv

Passiv

Ränge




Kolonist: Gelehrter

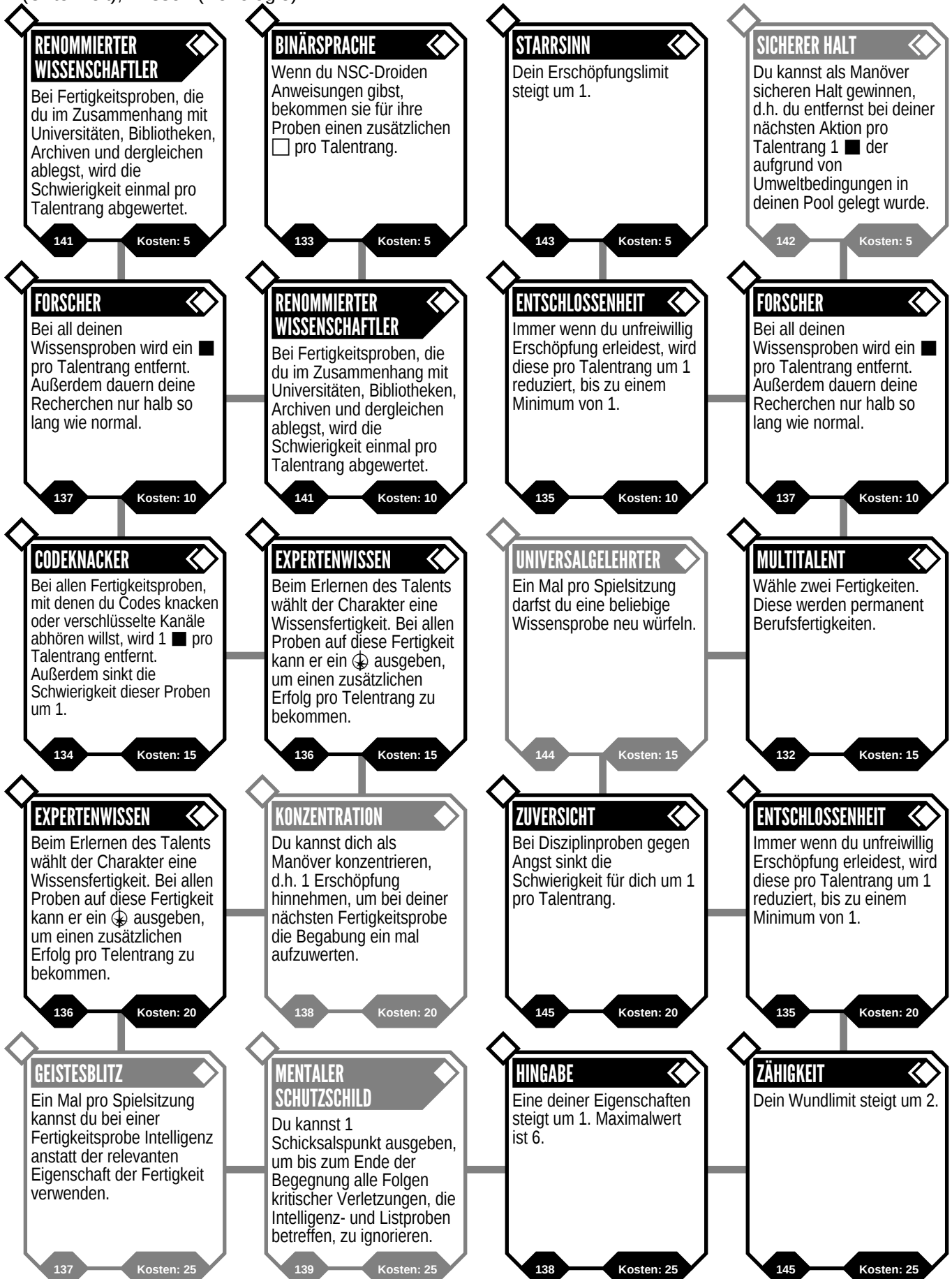
Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

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

Aktiv 

Passiv 

Ränge 

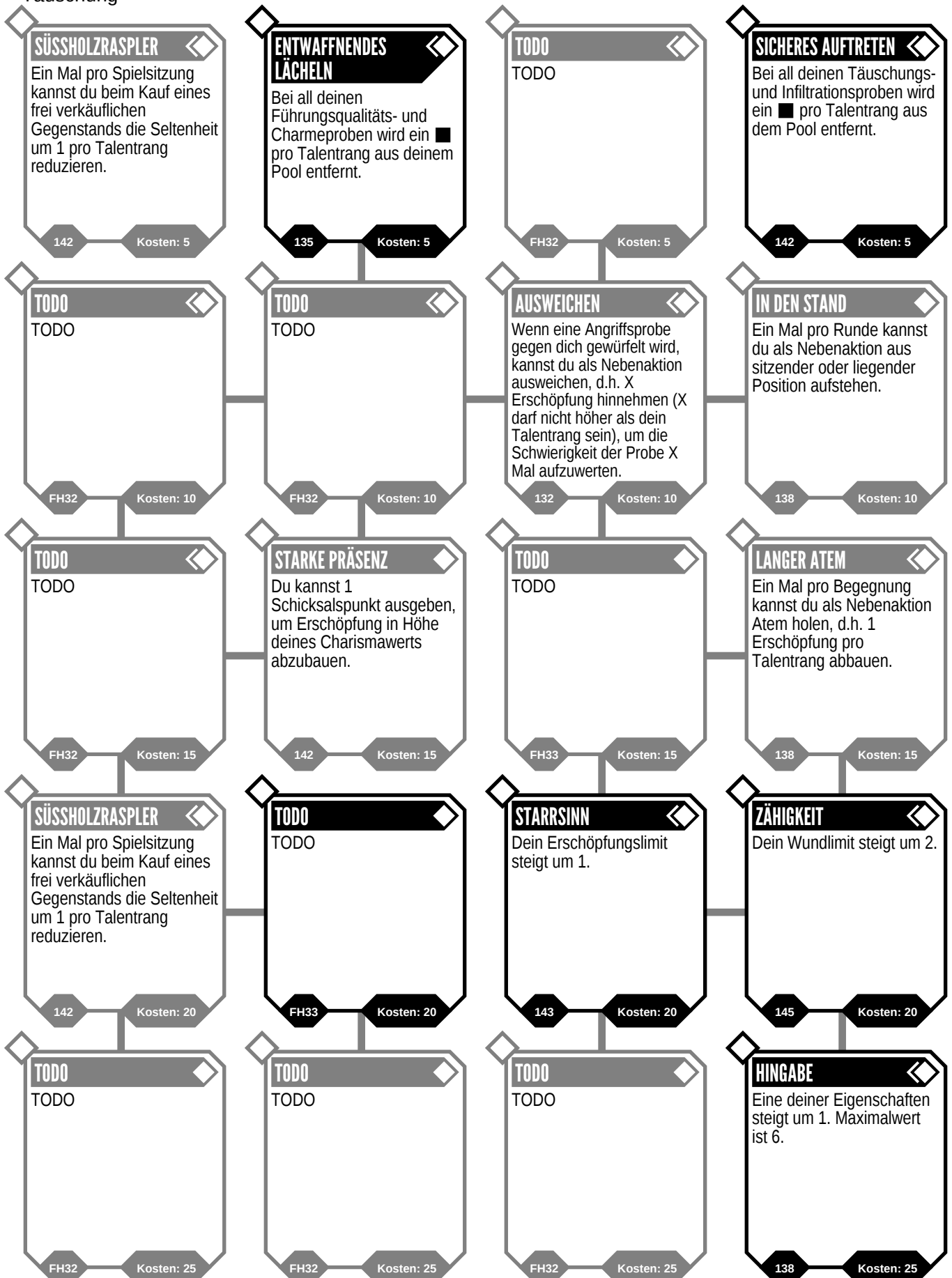


Kolonist: Künstler

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

Berufsfertigkeiten Künstler: Charme, Körperbeherrschung, Nahkampfwaffen, Täuschung

Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 




Kolonist: Marschal

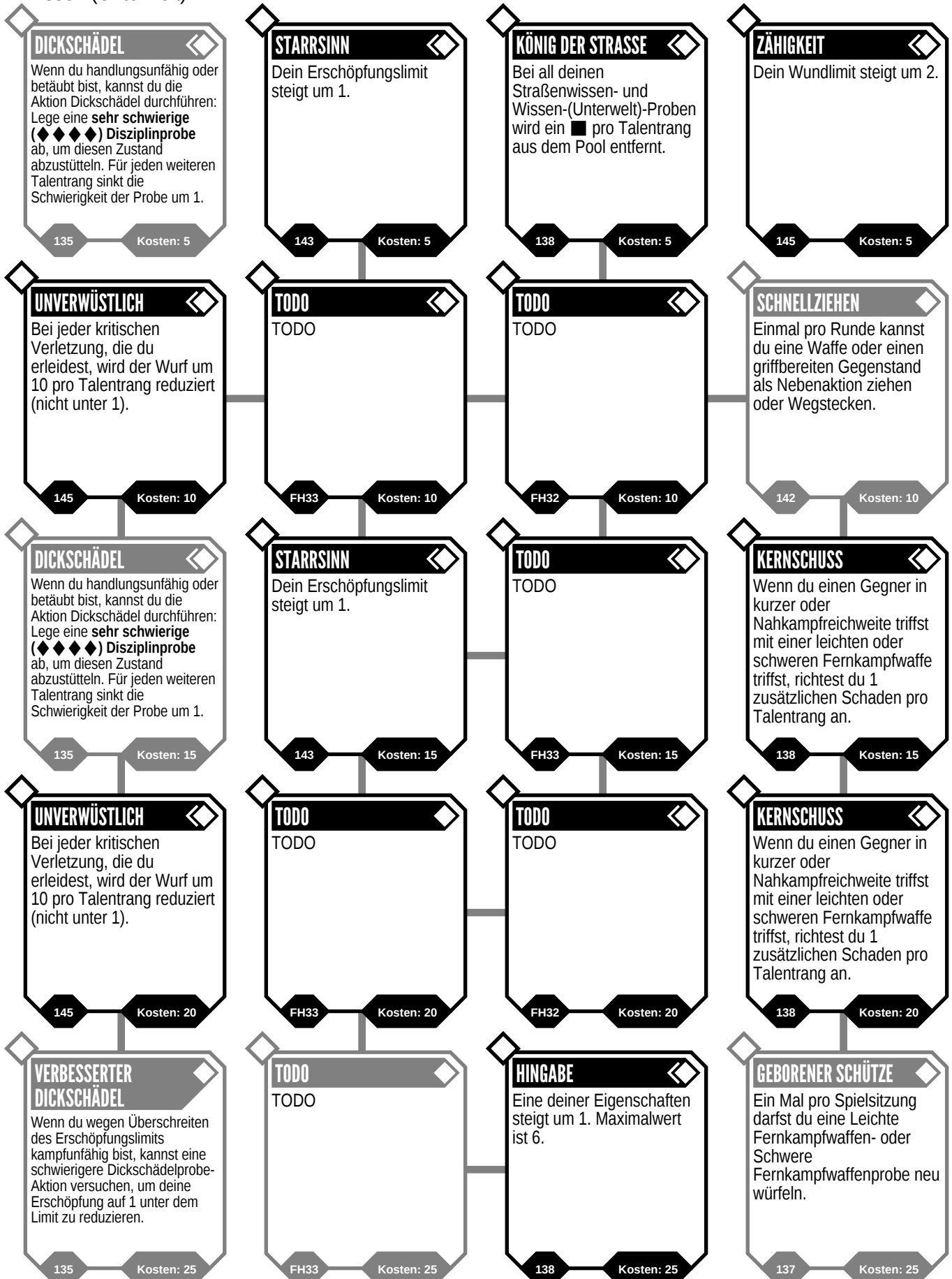
Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

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

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



Kolonist: Politiker

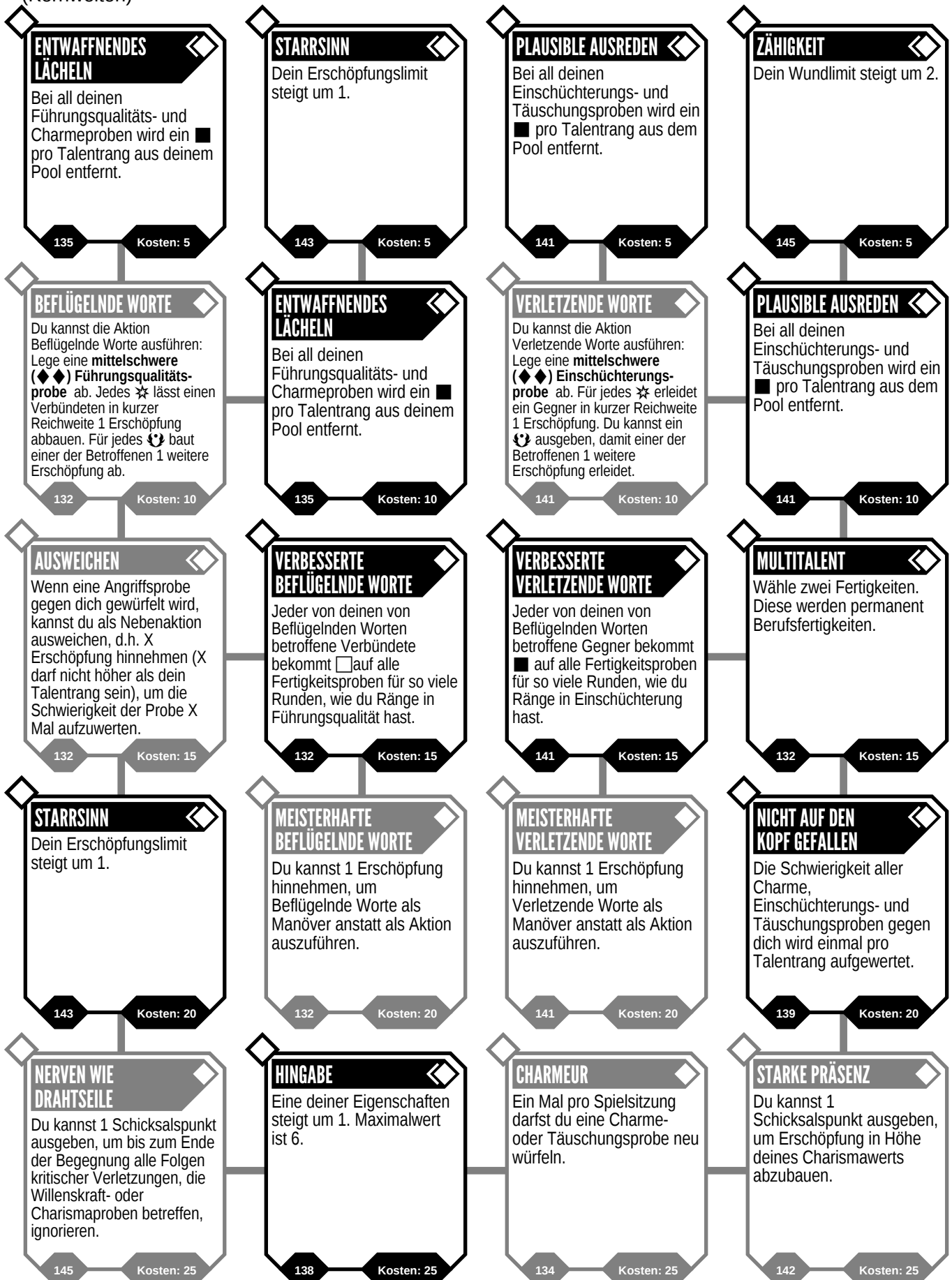
Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Altes Wissen), Wissen (Kernwelten)

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

Aktiv 

Passiv 

Ränge 

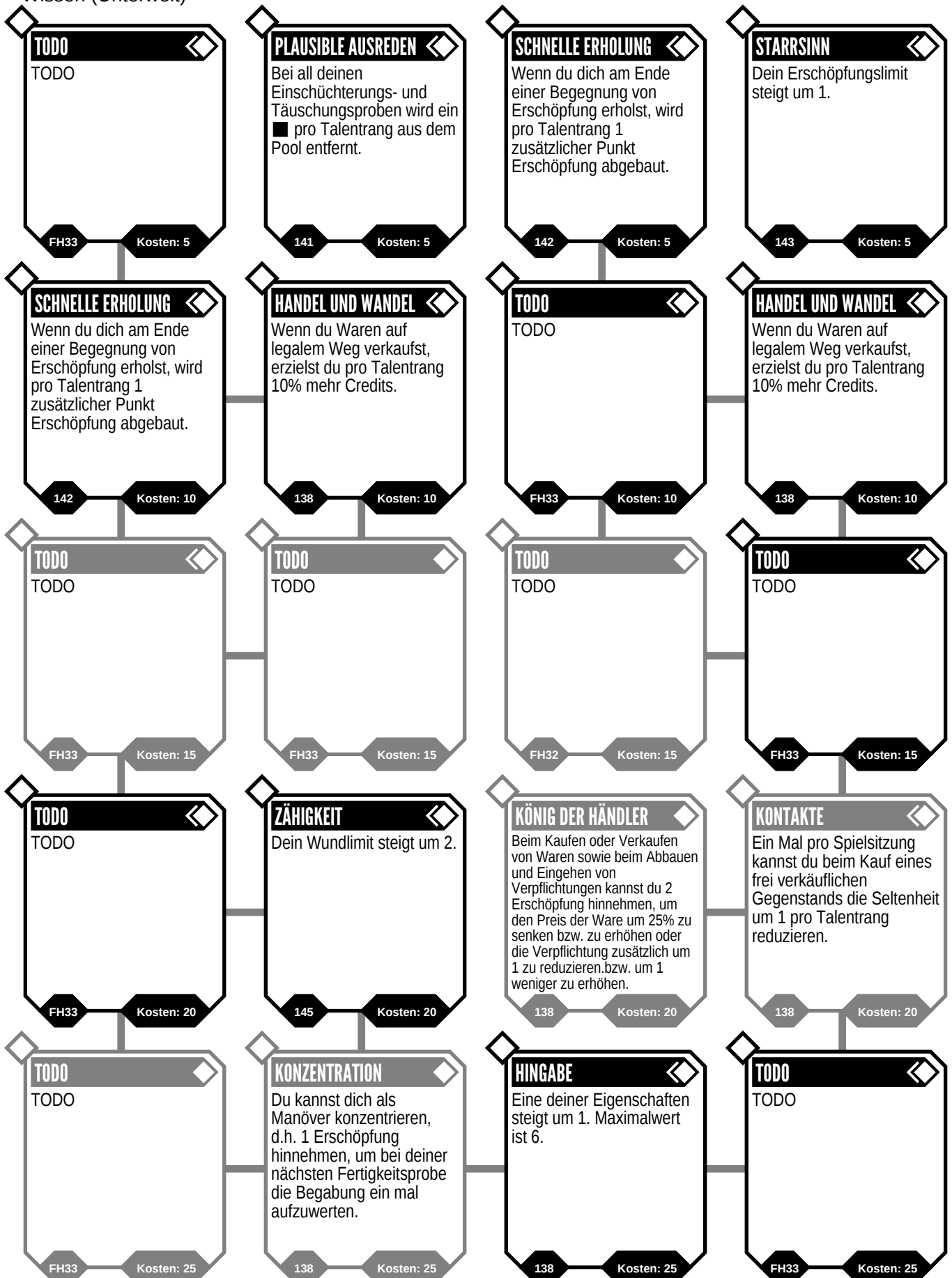


Kolonist: Unternehmer

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


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


Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 



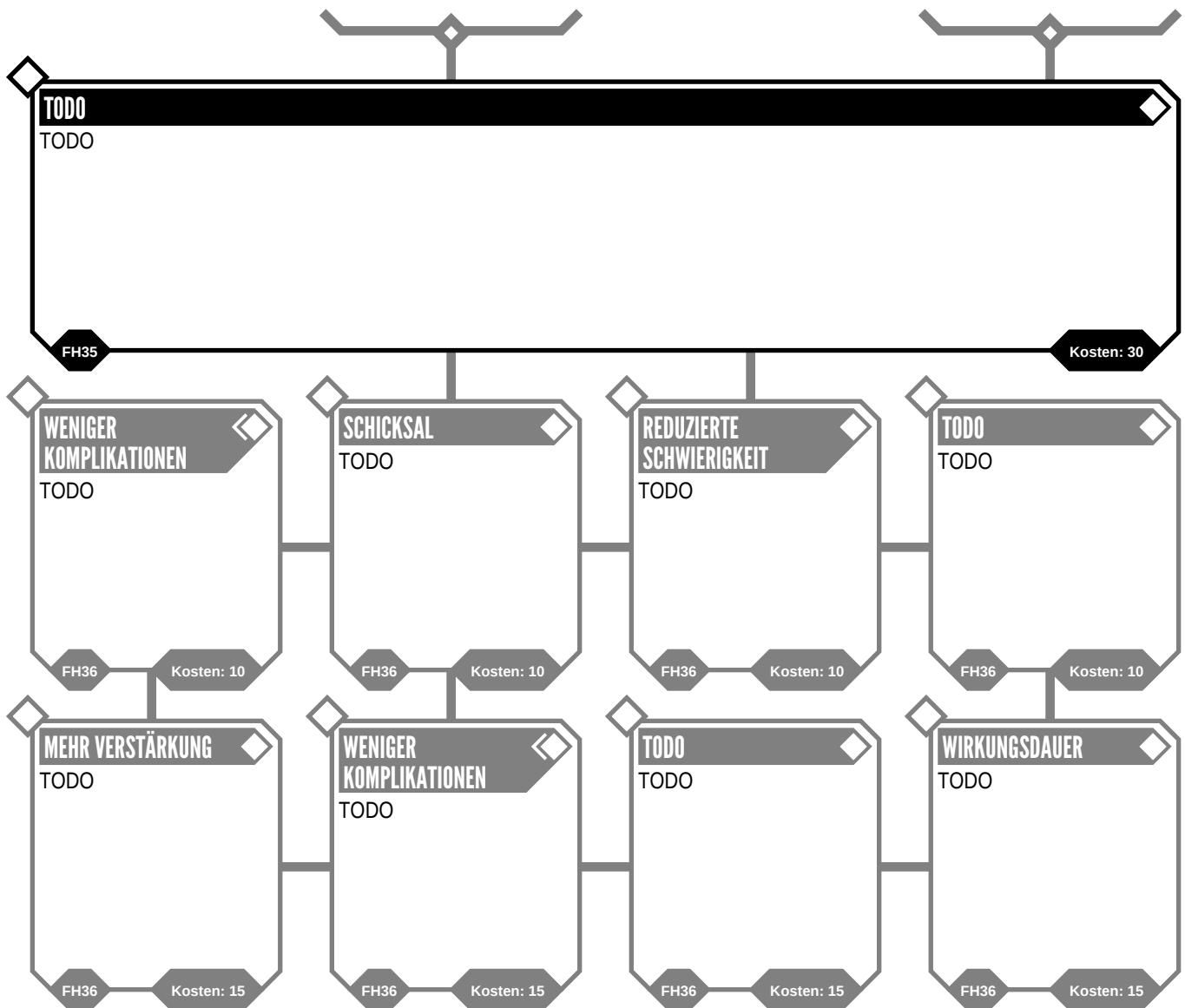
Kolonisten-Expertenfähigkeit

Aufschlussreiche Enthüllung

Basisfähigkeit 




Verbesserung 

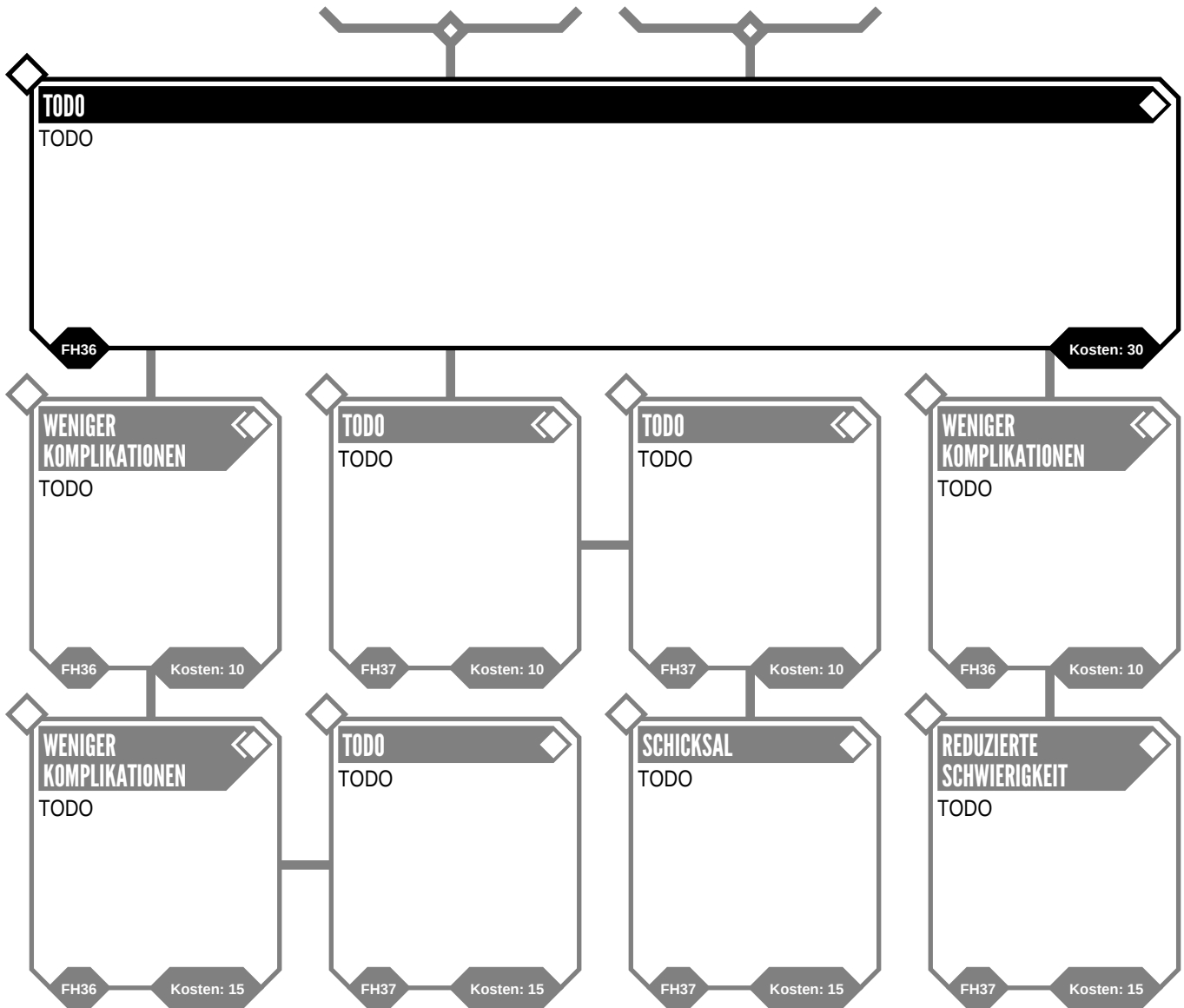
Ränge 



Kolonisten-Expertenfähigkeit

Beispiellose Expertise

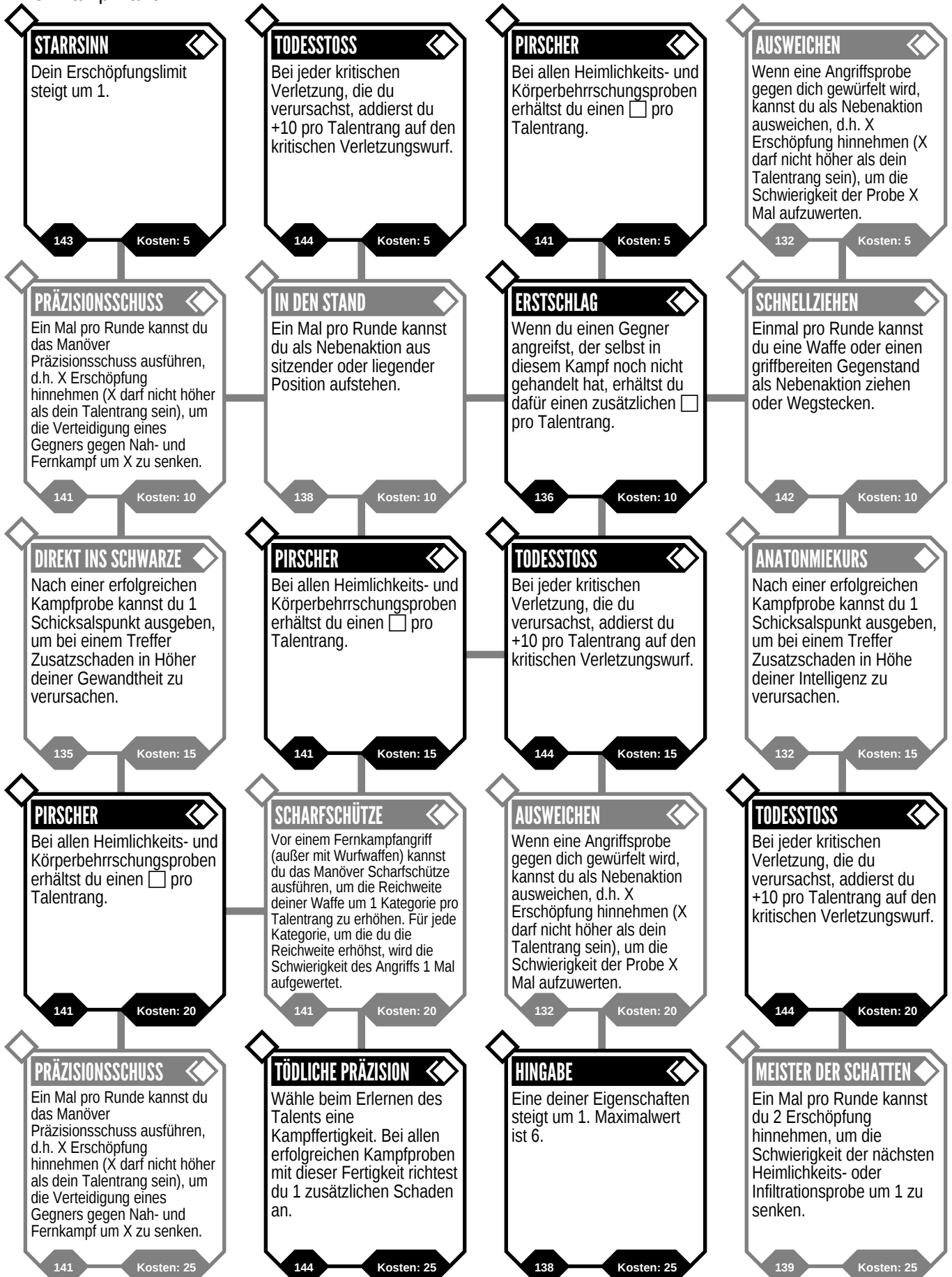
Basisfähigkeit 
 Verbesserung 
 Ränge 



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

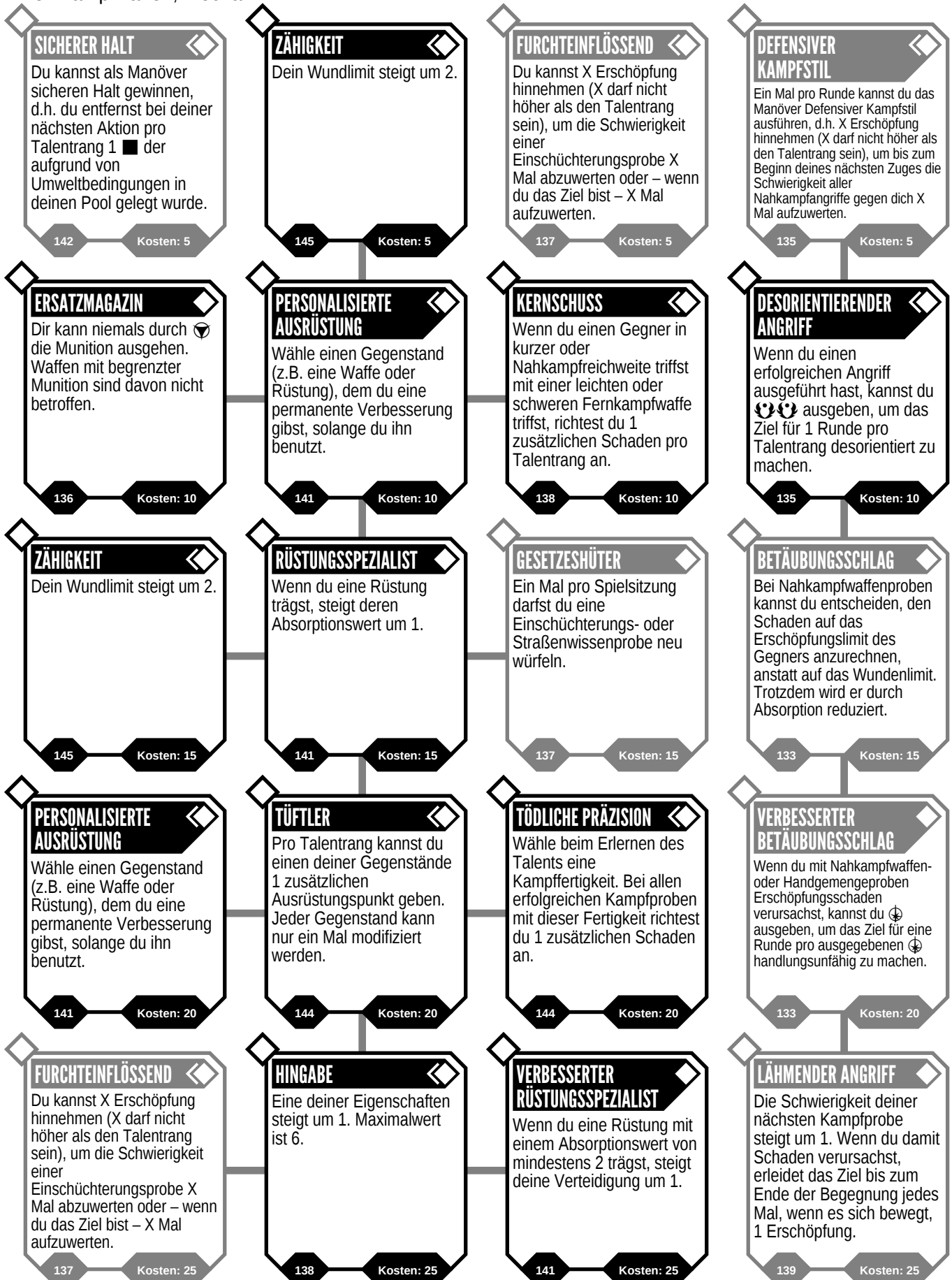
Berufsfertigkeiten: Athletik, Handgemenge, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Schwere Fernkampfwaffen, Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung

Berufsfertigkeiten PowerTech: Einschüchterung, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Mechanik

Aktiv

Passiv

Ränge



Kopfgeldjäger: Überlebenskünstler

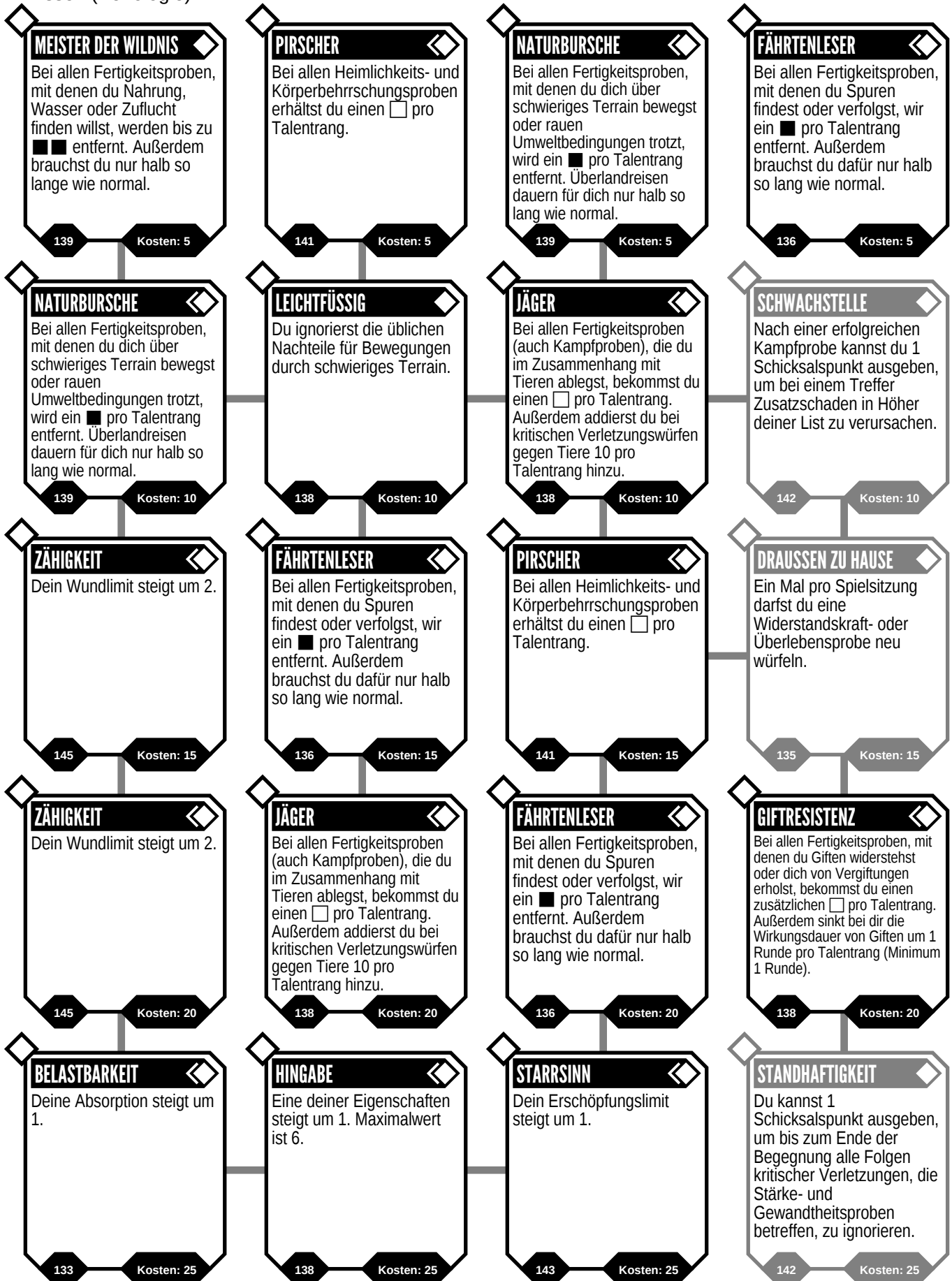
Berufsfertigkeiten: Athletik, Handgemenge, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Schwere Fernkampfaffen, Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung

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

Aktiv

Passiv

Ränge



Schmuggler: Charmeur

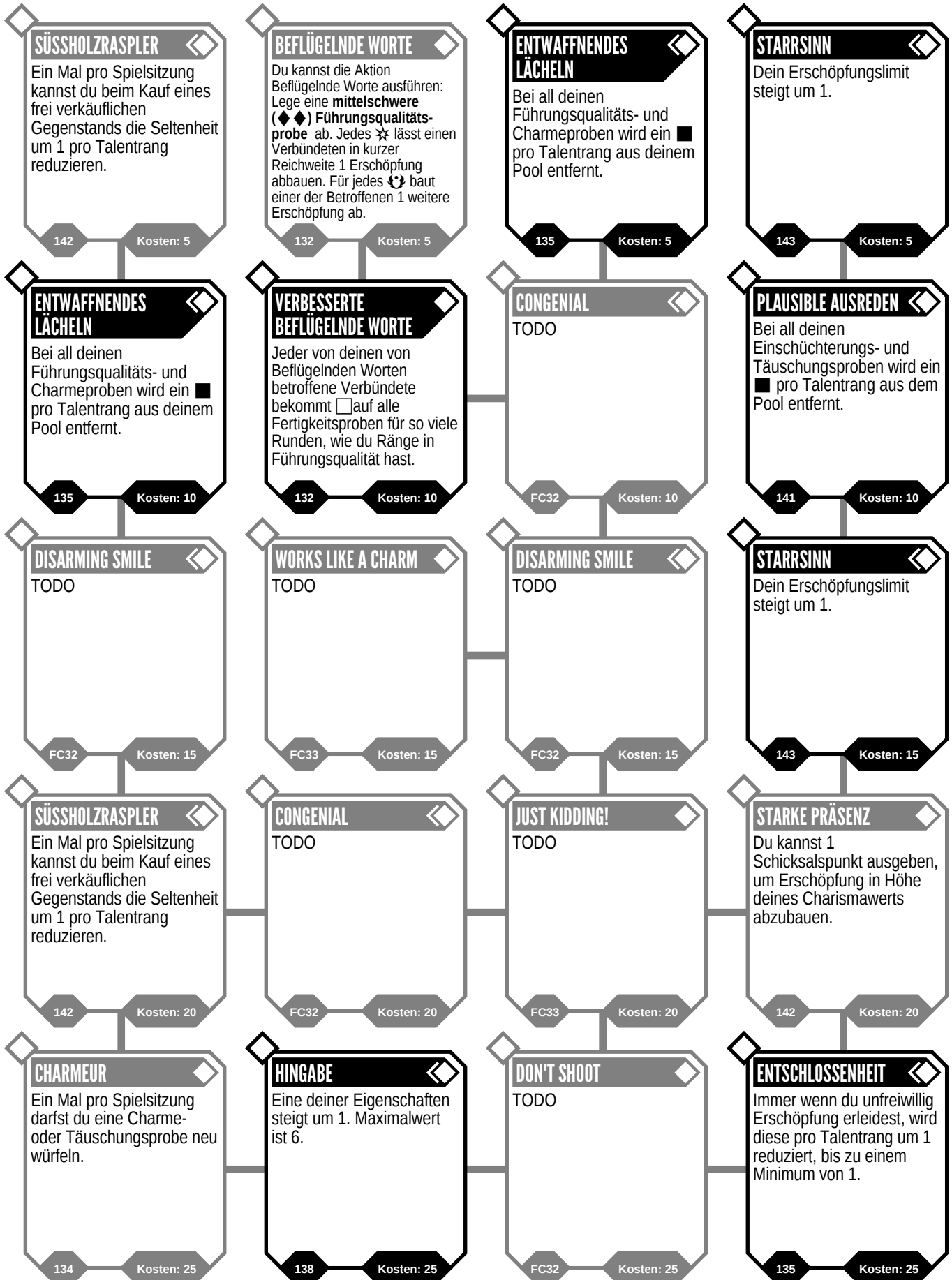
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Charmeur: Charme, Coolness, Führungsqualität, Verhandeln

Aktiv

Passiv

Ränge




Schmuggler: Dieb

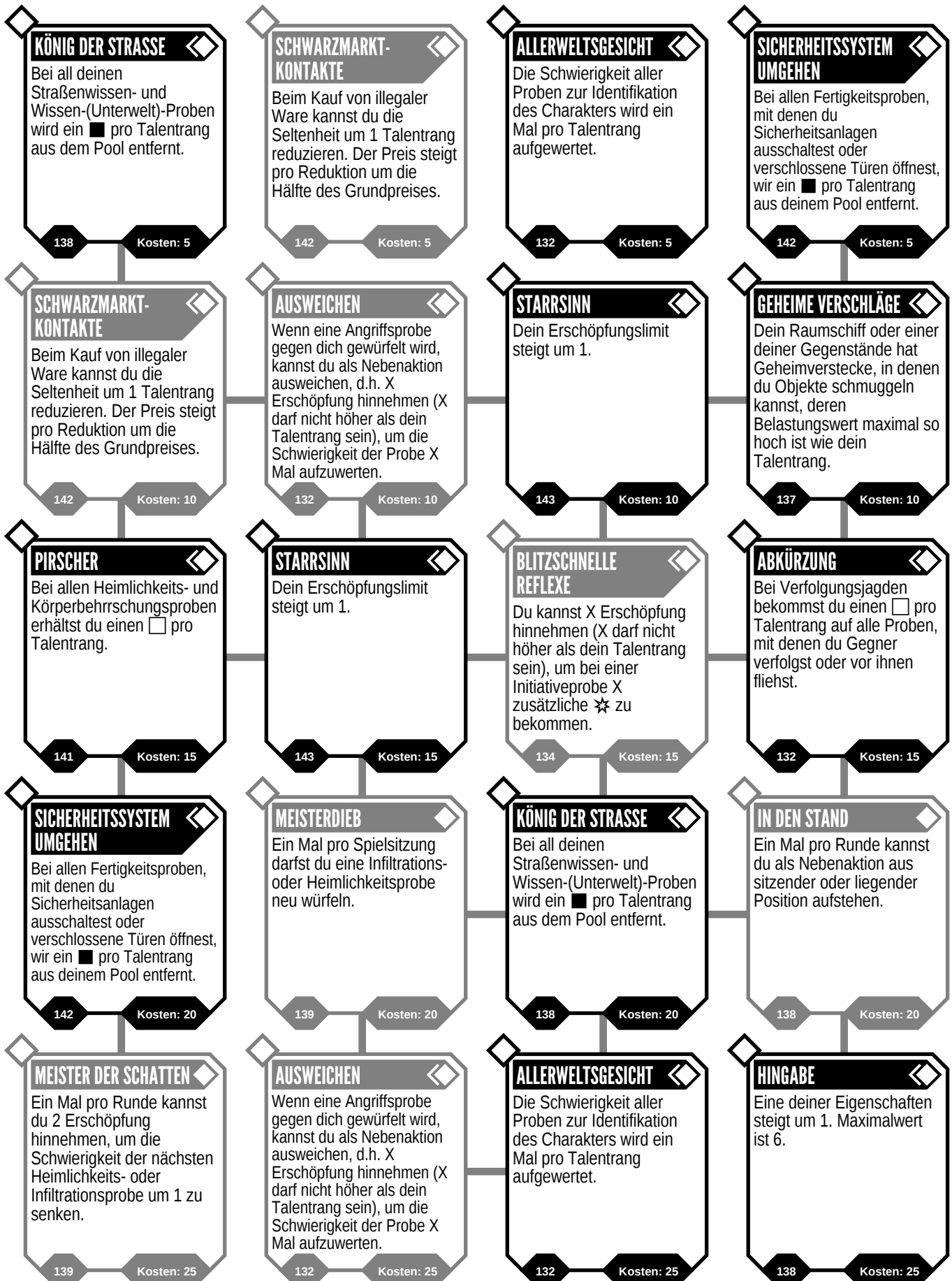
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Dieb: Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Wachsamkeit

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



Schmuggler: Pilot

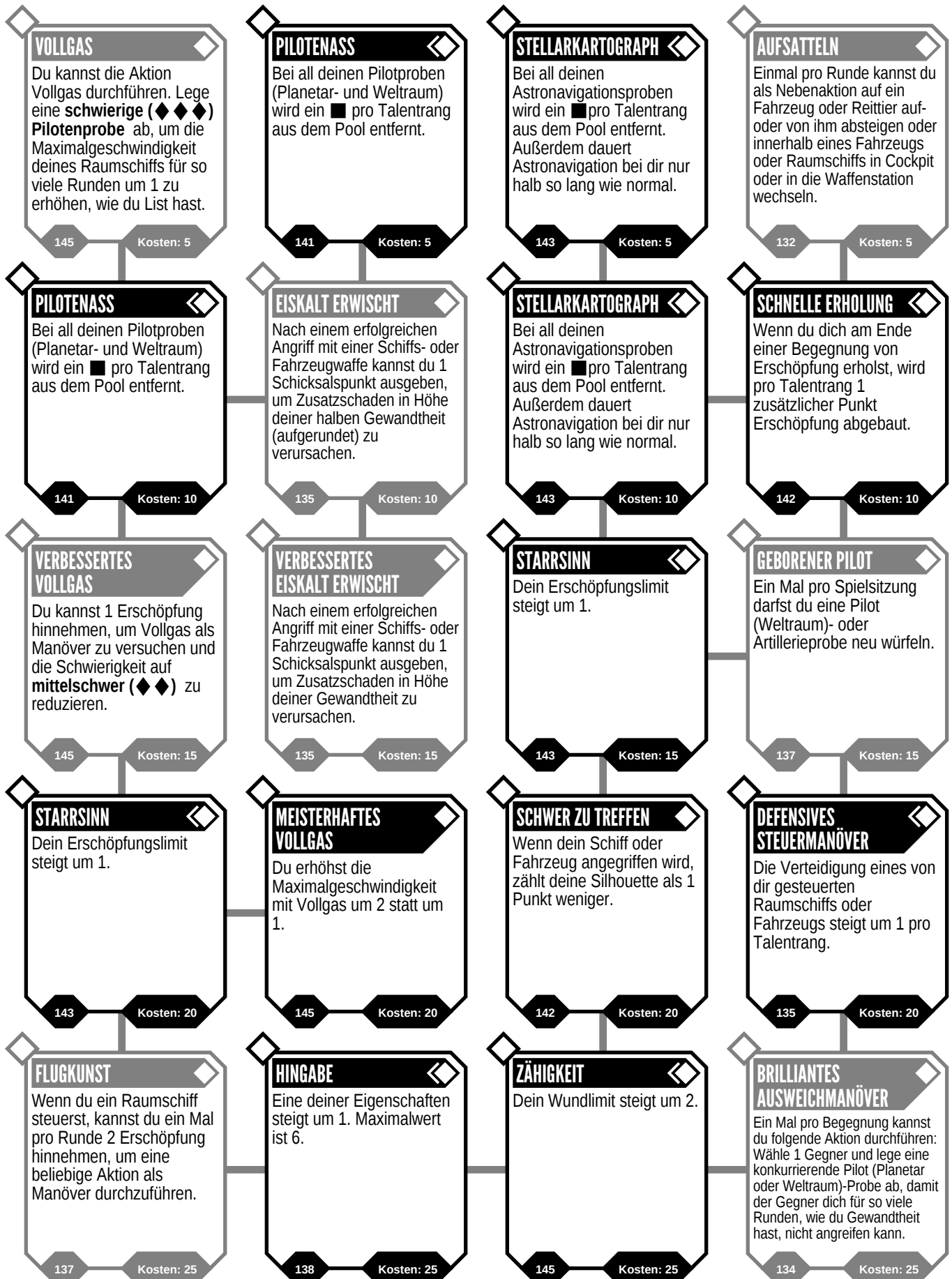
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

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

Aktiv

Passiv

Ränge

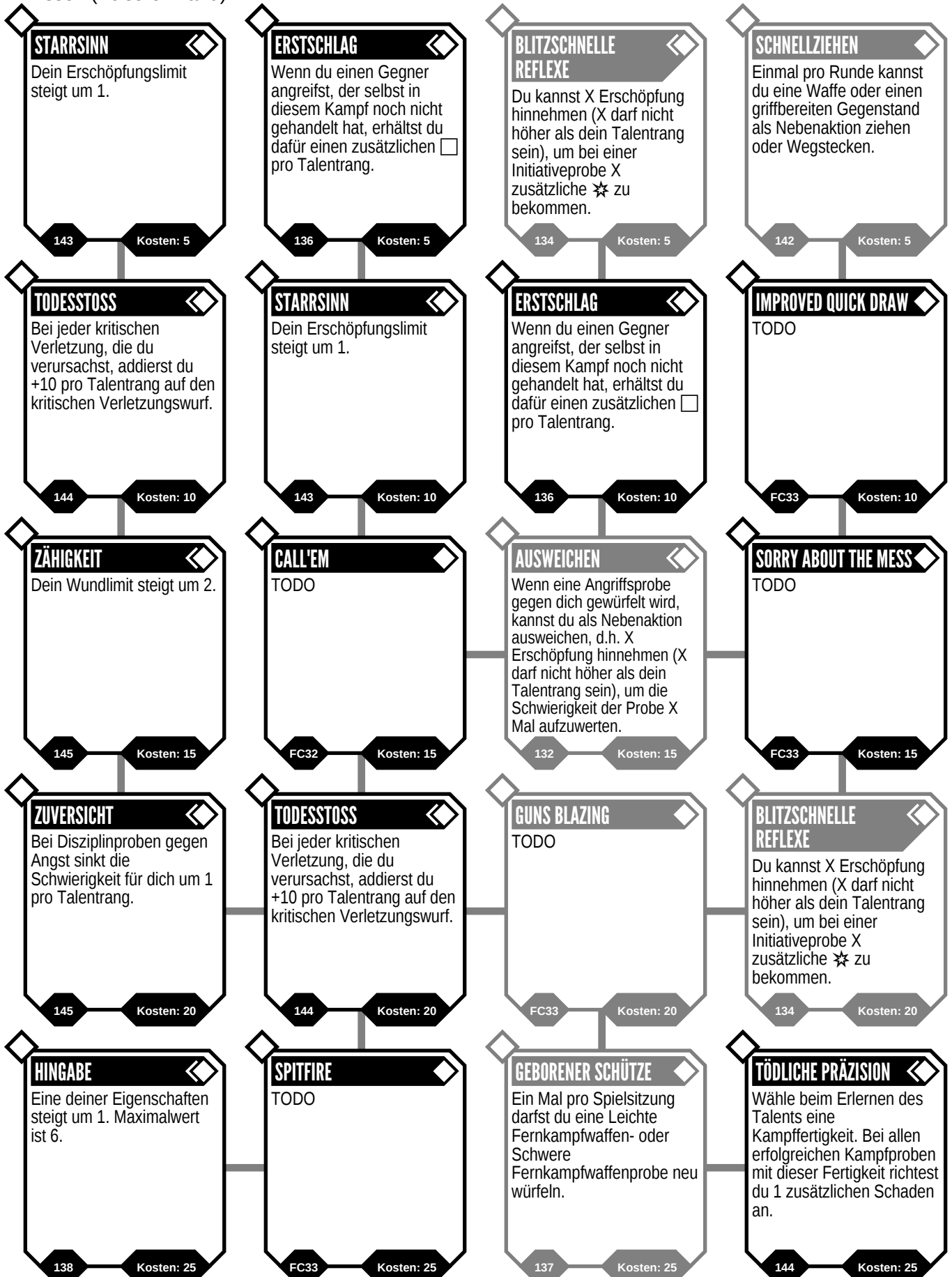


Schmuggler: Revolverheld

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

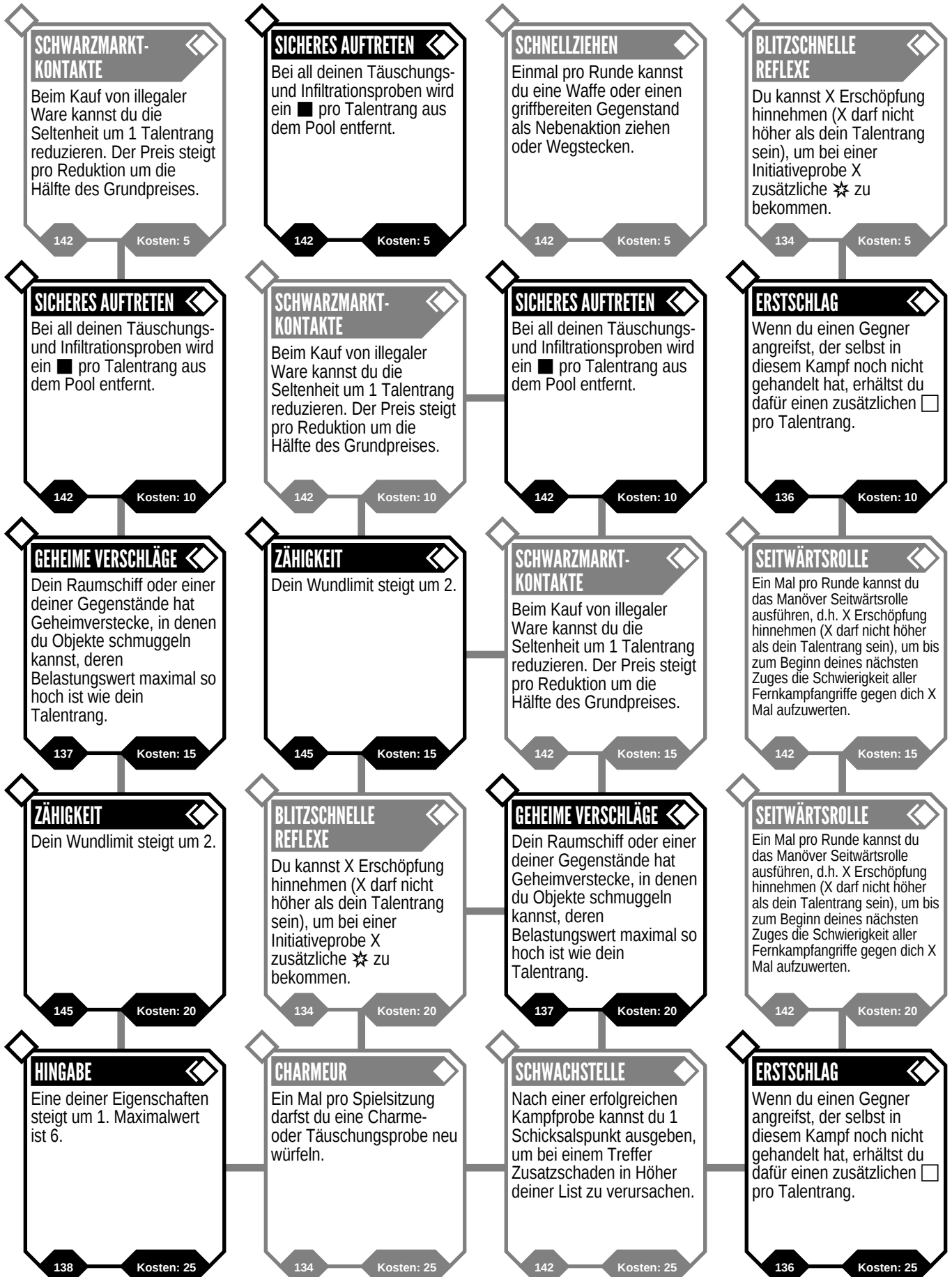
Berufsfertigkeiten: Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Wissen (Unterwelt)

Berufsfertigkeiten Schurke: Charme, Coolness, Leichte Fernkampfaffen, Täuschung

Aktiv

Passiv

Ränge

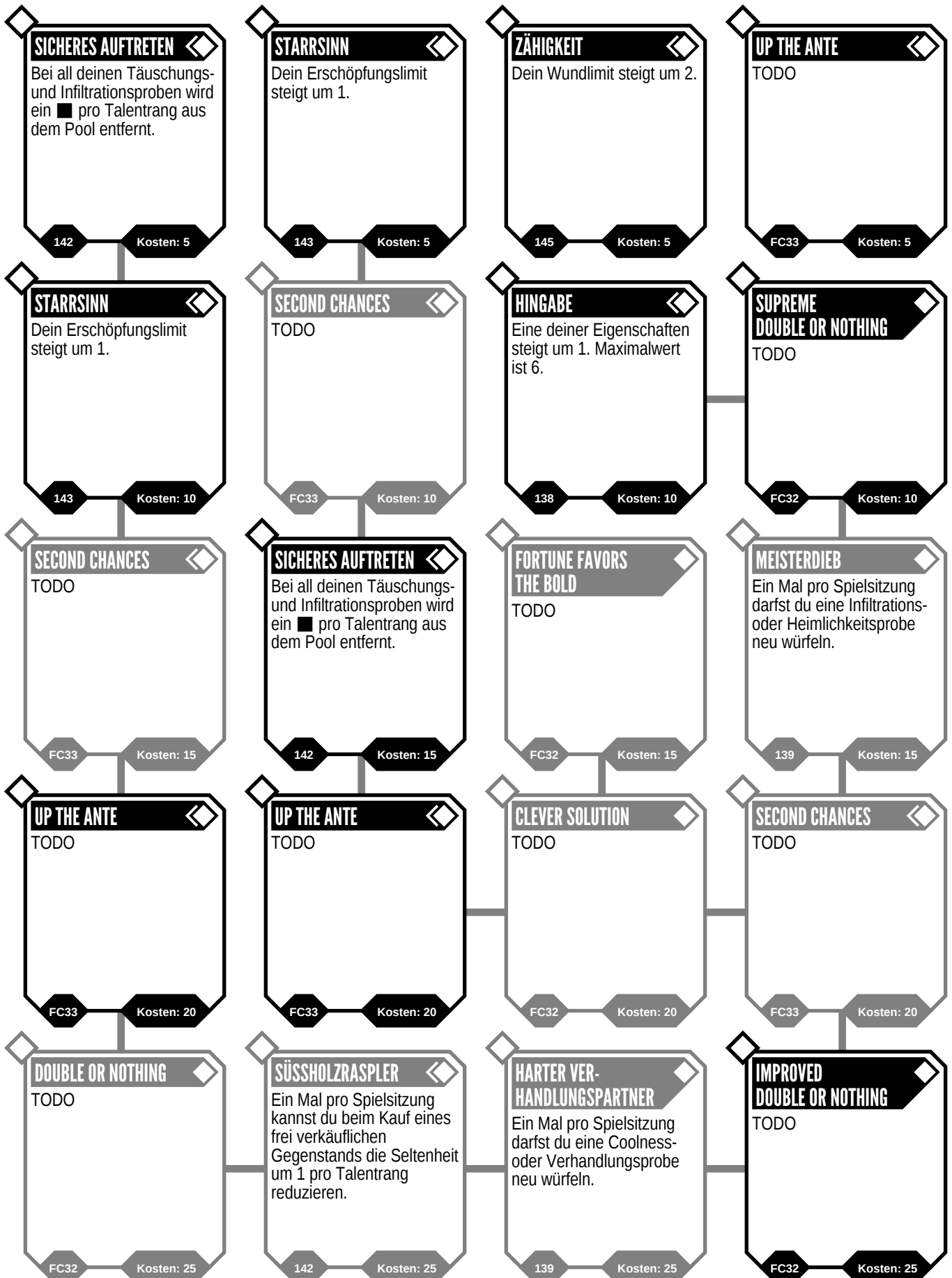


Schmuggler: Spieler

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


Berufsfertigkeiten Spieler: Computertechnik, Coolness, Infiltration, Täuschung


Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 




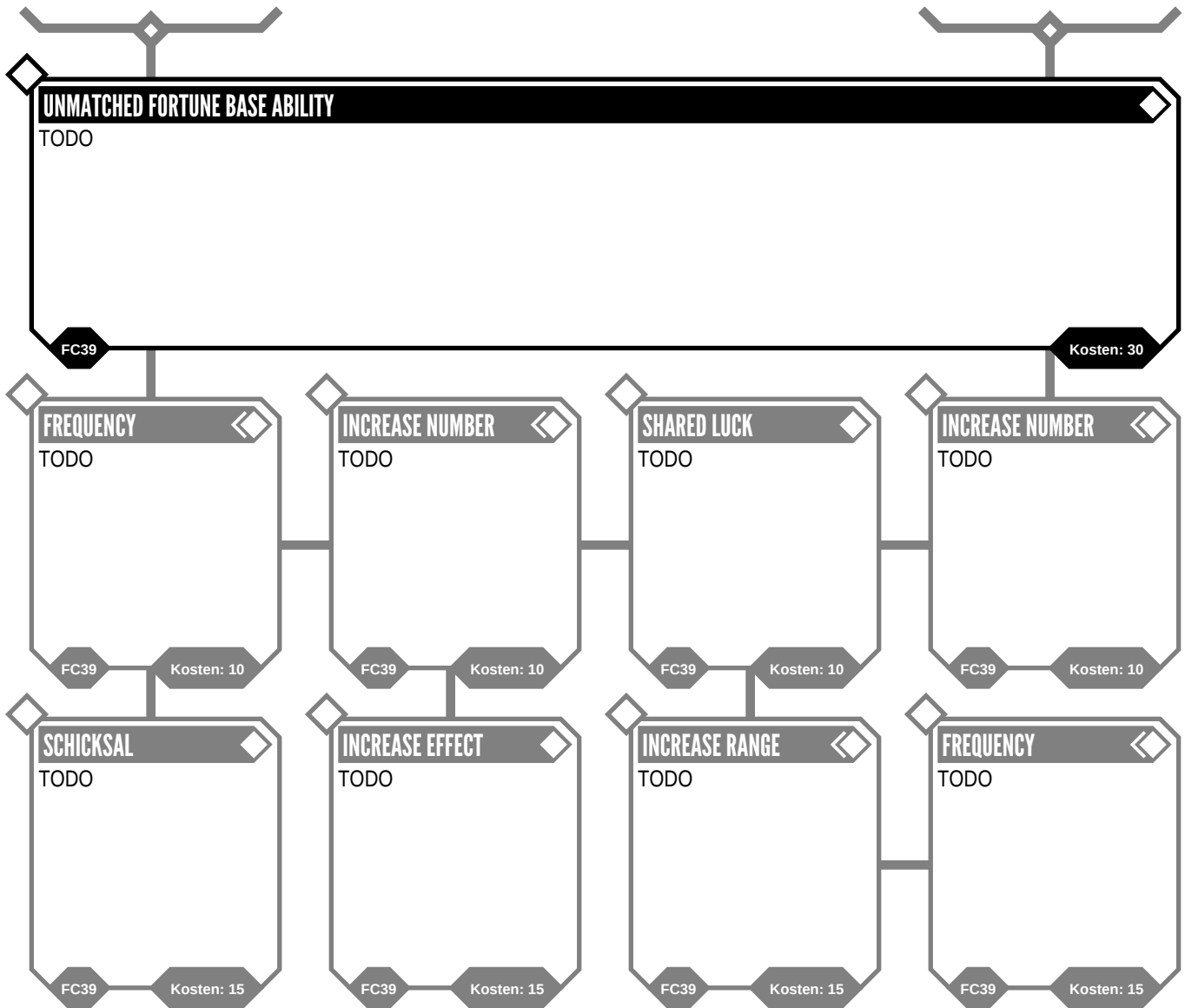
Schmuggler-Expertenfähigkeit

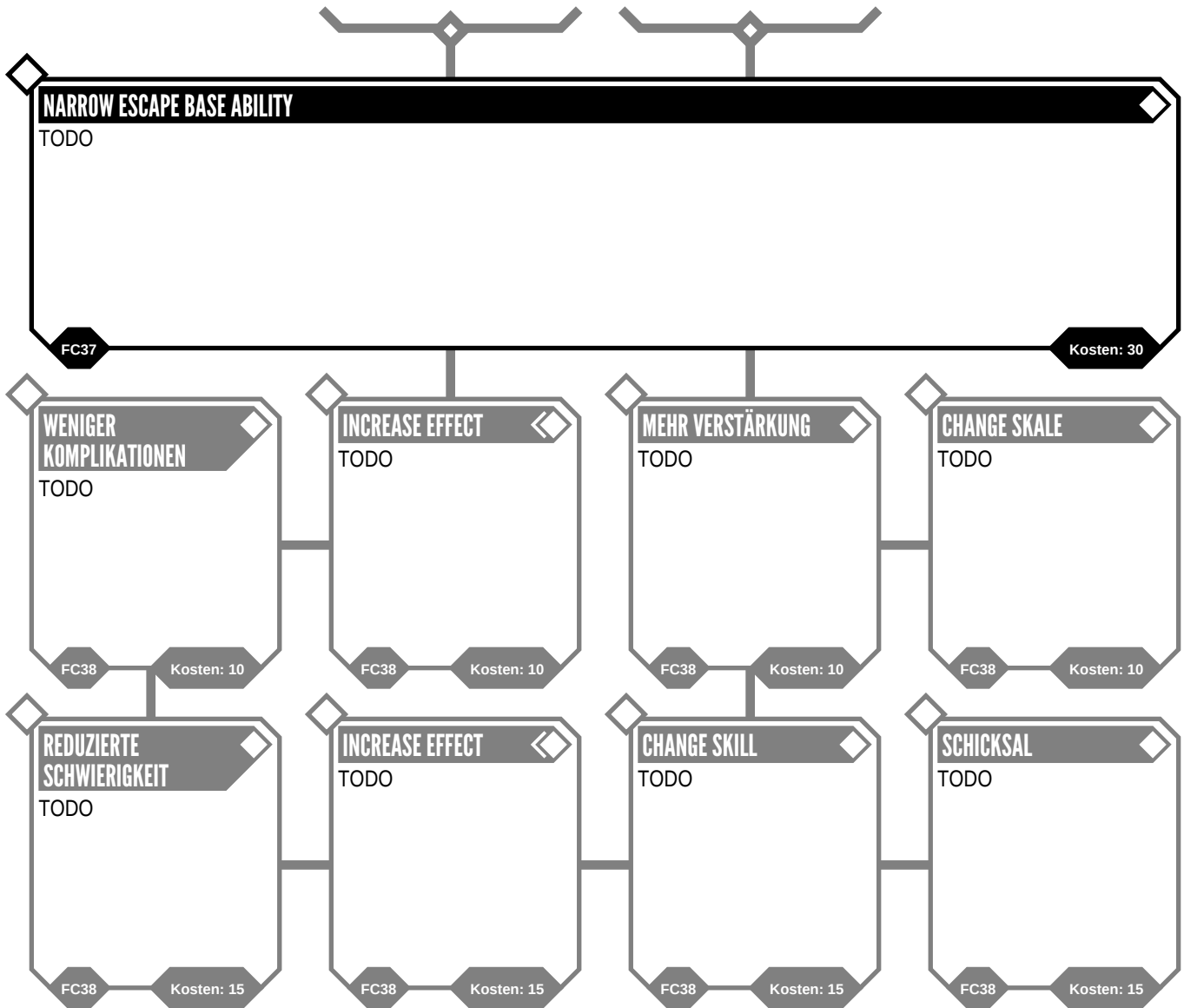
Beispielloses Glück

Basisfähigkeit 

Verbesserung 

Ränge 






Söldner: Leibwächter

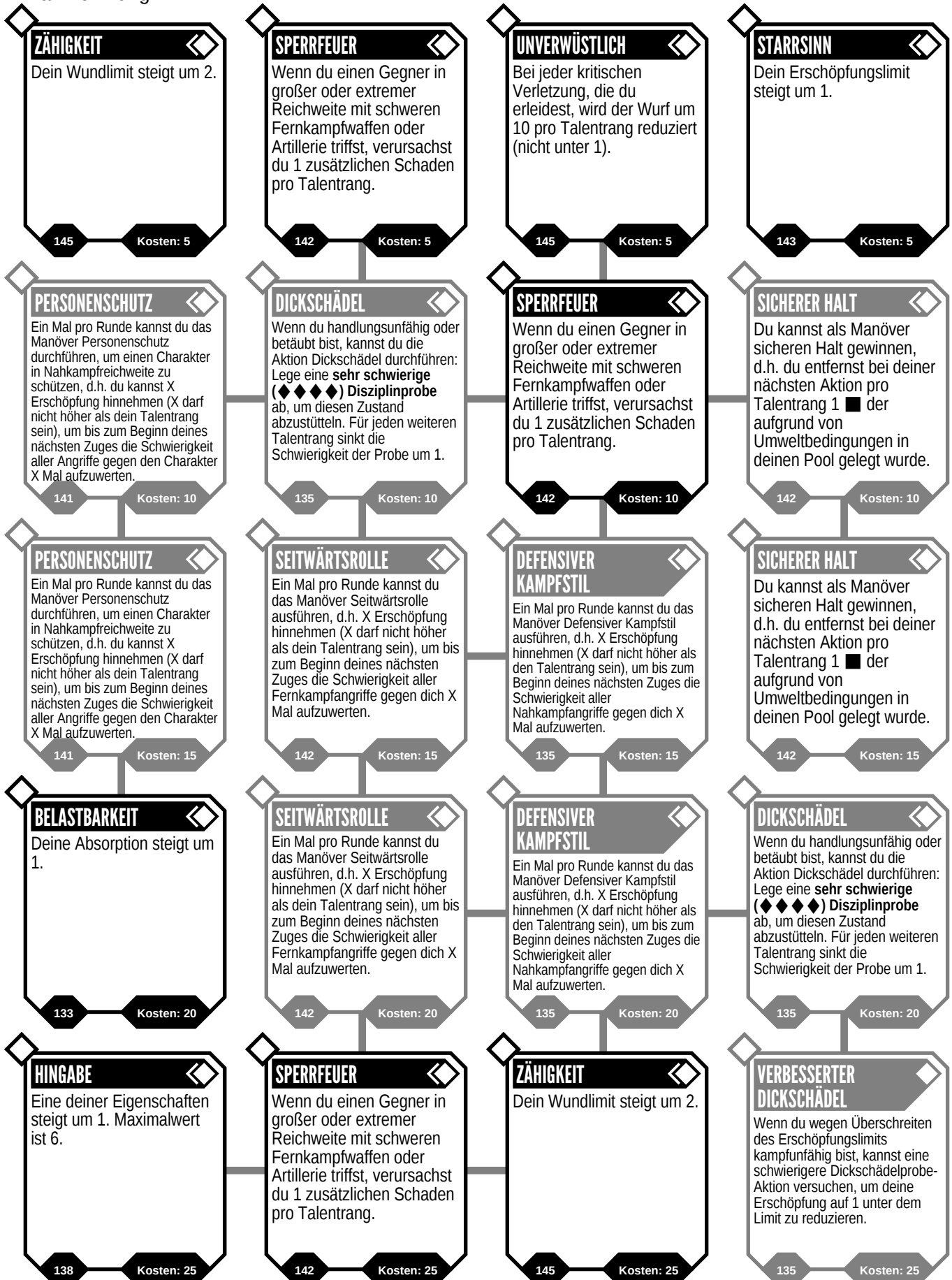
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

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

Aktiv 

Passiv 

Ränge 




Söldner: Marodeur

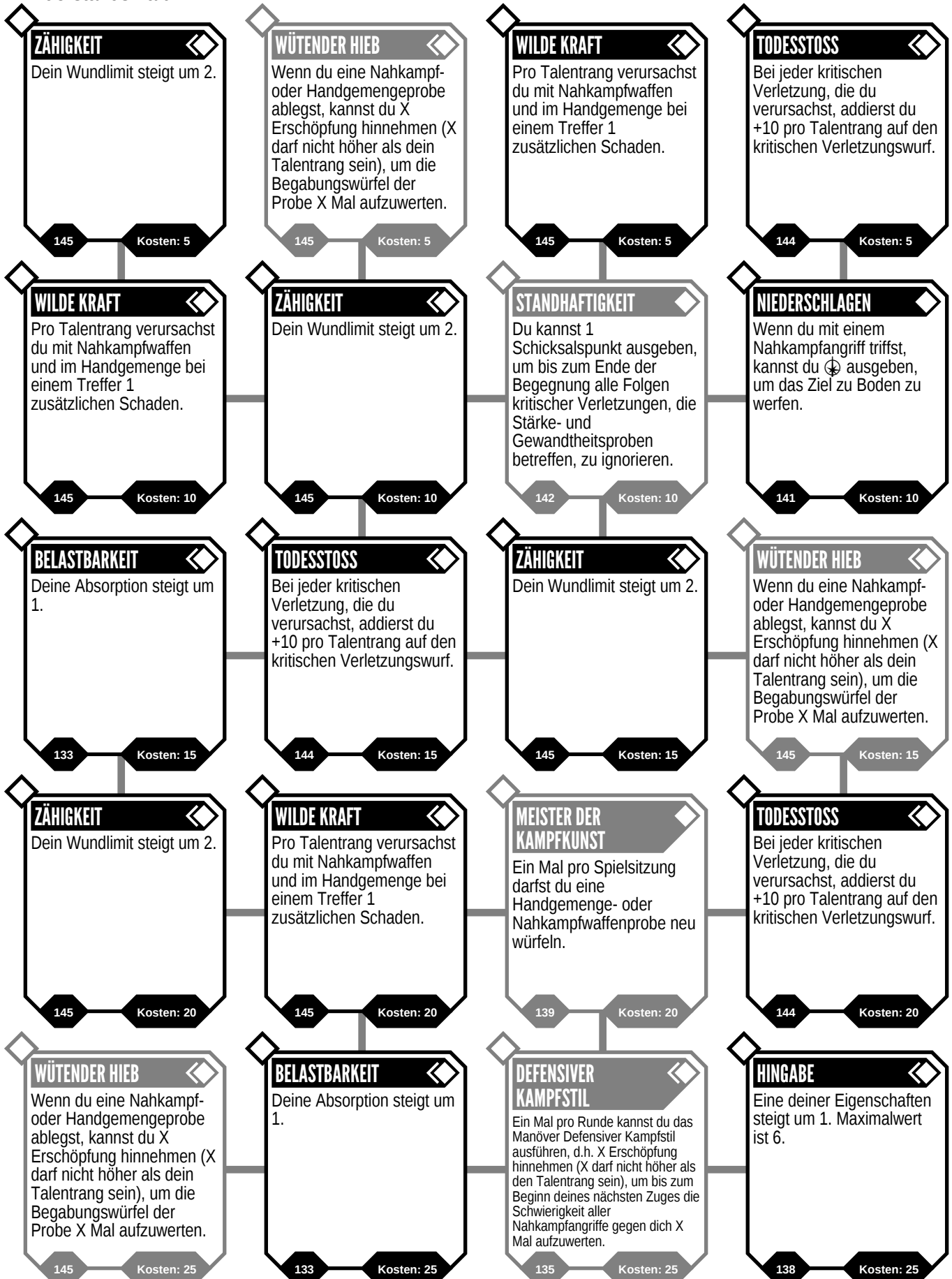
Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft

Berufsfertigkeiten Marodeur: Einschüchterung, Nahkampfwaffen, Überleben, Widerstandskraft

Aktiv 

Passiv 

Ränge 

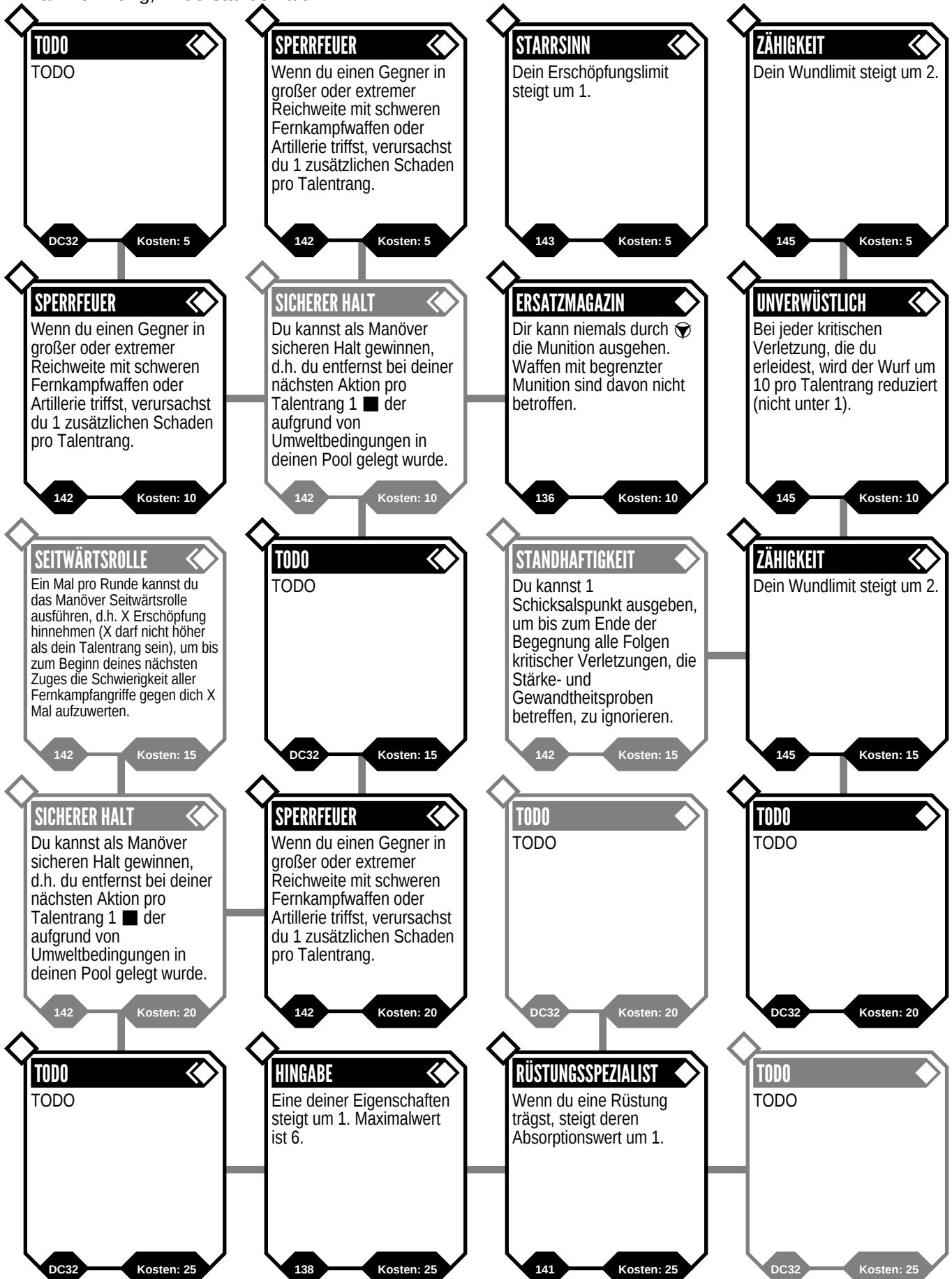


Söldner: Schwergewicht

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

Berufsfertigkeiten Schwergewicht: Artillerie, Schwere Fernkampfwaffen, Wahrnehmung, Widerstandskraft

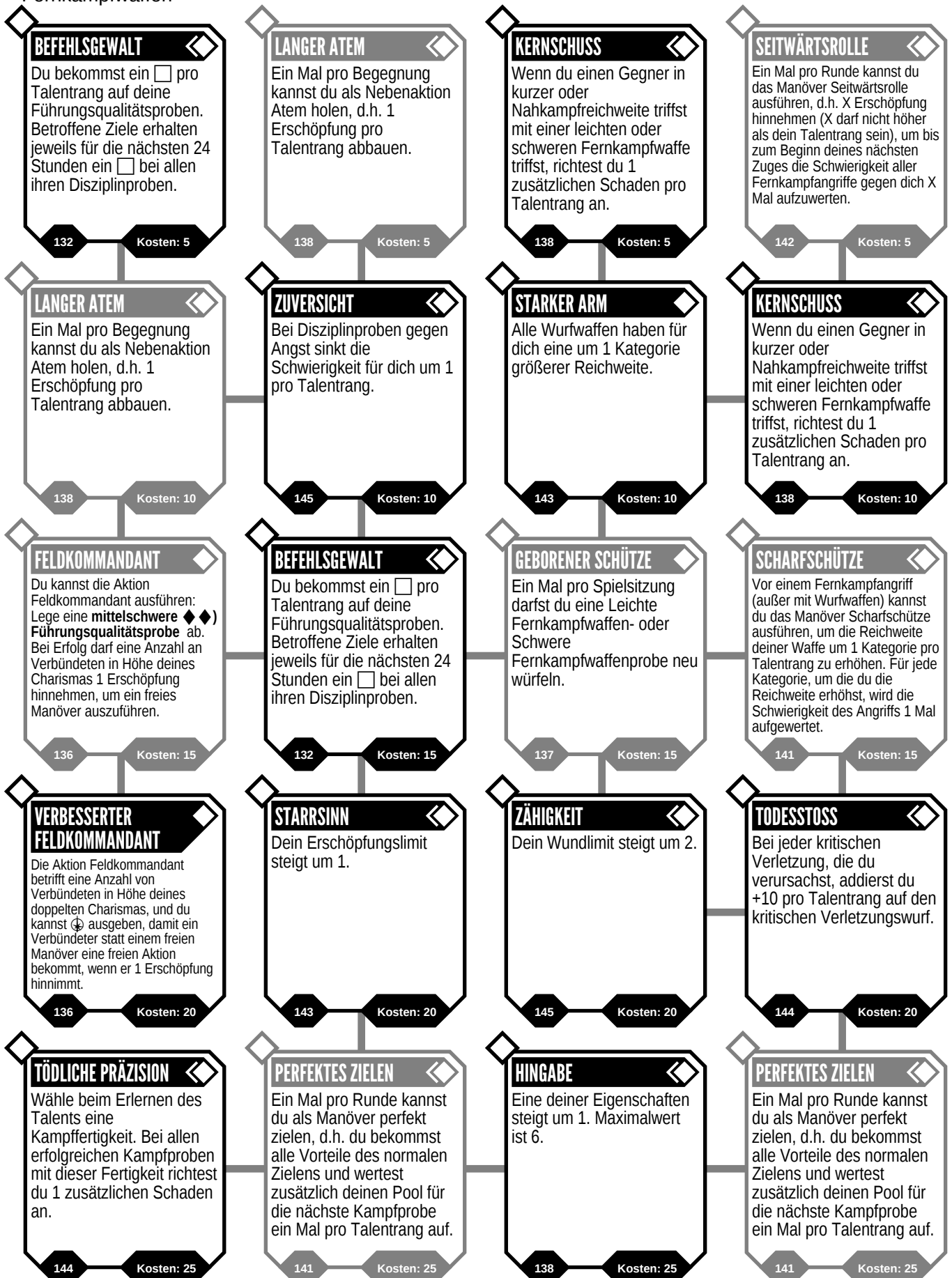
Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 



Söldner: Soldat

Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft
Berufsfertigkeiten Soldat: Artillerie, Disziplin, Führungsqualität, Schwere Fernkampfwaffen

Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 

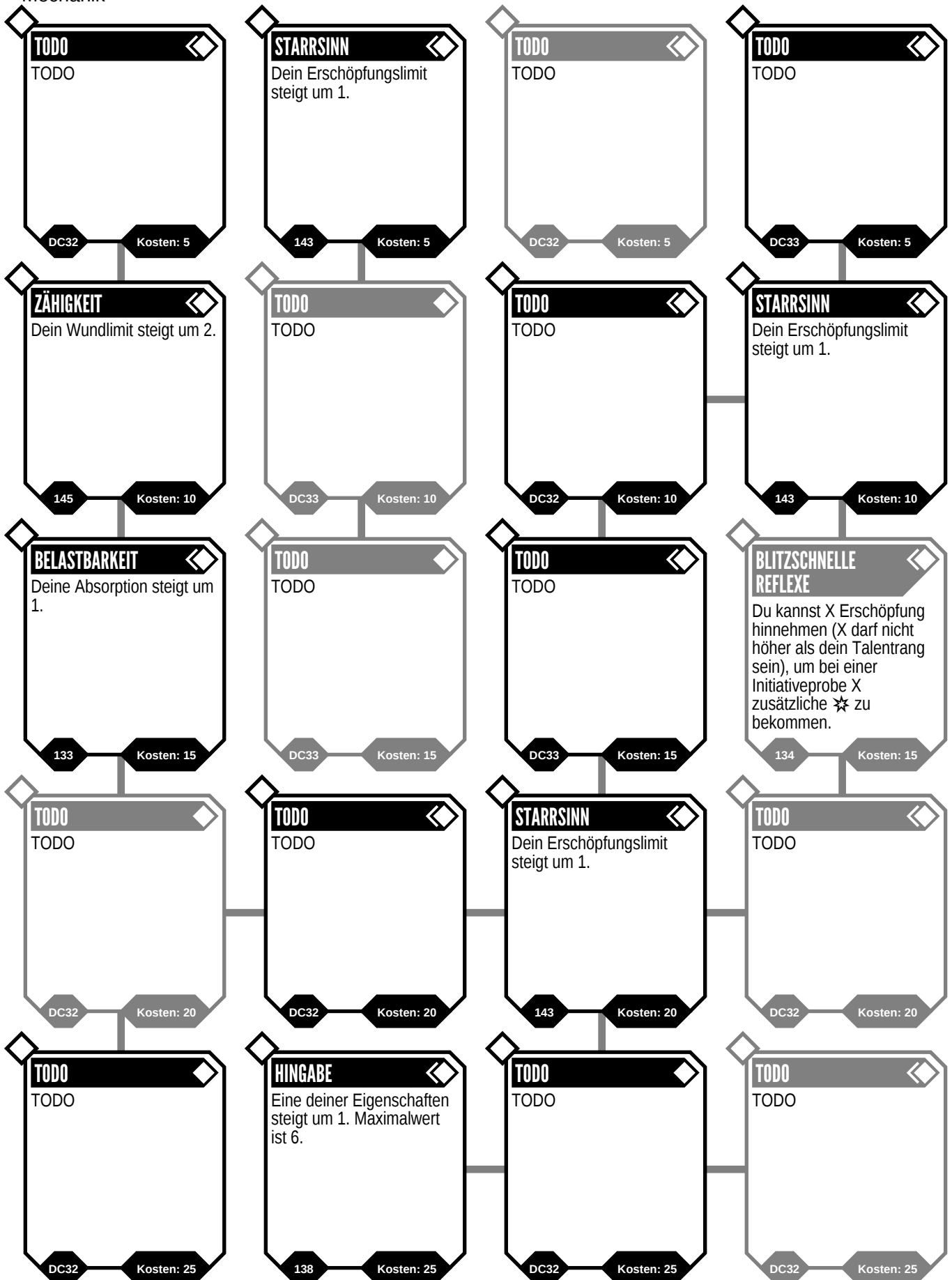


Söldner: Sprengstoffexperte

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

Berufsfertigkeiten Sprengstoffexperte: Computertechnik, Coolness, Infiltration, Mechanik

Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 

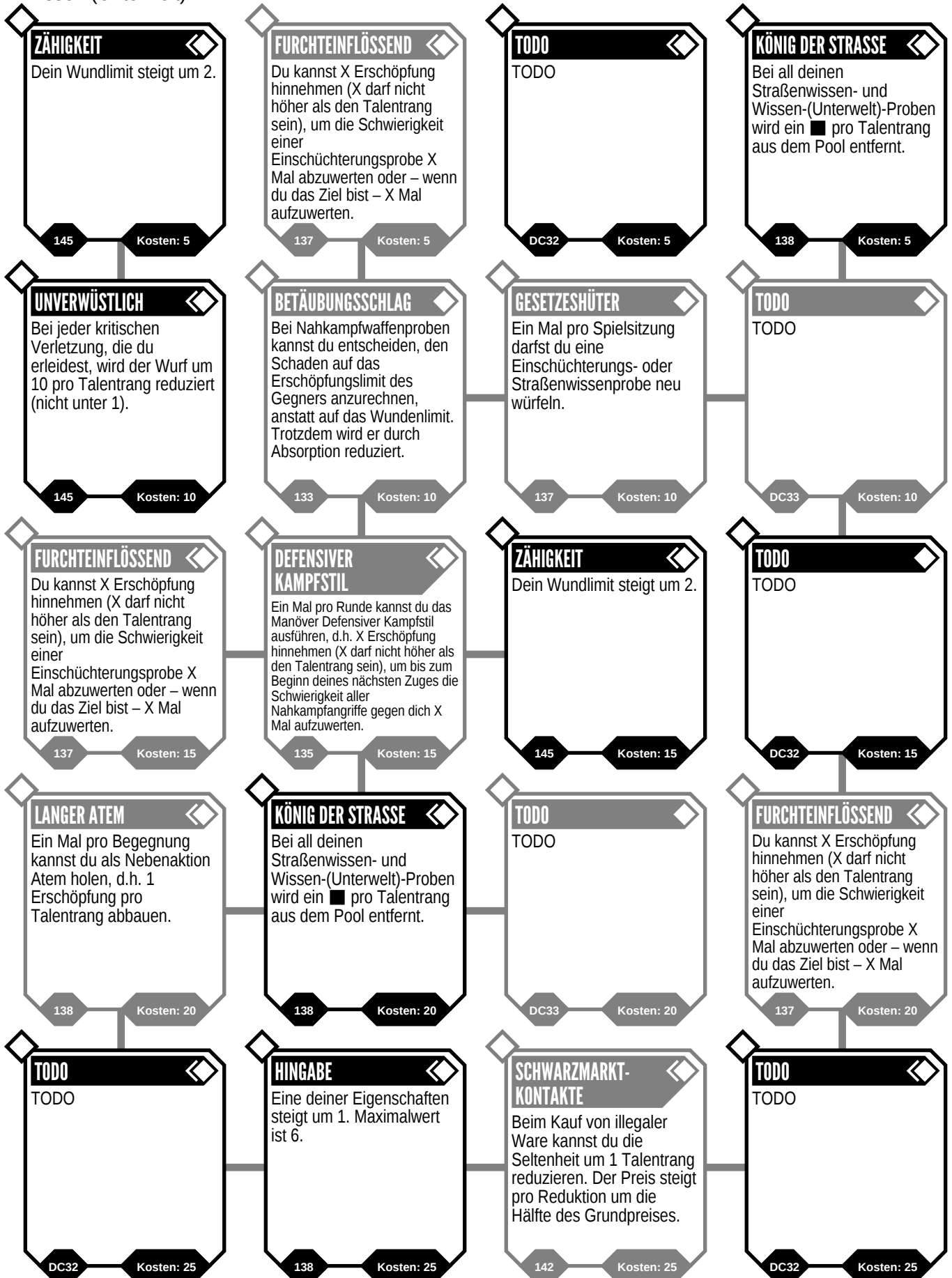


Söldner: Vollstrecker

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




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

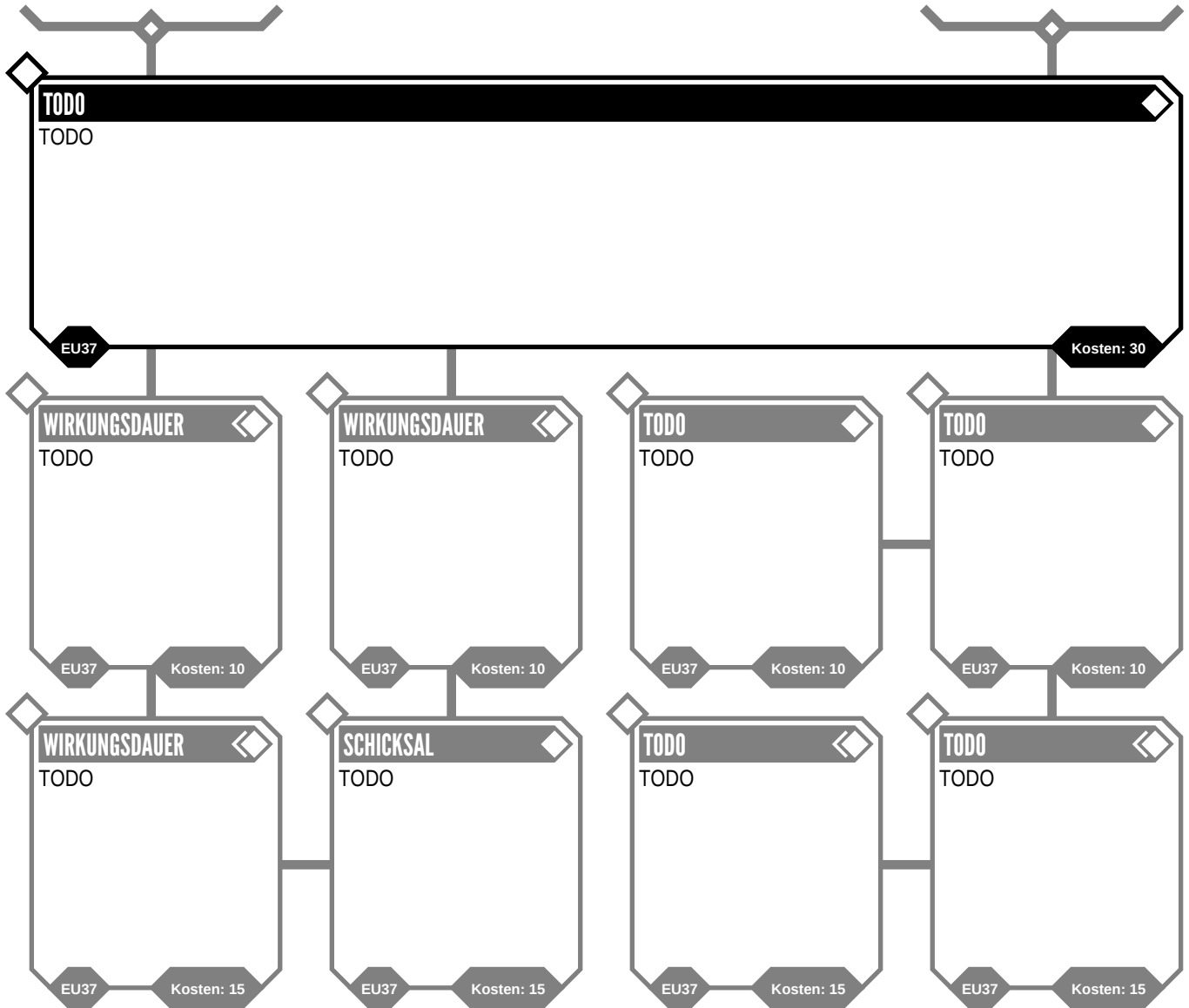
Aktiv 
 Passiv 
 Ränge 



Söldner-Expertenfähigkeit




Beispielloser Schutz

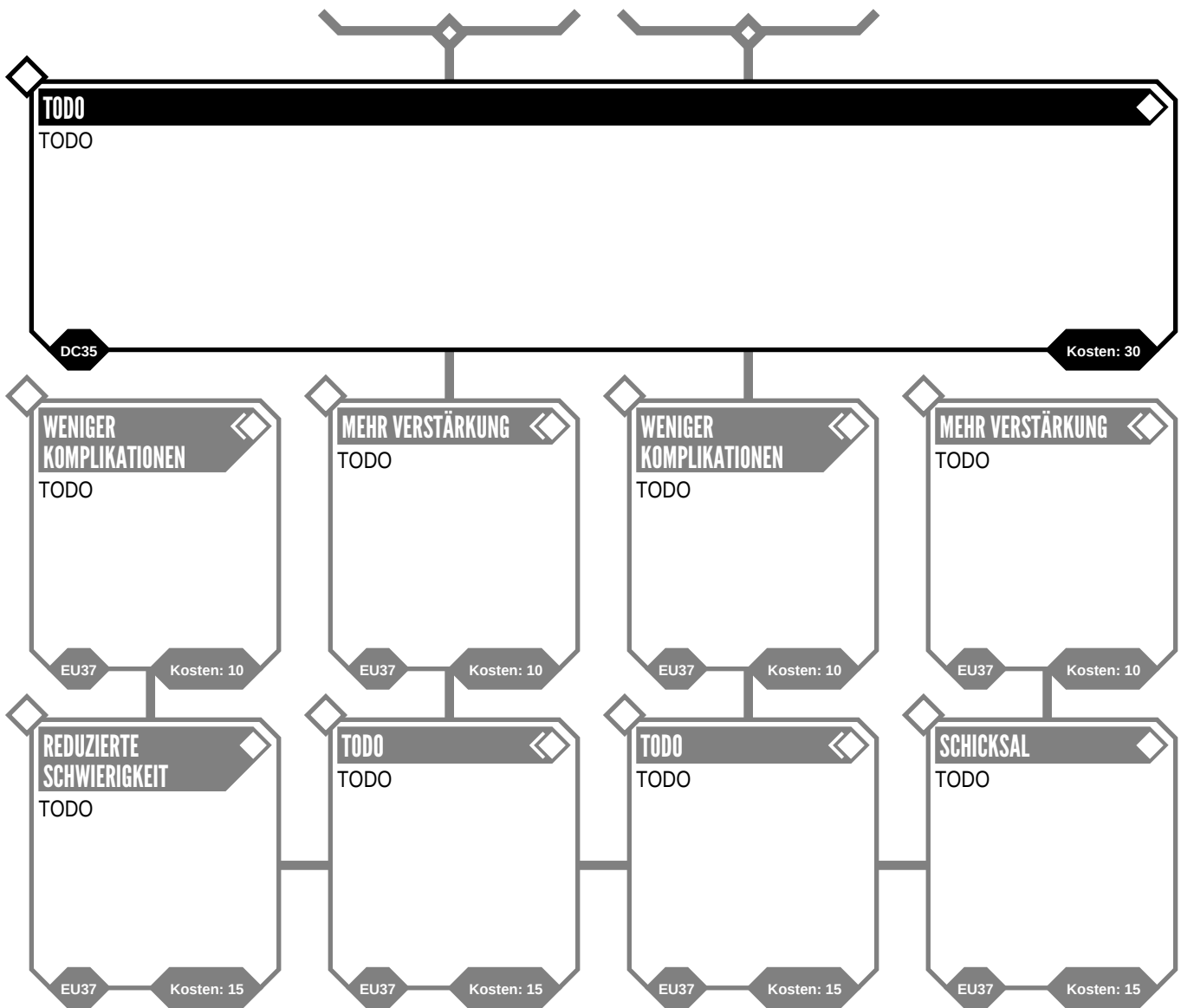
Basisfähigkeit 
Verbesserung 
Ränge 



Söldner-Expertenfähigkeit

Der letzte stehende Mann

Basisfähigkeit 
Verbesserung 
Ränge 



Techniker: Cyber Tech

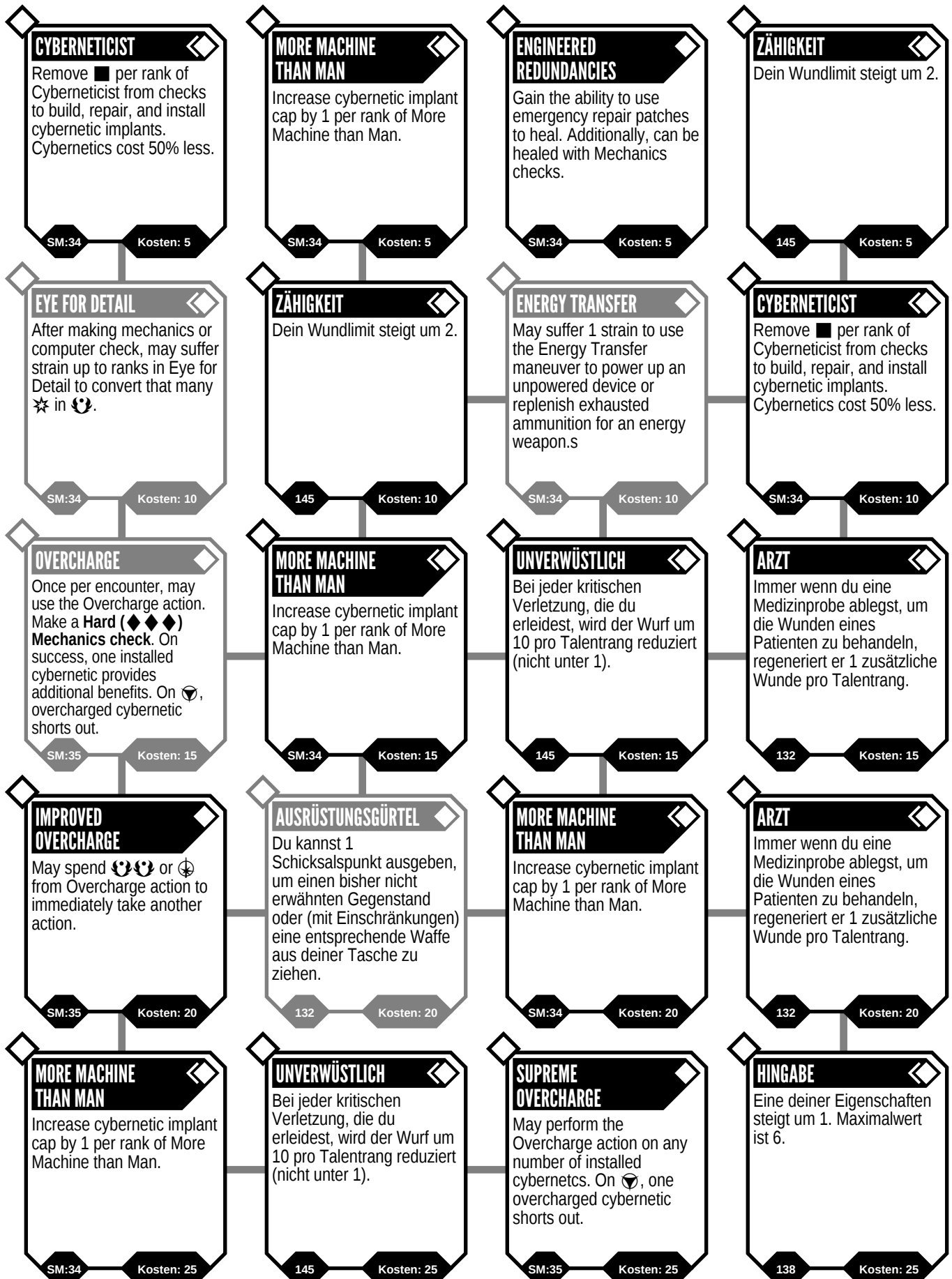
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

Berufsfertigkeiten Cyber Tech: Athletik, Mechanik, Medizin, Wachsamkeit

Aktiv

Passiv

Ränge




Techniker: Droid Tech

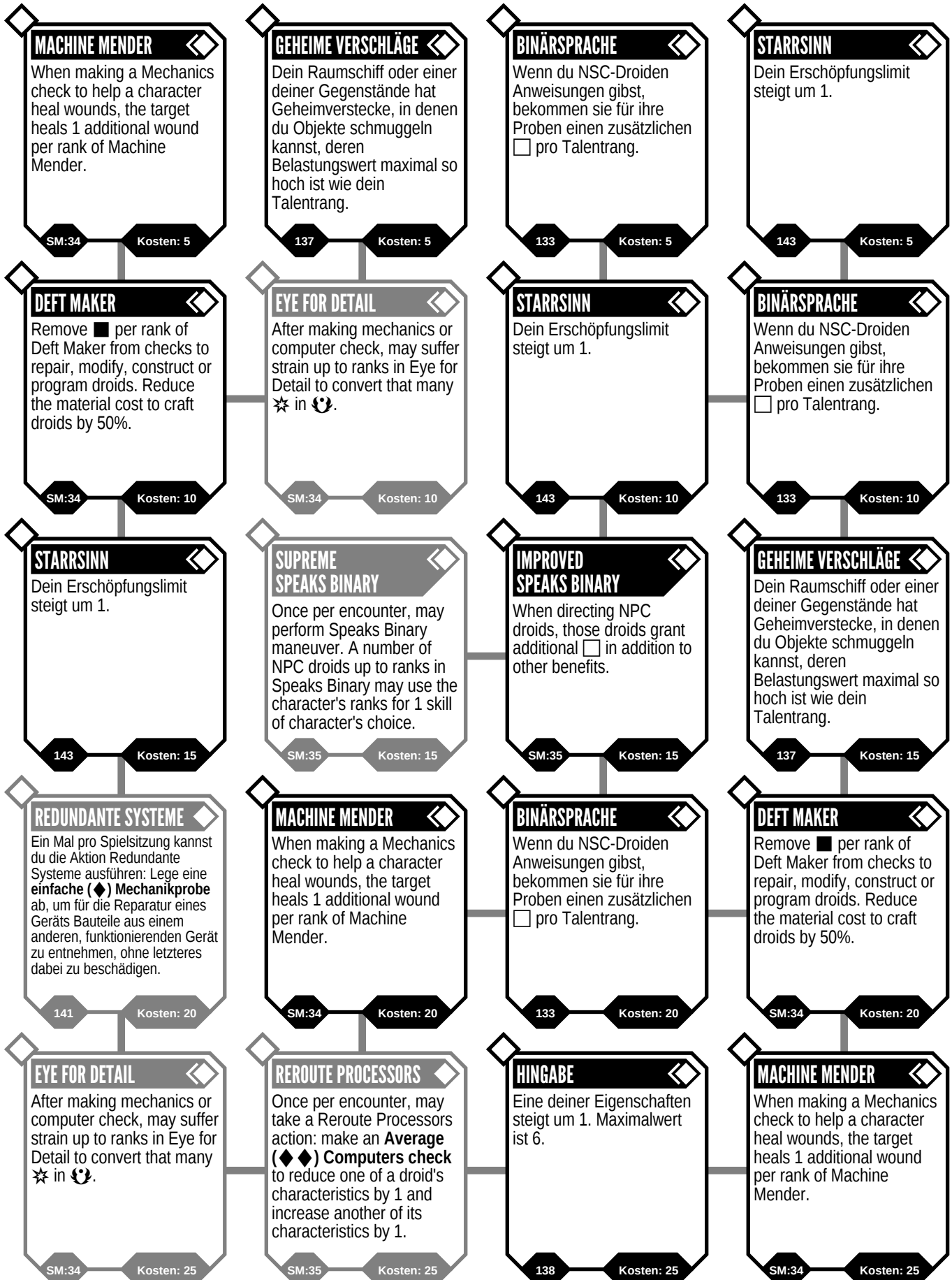
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

Berufsfertigkeiten Droid Tech: Computertechnik, Coolness, Führungsqualität, Mechanik

Aktiv 

Passiv 

Ränge 




Techniker: Hacker

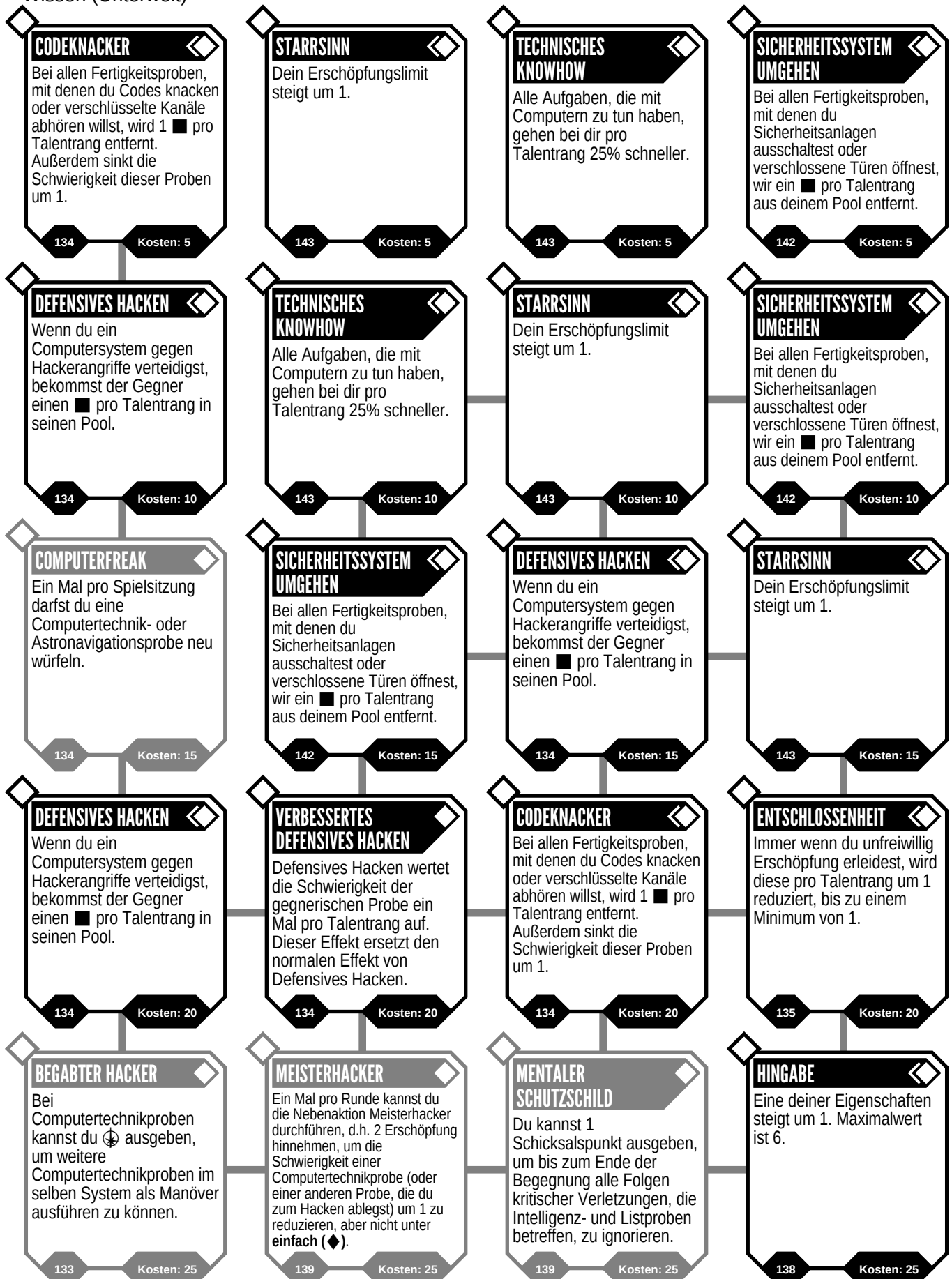
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

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

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



Techniker: Mechaniker

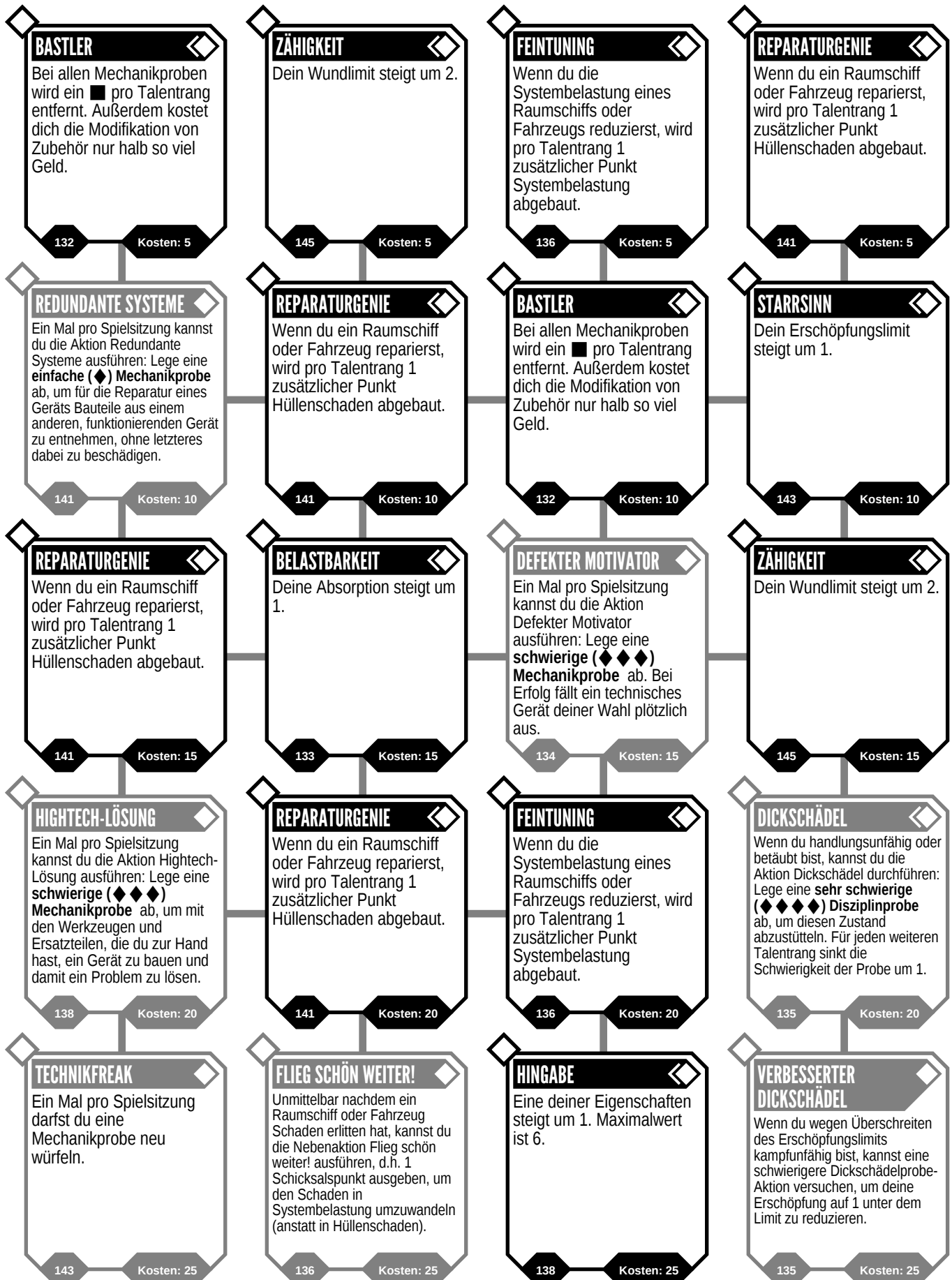
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

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

Aktiv

Passiv

Ränge




Techniker: Modder

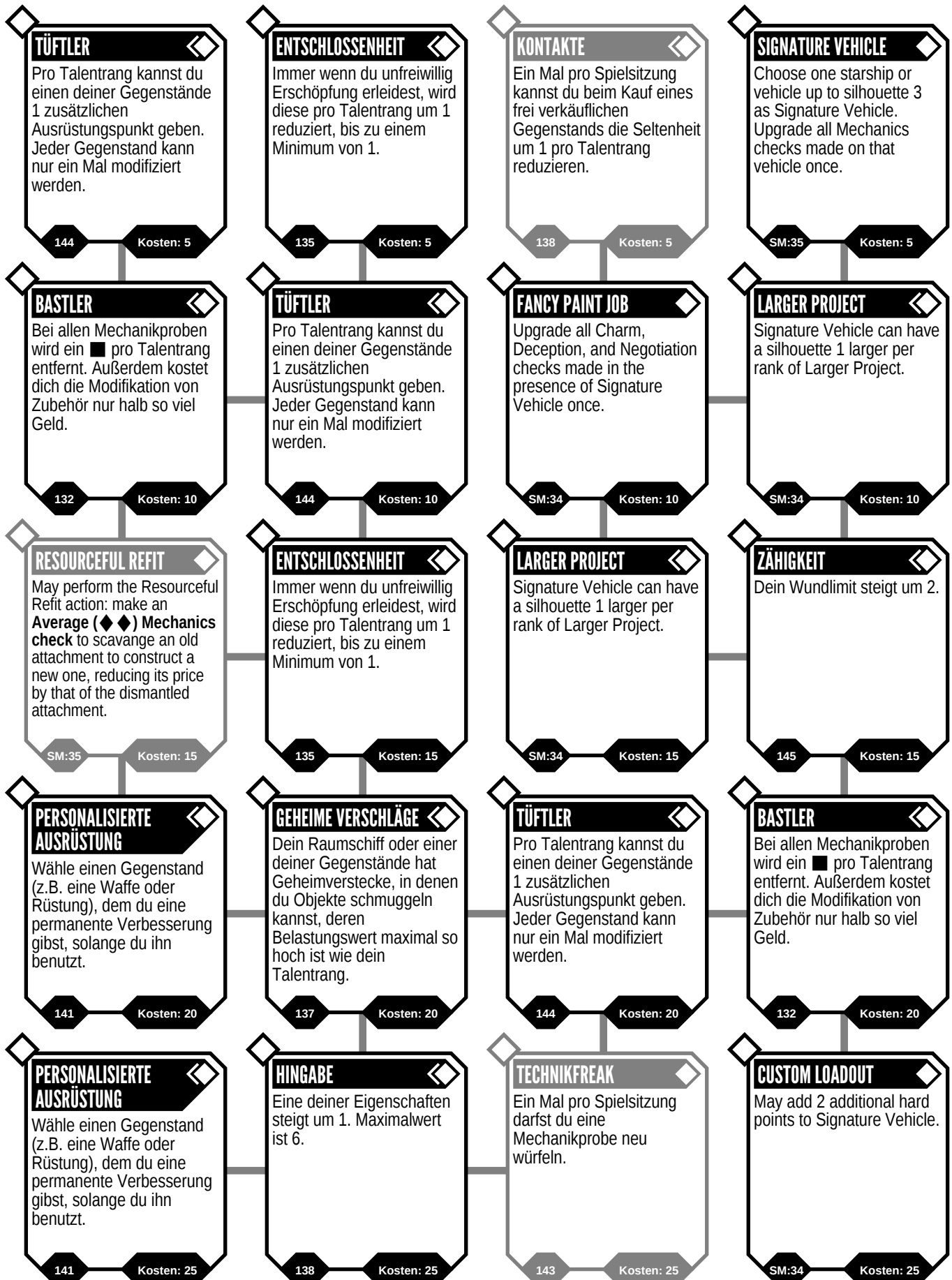
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

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

Aktiv 

Passiv 

Ränge 



Techniker: Outlaw-Techniker

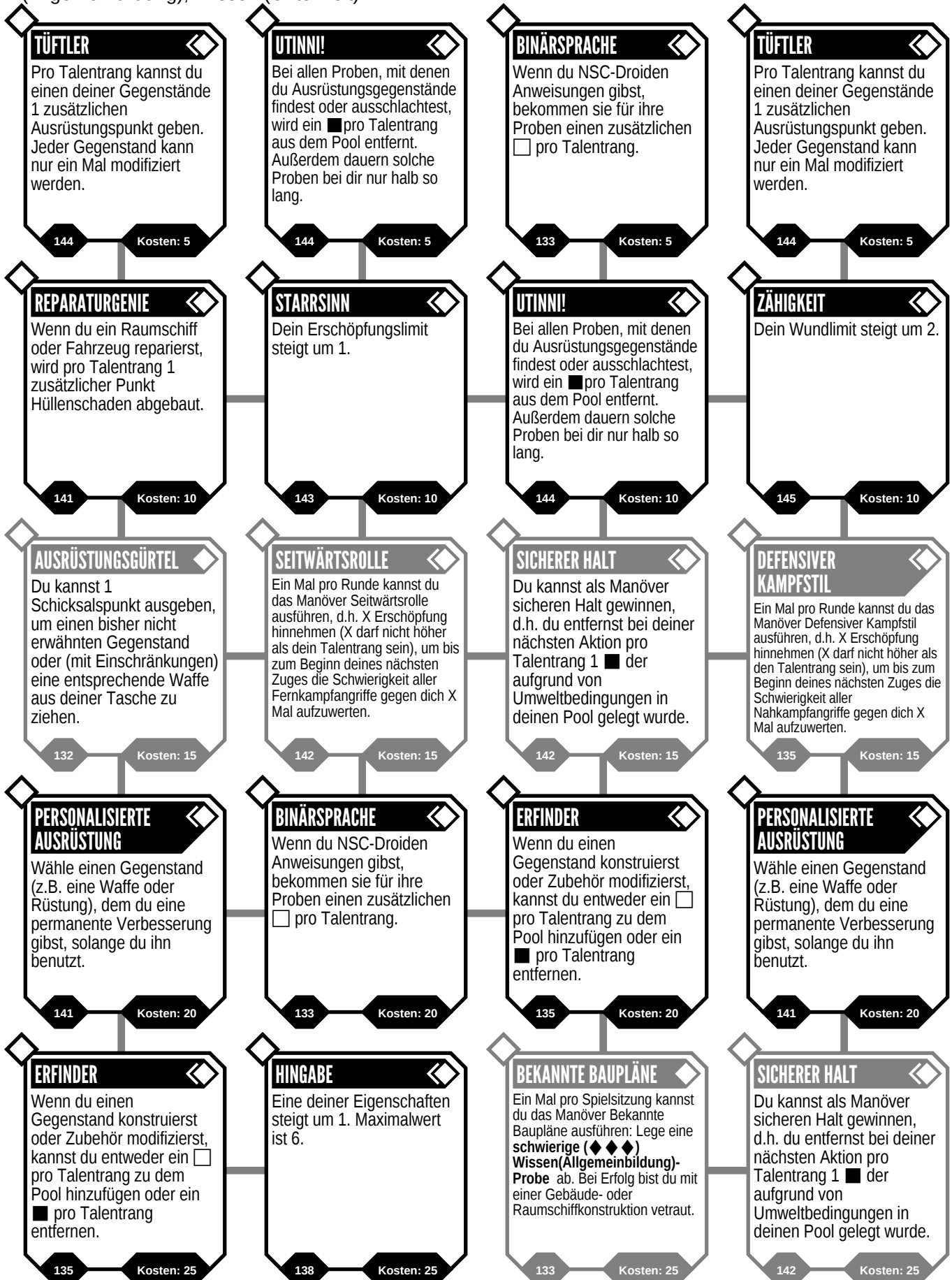
Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Wissen (Äußerer Rand)

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

Aktiv




Passiv

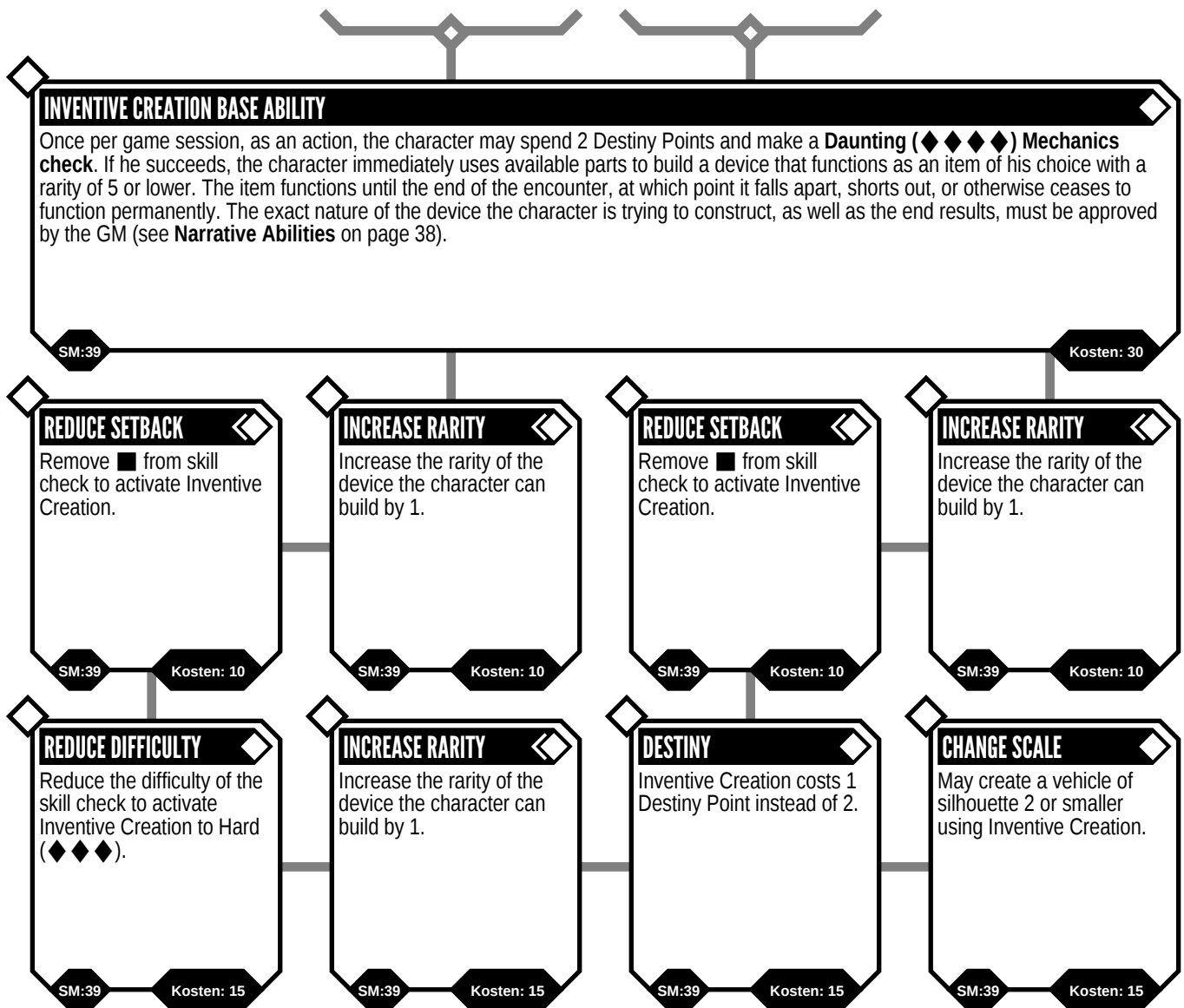
Ränge



Technician Signature Ability Tree




Inventive Creation

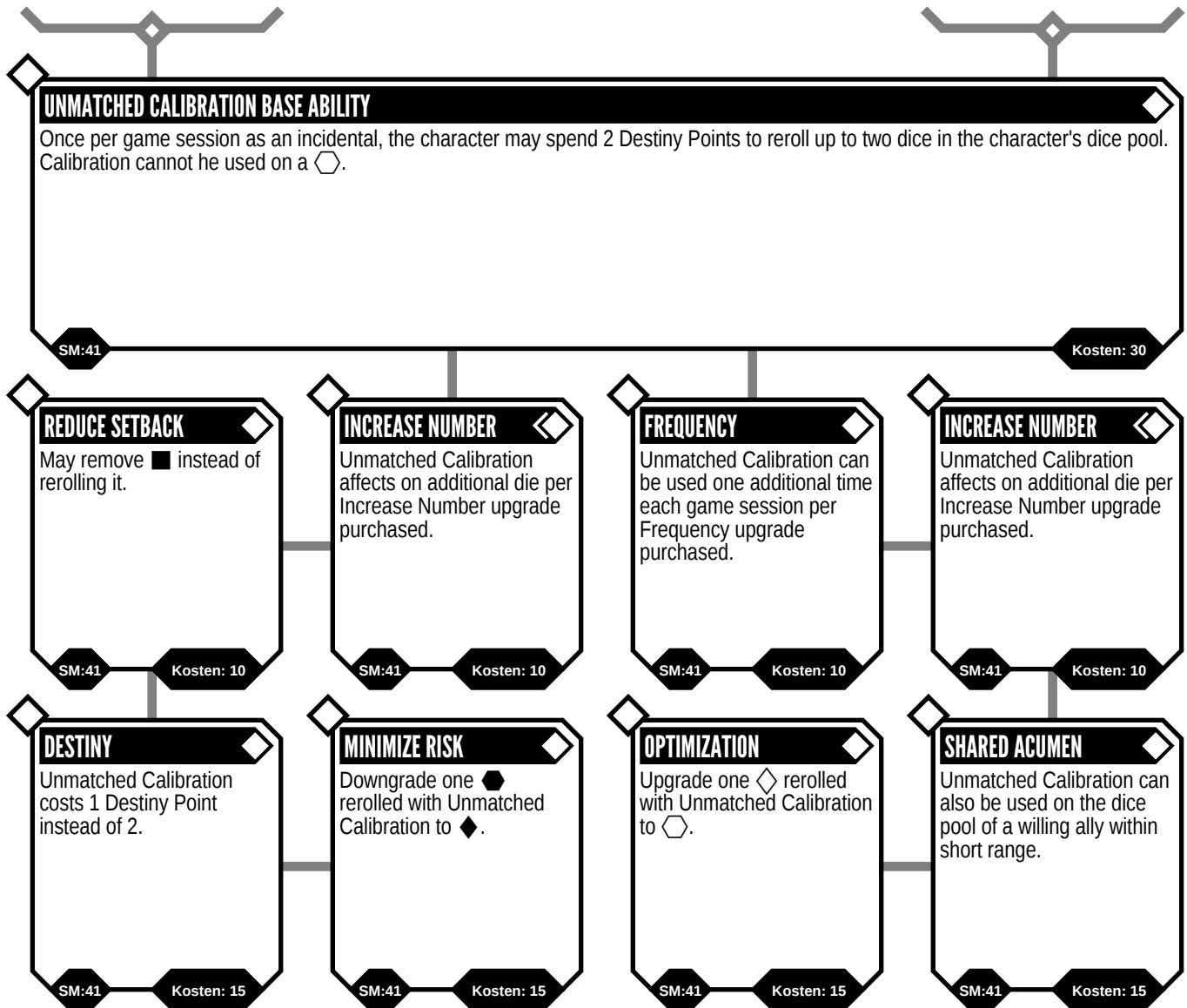
Basisfähigkeit 
Verbesserung 
Ränge 



Technician Signature Ability Tree

Unmatched Calibration

- Basisfähigkeit 
- Verbesserung 
- Ränge 




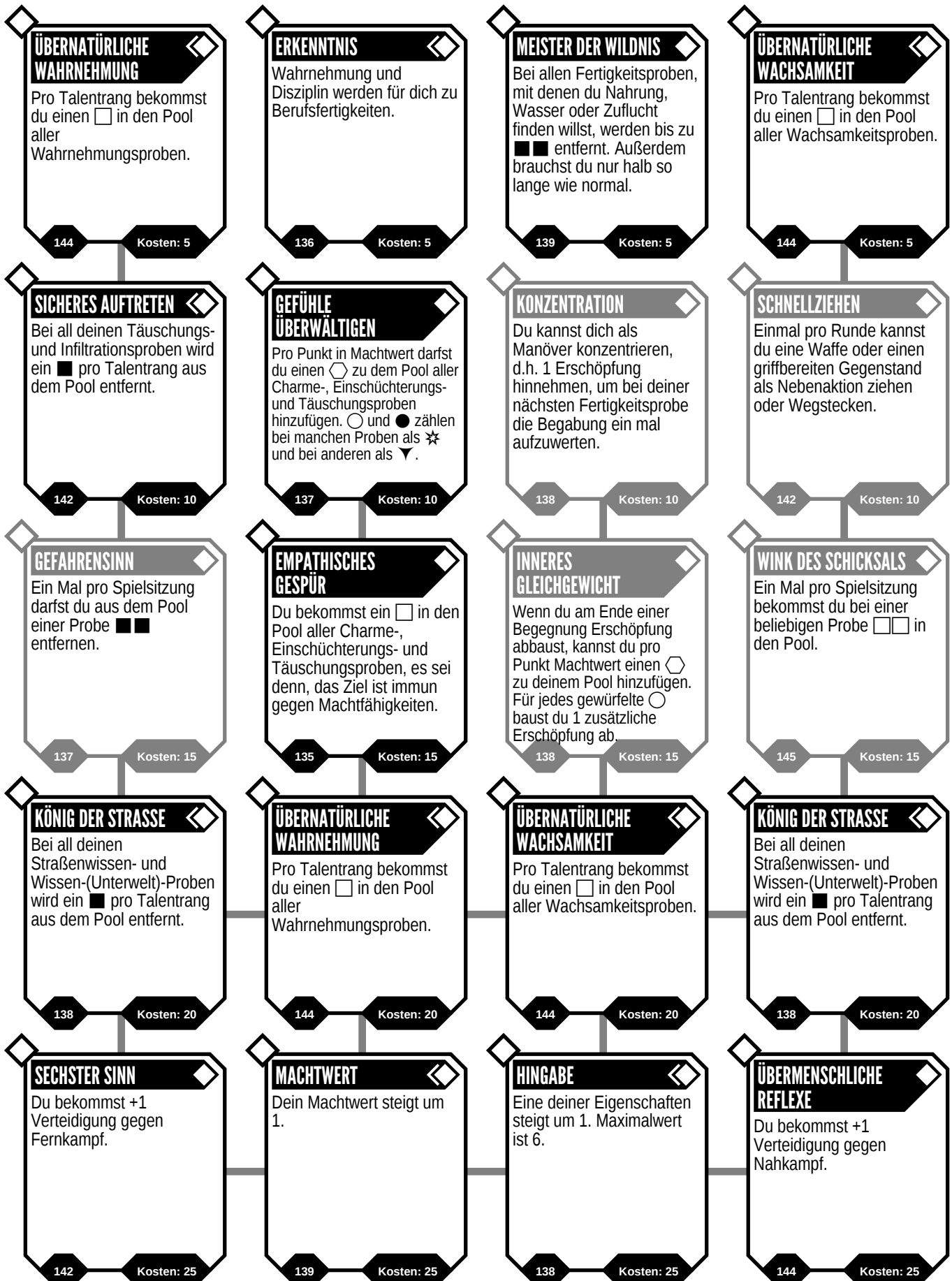
Allgemein: Machtsensitiver im Exil

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