Abrollen (OG) 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: III	-	-	-

1-I	-	4-V	-

Pro Talentrang kann ein nicht am Boden liegender Charakter sich einmal pro Kampf vor einem gegen ihn gerichteten Schießen-Angriff (nur möglich bei Schüssen, nicht Bereichstreffern) eines Gegners mit einem 2m weiten Abrollmanöver retten (unabhängig davon, ob er in dieser Runde noch laufen könnte oder nicht).

Adrenalin (SP)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
10: III	10: III	-	-	-	-

-	1-I	4-I	-

Hinweis:
Steht nur zur Verfügung, wenn mit Slayerpunkten gespielt wird.

Das Talent schaltet rangweise neue Effekte frei:
Rang I: Der Charakter beginnt jeden Kampf automatisch mit 1 Slayerpunkt.
Rang II: Der Charakter kann bis zu 4 Slayerpunkte (statt nur 3) ansammeln.
Rang III: Erhält er 1 Slayerpunkt, bekommt er stattdessen 2 Slayerpunkte.

Akrobat (OG) 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	6: III	-	-	-

1-I	-	1-V	-

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

Ausweichen (OG) 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	10: V	-	-	-

1-III	-	8-V	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor bekannt ist, ob er getroffen wurde oder nicht.

Begabt

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

1-I	8-III	8-III	8-III

Pro Rang kann der Charakter eine seiner Klasseneigenschaften (KE) um +1 steigern.

Bildung 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-

1-I	-	-	4-V

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erworben.
Durch das Talent Bildung erhält er einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen geht.

Blocker (OG) 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: III	4: III	-	-	-	-

-	1-V	1-III	-

Der Charakter kann sich mit einem entsprechenden Gegenstand – ob nun eine Waffe oder ein Stuhl – im Nahkampf verteidigen.
In jeder Kampfrunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, einen entsprechenden Gegenstand erhoben hat und sich nicht einen Schritt bewegt, erhält er pro Talentrang +2 auf seine Abwehr gegen alle Nahkampfangriffe, derer er sich bewusst ist.

Blutrausch

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: I	-	-	-	-

-	1-III	4-III	-

Schlagen bzw. Schießen wird für jede Kampfrunde, an die der Charakter im aktuellen Kampf bereits offensiv teilgenommen hat, um +1 erhöht.
Der maximale Blutrauschbonus kann nicht mehr betragen als Rang x 3.

Brutaler Hieb (OG) 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: III	10: III	-	-	-	-

-	8-V	-	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.
Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

Das war knapp (OG)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: III	6: III	-	-	-

16-I	1-I	4-I	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden den nach einer Abwehr-Probe erlittenen Schaden, welchen er durch einen einzelnen, gegen ihn allein gerichteten Angriff erhielt, halbieren.
Es ist nicht möglich, mehrere Talentränge zu Weiterhalbierung ein und desselben Schadens einzusetzen.

Diebeskunst 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	4: III	-	-

1-I	-	4-III	1-V

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen (bei primitiven Fallen ist dies sogar ohne den Einsatz von Mechatronic oder Hacker möglich), fremde Taschen zu leeren, Schlösser mechanisch zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

Einstecker 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

1-III	1-V	-	-

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken.
Pro Talentrang steigt seine Lebenskraft (LK) um +3.
Zudem unterstützt das Talent Gift- und Krankheiten-trotzen-Proben mit +1 pro Rang.

Erste Hilfe 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: II	4: III	-

1-I	4-II	-	-

Der Charakter kann einen Charakter provisorisch verarzten und erhält pro Rang einen Bonus von +2 auf Erste-Hilfe-Proben.

Firewallexperte

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	8: I	-

-	-	8-III	4-V

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden eine einzelne Hacken-Probe um den Wert von Geist erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talenträge in einer einzigen Hacken-Probe zu vereinen.

Flink OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: III	-	-	-

4-I	-	1-III	-

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 1m erhöht.

Glückspilz

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

1-III	-	-	-

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der wiederholte Wurf ebenfalls ein Patzer sein, kann auch dieser durch weitere Ränge in Glückspilz ebenfalls wiederholt werden.

Gunner OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: I	-	-

-	4-III	1-V	-

Der Charakter kann in direkter Feindesnähe perfekt mit einhändigen Handfeuerwaffen umgehen.
In jedem Kampf kann er pro Rang einen Angriffspatzer mit einhändigen Feuerwaffen neu würfeln, wenn er nicht mehr als 3 Meter pro Talentrang von seinem Ziel entfernt ist.
Außerdem erhält ein Gunner +0,5m auf Laufen und +2 auf Initiative pro Talentrang, sofern er keine Art von Rüstung trägt (Psideflektoren ausgenommen).

Hacker 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: III	-

1-I	-	4-III	1-V

Pro Rang +1 auf Proben, um Computer zu benutzen, Daten zu recherchieren, Codes zu programmieren oder Software zu manipulieren und in Computernetze einzudringen.

Heimlichkeit 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	6: III	-	-	-

1-I	-	1-V	-

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden.
Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl, obwohl man gerade nicht unbeobachtet ist.

Heldenglück

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

10-III	-	-	-

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

Sollte der wiederholte Wurf nicht gefallen, kann dieser durch weitere Ränge in Heldenglück ebenfalls wiederholt werden.

Ich hör' mich mal um 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4: III

1-I	-	1-V	-

Pro Rang erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf Umhören-Proben.

Kampfsportler OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
4: III	-	4: III	-	-	-

1-I	-	1-V	-

Kampfsportler sind Meister des waffenlosen Kampfes, der WB ihrer unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang.
Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf die Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern, deren Abwehr außerdem noch pro Talentrang um -1 gesenkt wird.
Außerdem erhält ein Kampfsportler +1 auf Abwehr und Initiative pro Talentrang, sofern er nur leichte Rüstung oder weniger trägt.

Mechatronik 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-

1-I	-	-	1-V

Pro Rang +1 auf Proben, um mechanische und elektronische Geräte zu reparieren oder zu manipulieren.

Medic 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	-

-	-	-	-

Der Charakter kann professionell Verletzungen verarzten.
Entsprechende Ruhe und Ausrüstung (wie einen Arztkoffer oder Medipack) vorausgesetzt, kann er innerhalb von 24h bei einem einzelnen Patienten einmal pro Talentrang **GEI+VE+Medic** würfeln. Beim ersten Erfolg darf der Patient umgehend eine Heilen-Probe würfeln.
Ein Patienten kann innerhalb von 24 Stunden immer nur von einer einzigen erfolgreichen Medic-Probe profitieren.

Nachlader

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: I	-	-

-	4-III	8-III	8-III

Der Charakter ist ein fernkampferprobter Schütze und kann in jedem Kampf einmal pro Talentrang Ladehemmung/ Nachladen ignorieren (außer nach Dauerfeuer).

Nahkämpfer OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
4: III	-	-	-	-	-

1-I	1-V	4-V	4-III

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

Null-G-Training 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: V	-	-	-

1-III	-	-	-

Der Charakter kann sich in Flüssigkeiten und in Schwerelosigkeit fortbewegen. Er erhält pro Talentrang auf alle diesbezüglichen Proben +3.

Parade OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: III	4: III	-	4: III	-	-

1-I	1-V	1-III	-

Der Charakter hat gelernt, die Nahkampfangriffe seiner Gegner zu parieren.

Sofern er eine Nahkampfwaffe gezogen hat, erhält der Charakter pro Talentrang +1 auf seine Abwehr gegen jeden Nahkampfangriff, dessen er sich bewusst ist.

Partner SP

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

4-III	1-I	-	-

Dieses Talent erwirbt man jeweils für einen individuellen Partner, bei dem es sich um einen anderen Spielercharakter handeln muss. Man kann es nur einsetzen, wenn der Partner ebenfalls das Talent für einen erworben hat.

Pro Rang (den beide Charaktere besitzen müssen) können die Partner jederzeit 1 Slayerpunkt untereinander austauschen, solange sie sich beide im selben Kampf befinden und dabei hören oder sehen können.

Programmierer 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: III	-

1-I	-	8-III	4-V

Pro Rang +1 auf Proben, um den Bordcomputer, eigene Computer-hardware oder einen Virus zu programmieren.

Psideflektorexperte

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	-

-	-	-	1-III

Der Charakter versteht es, Psideflektoren zu rekalibrieren, um ihre Leistung zu steigern.

Pro Rang kann er nicht mehr als einen einzelnen Psideflektor um PA+1 erhöhen, da ständige Anpassungen und Korrekturen erforderlich sind.

Bei mehreren Rängen können die Boni auch in einem einzigen Psideflektor vereint werden.

Ein Psideflektor kann immer nur von einem Psideflektorexperten profitieren.

Raserei

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

4-I	8-III	-	-

Der Charakter verfällt in Raserei und kann pro Talentrang seine Abwehr um 1 Punkt mindern und dadurch seinen Wert in Schlagen oder Schießen um +2 erhöhen.

Diese rangweise Umschichtung kann jede Runde geändert werden (zählt als freie Aktion).

Rhetorik 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	6: I

-	-	-	-

Der Charakter ist ein gewandter Redner und kann - sofern kein Kampf stattfindet oder er und eine Kameraden nicht offenkundig etwas im Schilde führen - ihn verstehende NSC wie Wachpersonal oder übel gelaunte Schläger mit seinen Worten hinhalten und beschwichtigen.

Rüstungstraining

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: I	6: II	-	-	-	-

8-I	1-II	-	4-II

Erworbene Ränge in diesem Talent gestatten es dem Charakter, schwere Rüstungen (Rang I) bzw. Vollrüstungen (Rang II) zu tragen. Wer eine solche Rüstung ohne das Talent trägt, erhält ihre PA als Malus auf AGI und ST.

Schlitzohr 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4: III

1-I	-	-	-

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

Schnelle Reflexe 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: III	-	6: III	-

1-I	-	4-III	-

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2 auf seine Initiative.

Zusätzlich kann man pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln, nachladen oder vom Boden aufheben.

Schütze

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: III	-	-

-	1-V	1-V	-

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

Sechster Sinn 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	4: I

-	-	4-I	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden zusammen mit einem Gegner handeln, der gerade die Initiative auslöst.

Die Reihenfolge richtet sich hierbei nach der Initiative, so dass der Charakter eventuell sogar noch vor dem Initiativauslöser handeln kann.
Erst wenn beide Seiten agiert haben, beginnt die erste, reguläre Kampfrunde.

Sicherheitstechnik 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: I	-

-	-	1-III	1-V

Der Charakter ist geübt im Überwinden von Sicherheitstechnik - ob nun mit Schraubenzieher und Kabelüberbrückung oder per kabelloser Verbindung mittels STA oder BroCess.
Je nach zu hackender Technik (elektronisches Schloss, Computernetzwerk o.ä.) erhält der Charakter +1 pro Rang auf Mechatronik- bzw. Hacken-Probe.

Sturmschütze OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: II	-	-	-	-	-

4-I	4-II	-	4-II

Der Charakter kann rangabhängig in der selben Runde auch Laufen, in der er im Feuermodus Dauerfeuer schießt:

Rang I: Laufen/2 bei Dauerfeuer
Rang II: Normal Laufen bei Dauerfeuer

Survival 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-

1-I	8-III	-	-

Der Charakter kent sich mit dem Reisen durch die Wildnis aus und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll.
Pro Rang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (essbare Pilze pflücken, genießbares Kleintier erlegen usw.).

Verkleidungskünstler 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4: III

1-I	-	1-V	-

Der Charakter erhält bei Verkleiden-Proben einen Bonus von +2 Rang.
Zudem werden pro Rang Bemerken-Proben von allen zu täuschenden Charakteren um 2 erschwert.

Verletzen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: I	-	-	-	-	-

8-III	4-III	4-III	-

Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzlichen Körperpartien seines Gegenübers: Die Abwehr des Gegners wird gegen Nahkampfangriffe mittels Schlagen um 1 pro Talentrang gesenkt.

Volles Rohr OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

1-I	4-III	12-III	12-III

Der Charakter feuert oft und gerne volles Rohr.

Pro Rang erhält er +2 auf Schießen, wenn er im Dauerfeuer schießt.

Waffentechnik 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

1-I	4-III	-	1-V

Der Charakter ist in der Lage Feuerwaffen zu modifizieren.
Dafür wählt er einmalig pro Rang einen Modifikationstyp, den er fortan beherrscht und mit dem er nun die normalen Werte der Waffen verbessern kann:

WAFFENMODIFIKATIONEN
Waffenbonus +1
Initiative +2
Gegnerabwehr -1

Wahrnehmung 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	4: III

1-I	-	4-III	-

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter.
Auf alle Proben bezüglich der Wahrnehmung erhält er +2 pro Talentrang.

Wissensgebiet 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-

1-I	-	-	4-III

Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (Archäologie, Mathematik, Medizin, Physik, usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis zum Höchstrang erworben werden.
Der Charakter beherrscht sein Fach und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +2 pro Talentrang.

Zäher Hund

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: I	-	-	-	-

12-III	4-III	-	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Abwehr gegen einen einzelnen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.
Es ist möglich, mehrere Talentränge gegen einen einzigen Angriff zu vereinen.

Zwei Waffen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
4: III	-	-	4: III	-	-
-	1-V	1-V	-		

Pro Talentrang wird der Malus von -10 auf Schlagen und Abwehr beim Kampf mit mehreren Einhandwaffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

Zweitklasse

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	10-I	10-I	10-I		

*Nur Charaktere, deren Spezies das Merkmal **Vielseitig** auszeichnet, haben Zugriff auf dieses Talent.*

Der Charakter kann eine weitere Klasse wählen, in der er sich ausbilden lässt. Nach W20 Wochen an der Seite eines ihn anlernenden Vertreters dieser Klasse erlernt er sie als Zweitklasse.

Dies bedeutet, dass er Zugang zu ihren Talenten erhält. Die Talentzugänge der ursprünglichen Klasse gelten weiterhin für den Charakter, auch in zukünftigen Stufen.

Talentkarten vom Siegfried „sioc72“Cordes

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat. Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland (Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)

TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK
TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK
TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK
TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK	TALENTE STARSLAYERS FANWERK