

Ausgeprägter Geruchssinn

Der Charakter hat eine Spürnase wie ein Bluthund. Er kann verschiedene, sich überlagernde Gerüche in einem Raum einzeln identifizieren und zuordnen. Ausserdem kann er eine Geruchsspur wie ein Bluthund verfolgen, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt.

Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

Elektrosicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann elektromagnetische Felder wahrnehmen, sowohl von elektrischen Geräten als auch von Nervensystemen lebender Wesen. Ein Wurf ist nötig, wenn Details oder sehr schwache elektrische Felder erkannt werden müssen.

Ausgeprägtes Gehör

Der Charakter hört übermenschlich gut. Die Fertigkeitpunkte dieser Spezialfähigkeit werden bei einer Probe auf Wahrnehmung $\times 10$ als Bonus hinzuaddiert. Auf die Fertigkeit ausgeprägtes Gehör wird dann gewürfelt, wenn der Charakter Geräusche im Infra- und Ultraschallbereich wahrnehmen soll. Die Fähigkeit wirkt außerdem wie das absolute Gehör eines Musikers.

Eidetisches Gedächtnis

Der Charakter kann sich die Erinnerung an jeden beliebigen Anblick wie ein Foto vor Augen rufen, wenn der Fertigkeitwurf gelingt. Er kann sich dann jedes einzelne Detail eines früheren Anblicks erinnern. Das gleiche gilt für Geräusche, den Wortlaut beliebiger Gespräche und Zahlen.

Gefahreninstinkt

Reichweite: Fertigkeitswert in Metern

Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass der Charakter eine Bedrohung spüren kann, noch bevor er sie bewusst wahrnimmt. Er kann die ungefähre Richtung der Gefahrenquelle ausmachen, so dass er Zeit hat, gerade noch rechtzeitig in Deckung zu springen oder andere Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ein normaler Erfolg verschafft ihm eine Runde Zeit zum Reagieren, ein kritischer Erfolg zwei Runden.

Camouflage

Die Haut des Charakters kann das Aussehen der Umgebung annehmen, in der sich der Charakter gerade befindet. Er wird dadurch nicht absolut unsichtbar. Wer aktiv sucht, kann die getarnte Person entdecken, wenn ihm ein Wurf auf *Spurensuche* mit einem besseren Ergebnis gelingt als der Camouflage-Wurf. Wer einfach nur vorbeigeht, muss auf Wahrnehmung $\times 1$ würfeln. Der Getarnte könnte Kleidung besitzen, die genau wie seine Haut reagiert (ein besonderes Gadget). Jede neue Anpassung an einen Hintergrund/eine Umgebung erfordert einen erneuten Fertigkeitwurf.

Elastizität

Ausdehnung: 1,5-fache Körperlänge Basis

Stauchung: halbe Körperlänge Basis

Der Charakter kann seinen Körper bis zu einem bestimmten Punkt dehnen oder zusammenstauchen. Er kann seinen Körper so schmal werden lassen, dass er sich durch Engpässe zwängen kann, die für eine Person seiner Größe normalerweise zu schmal wären. Außerdem kann er auch einzelne Gliedmaßen verlängern statt seines ganzen Körpers, allerdings bei einem unmodifizierten Wurf auch nur bis zur 1,5-fachen Länge.

Giftresistenz

Wenn der Charakter einer giftigen Substanz ausgesetzt ist, ist diese bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf bei ihm völlig wirkungslos. Bei jedem weiteren Kontakt mit derselben Substanz ist kein Fertigkeitwurf mehr nötig. Der Charakter ist automatisch geschützt.

Haftgriff

Zusätzliche Last zum eigenen Körpergewicht: 5 kg Basis

Der Charakter kann seine Handflächen (und vielleicht auch Fußsohlen) an festem Material haften lassen. Wenn der Charakter diese Fertigkeit auf eine Wand anwendet, kann er versuchen, an ihr wie ein Insekt oder eine Eidechse hinaufzuklettern. In regelmäßigen Abständen und bei besonderen Aktionen muss ein Wurf auf die Fertigkeit *Haftgriff* gelingen, um nicht abzurutschen. Beim Klettern kann auf *Athletik* und *Haftgriff* gewürfelt und das bessere Ergebnis gewählt werden.

Infrarotsicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitwurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf *Spurensuche*.

Kontrolle des Metabolismus

Dauer: Ein Zehntel des Fertigkeitswerts in Stunden pro Fertigkeitwurf

Der Charakter kann seinen Stoffwechsel bewusst steuern. Bei einem gelungenen Wurf kann er sich selbst in ein Koma oder in einen scheinbaren Zustand versetzen. Im letzteren Fall muss einem Fremden, der den Charakter untersucht, ein kritischer Erfolg in Medizin oder einer passenden wissenschaftlichen Fertigkeit gelingen, um festzustellen, dass der Charakter nicht wirklich verstorben ist (normaler Erfolg bei Kenntnis der Fähigkeit). Der Charakter kann den Energieverbrauch seines Körpers reduzieren, wenn er sich nicht körperlich betätigt, wodurch er länger als normale Menschen auf Wasser und Nahrung verzichten kann. Er kann seine Körpertemperatur senken oder künstlich Fieber hervorrufen. Er stirbt allerdings wie jeder Mensch bei 45° Fieber.

Kraftakt

Dauer: Ein Zehntel des Fertigkeitswerts in Runden

Der Charakter kann bei einem gelungenen Fertigkeitwurf seinen Wert für *Kraftein-satz* oder *Athletik* verdreifachen (bei einem kritischen Erfolg verfünffachen). Nach dem Kraftakt erhält der Charakter W10+1 Schadenspunkte.

Nachtsicht

Diese Fähigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Attribute oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie Wahrnehmung, Kampffertigkeiten und Spurensuche), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann man alle folgenden Aktionen ohne Einschränkungen durchführen.

Panimmunität

Immer wenn der Charakter einer Ansteckungsgefahr ausgesetzt ist, würfelt der Spieler zuerst auf diese Fertigkeit. Gelingt der Wurf, ist der Charakter gegen die Krankheit für immer immun. Dies schützt auch vor *Transgenetik*.

Pheromone

Der Charakter sondert Duftstoffe ab, die auf andere Lebewesen anziehend wirken. Dieser Effekt kann dauerhaft oder auch bewusst an- und abschaltbar sein. Welche Lebewesen beeinflusst werden, sollte vorher festgelegt werden. Ein Erfolg bringt einen Bonus von +20 auf *Charme*, ein kritischer Erfolg einen Bonus von +40.

Radarsicht

Reichweite: Sichtlinie

Der Charakter kann sich in völliger Dunkelheit orientieren, indem er etwas aussendet (eine Strahlung oder Schallwellen), das von Hindernissen reflektiert wird. Durch Wahrnehmung der Reflektion kann der Charakter Entfernung und Gestalt des Hindernisses abschätzen, bekommt jedoch keinen Aufschluss über dessen Farbe oder Konsistenz. Ein Fertigkeitwurf ist nur nötig, wenn der Charakter sich sehr schnell bewegt oder versucht, ein Detail zu erkennen.

Reanimation

Der Charakter ist nur schwer zu töten. Sobald er mehr als vier Wunden erhalten hat (und bei jeder weiteren Verletzung), muss ein Fertigkeitwurf durchgeführt werden. Gelingt er, ist der Charakter noch am Leben, beim ersten misslungenen Wurf stirbt er. Auch bei einem gelungenen Wurf bleibt er außer Gefecht, sofern der Wurf nicht kritisch gelingt. In diesem Fall ist er nur noch benommen und wird bald erwachen. Besitzt der Charakter zusätzlich die Fähigkeit *Schmerz-resistenz*, kann er einen kombinierten Wurf auf beide Fertigkeiten durchführen. Gelingen beide, ist der Charakter nicht nur lebendig, sondern auch bei Bewusstsein.

Regeneration

Wenn der Charakter verletzt ist, würfelt der Spieler nach jeder vollen Stunde Spielzeit auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann er eine Wunde streichen. Bei einem kritischen Erfolg kann er zwei Wunden streichen. Regeneration funktioniert nur, solange die Wunden noch unter fünf liegen.

Röntgenblick

Dauer: Fertigkeitswert in Sekunden pro Fertigkeitswurf

Der Charakter kann Objekte durchleuchten, um Dinge zu sehen, die dem normalen Auge verborgen sind, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt.

Schnelligkeit

Die Sprintgeschwindigkeit des Charakters erhöht sich um ein Zehntel (aufgerundet) des Fertigkeitswertes in m/s, bei einem erfolgreichen Wurf zusätzlich um die Zehnerstelle des Ergebnisses in m/s. Bei Verfolgungsjagden erhöht sich die *relative Geschwindigkeit* um +1 ab einem Fertigkeitswert von 50% und um +1 bei einem erfolgreichen Wurf.

Schmerzresistenz

Wann immer der Charakter starke Schmerzen ertragen muss, wie unter Folter oder bei Verletzungen, würfelt er auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg registriert er zwar den Schmerz, wird davon aber nicht beeinträchtigt. Verletzungen beeinträchtigen den Charakter nicht so stark wie andere Menschen. Die Abzüge auf Eigenschafts- oder Fertigkeitswürfe werden halbiert und abgerundet.

Spezialkommunikation

Mit dieser Fähigkeit verfügt man über ein Kommunikationsmedium, das Menschen ohne Hilfsmittel sonst nicht zugänglich ist, wie Radiowellen, Infra- oder Ultraschall oder komplexe Duftstoffe. Die Fähigkeit beinhaltet sowohl das Aussenden als auch das Empfangen und Verstehen dieser spezifischen Signale. Ein Wurf ist normalerweise nur bei größerer Distanz oder bei Hindernissen nötig. Diese Hindernisse können je nach Medium unterschiedlich ausfallen, z. B. eine Bleiverkleidung bei Radiosignalen, eine zu dünne Atmosphäre bei Schallwellen etc.

Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für die Dauer seines Fertigkeitswertes in Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Welt-raum). Danach muss ein Fertigkeitswurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

Teleskopsicht

Vergrößerungsfaktor: 5-fach Basis

Der Charakter kann sich auf weit entfernte Punkte konzentrieren und diese vergrößert sehen wie durch ein Fernglas. Bei einem Erfolg kann er sich innerhalb von zwei Runden auf das Ziel einstellen, bei einem kritischen Erfolg sogar innerhalb von einer Runde.

Temperaturtoleranz

Bei einem erfolgreichen Würfelwurf spürt der Charakter nicht die negativen Auswirkungen extremer Temperatur, unter denen normale Menschen leiden würden. Bei besonders extremen Temperaturen kann ein Malus auf den Wurf angerechnet werden. Man muss entscheiden, ob man gegenüber extremer Hitze, Kälte oder beidem, also generellen Temperaturschwankungen tolerant ist. Schaden durch Hitze *oder* Kälte wird um die Quersumme eines erfolgreichen Würfelwurfes reduziert, ist man gegenüber beidem tolerant, ist der Schutzwert gleich der Einer- *oder* Zehnerstelle des erfolgreichen Wurfes. Der höhere Wert zählt.

Überleben im Vakuum

Dauer: Fertigkeitswert in Minuten pro Fertigkeitswurf

Der Charakter kann für gewisse Zeit im völligen Vakuum überleben, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt. Misslingt der Wurf, hält er es nur noch eine Anzahl Sekunden gleich seinem Fertigkeitswert aus, ohne Schaden zu nehmen. Nach dem ersten Misserfolg sind keine Fertigkeitswürfe mehr erlaubt. Der Charakter muss sich dann erst mindestens eine Stunde erholen (oder sterben).

Ultravioletsicht

Der Charakter kann im ultravioletten Spektrum sehen und damit Details erkennen, die dem normalen Auge verborgen bleiben, z. B. Rückstände von Flüssigkeiten, „unsichtbare“ Tattoos oder verborgene Strahlungsquellen. Bis zu einem gewissen Grad hilft die Fertigkeit auch bei der Orientierung in der Dunkelheit. Ein Wurf ist dann nötig, wenn kleinere Details zu entdecken sind. In diesem Fall macht man einen kombinierten Wurf auf diese Fähigkeit und auf Spurensuche, wobei der Wurf für beide Prozentwerte gelingen muss.

Giftinjektion

Stärke des Giftes: FW/10 (aufgerundet)

Gelingt ein Wurf auf diese Fertigkeit, hat das Wesen seinen Gegner entweder gebissen, gestochen oder mit Krallen gekratzt und dabei ein schnell wirkendes Gift injiziert. Diese Giftattacke ist selbstverständlich ein Nahkampfangriff, gegen den man sich wie gegen jeden anderen Angriff schützen kann (auch durch Schutzkleidung).

Natürlicher Fernangriff

Reichweite: 2 Meter Basis

Das Wesen besitzt die Fähigkeit, über Distanz Schaden anzurichten, etwa durch das Speien von Gift, Säure, oder Feuer, das Abschießen von Pfeilen oder Giftstacheln oder durch elektrische Schläge. Auf den Fertigkeitwert wird gewürfelt, um zu ermitteln, ob der Angriff erfolgreich war. Bei einmaligem Schaden ist dieser gleich der Quersumme des gelungenen Angriffswurfes, bei Gift oder Säure entspricht die Stärke der Zehnerstelle des Wurfes. Bei betäubendem oder lähmendem Gift ist die Quersumme der Mindesterfolg für einen Wurf auf W10 + Fitness des Opfers, um den Auswirkungen zu entgehen.

Verlangsamte Alterung

Alle fünf Jahre ab dem fünfzigsten Lebensjahr macht der Charakter einen Wurf auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg verliert er keine Punkte in seinen Attributen. Bei einem Wert von 50% altert er im Durchschnitt halb so schnell wie normale Menschen, bei einem Wert von 100% ist er so gut wie unsterblich. Er kann natürlich immer noch durch Gewalt, einen Unfall oder eine Krankheit sterben.

Metamorphose

Das Wesen kann zu einem bestimmten Zeitpunkt eine langsame Verwandlung durchlaufen, aus der es mit neuem Aussehen und neuen Fähigkeiten hervorgeht. Der Zeitpunkt der Verwandlung kann frei gewählt werden oder festgelegt sein, ebenso wie die gesamte Anzahl der Metamorphosen im Leben des Wesens vorbestimmt und unbegrenzt sein kann. Die Verwandlung kann der Erfüllung einer bestimmten Aufgabe im nächsten Lebensabschnitt (z. B. Fortpflanzung) oder der Anpassung an veränderte Umweltbedingungen dienen, möglicherweise auch dem Mimikry. Oft geht die Metamorphose mit einer Art von Verpuppung einher. Bei einem misslungenen Würfelwurf ist die Metamorphose nicht ganz gelungen; es könnten Missbildungen aufgetreten sein.

Panzerhaut

Ein Teil der Körperoberfläche ist stark abgehärtet und schützt gegen äußere Verletzungen mit einem Wert gleich der Quersumme des gelungenen Wurfes (zusätzlich zu jeder getragenen Schutzkleidung). Der Prozentwert gibt den Anteil der geschützten Hautfläche an. Bei Verletzungen muss auf diesen Wert gewürfelt werden, um zu bestimmen, ob der geschützte Teil getroffen wurde. In der Regel ist der geschützte Teil der Haut durch ein besonderes Aussehen erkennbar (metallisch glänzend, schuppig, kristallin etc.). Der Prozentwert dieser Fähigkeit kann normalerweise nicht durch Erfahrung gesteigert werden.

Wasserbewohner

Der Charakter kann eine Anzahl Minuten unter Wasser verbringen, die seinem zehnfachen Fertigkeitswert entspricht, ohne Luft holen zu müssen. Nach dieser Zeitspanne ist ein Fertigkeitswurf nötig, um nochmals dieselbe Zeitspanne unter Wasser aushalten zu können usw. Ein kritischer Erfolg verdoppelt die Zeitspanne (auf den zwanzigfachen Fertigkeitswert). Misslingt der Wurf, muss der Charakter nach einer Anzahl Minuten gleich seinem Fertigkeitswert auftauchen, misslingt er kritisch, sind es Sekunden statt Minuten. Danach beginnt er zu ertrinken.

Natürliche Waffen

Das Wesen hat natürliche Waffen, die mit Nahkampfaffen vergleichbar sind, wie Krallen, Reißzähne, Hörner, Stacheln, Fangarme, einen Peitschenschwanz etc. Zur Berechnung des Schadens kann man die Spalte „Nahkampfaffen“ der Berechnungstabelle für Waffen benutzen und sich an vergleichbaren Waffen orientieren. Krallen könnte man z. B. als Messer definieren, Hörner als Speere usw. Im Kampf ist ein Angriff dann erfolgreich, wenn der Wurf sowohl auf „Kämpfen“, als auch auf diese Fähigkeit gelingt.

Rundumsicht

Das Wesen hat ein Sichtfeld von 360°. Es ist praktisch unmöglich, sich von hinten an das Wesen heranzuschleichen. Es liegt am Spielleiter, den genauen physiologischen Grund dafür festzulegen (z.B. zusätzliche Augen) Befindet sich ein Objekt außerhalb des Sichtfeldes eines normalen Menschen, muss ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingen, um es zu erkennen.

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten

Exile

Spezialfähigkeiten