

# Fähigkeiten Allgemein

Maschine



Magier



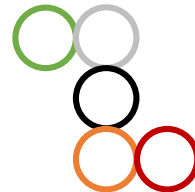
Mutant



Meditation



Verzauberte  
Gegenstände



Profischwimmer  
(STA)



Muli (STA)



Berserker (ZAH)



Schmerztoleranz  
(ZAH)



Kristallkunde  
(INT, TCH)



Attraktiv (CHA)



Lehrer (CHA)



Lügendetektor  
(EMP)



Anführer (WIL)



Gefestigte  
Meinung (WIL)



Sänger (CHA)



Musikinstrument  
(KOO)



Schauspieler  
(CHA & EMP)



Innere Ruhe (WIL)



## Wissensfähigkeiten

Cybertechnik (INT)



Magische  
Phänomene (INT)



Magiethorie (INT)



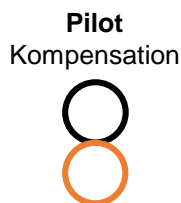
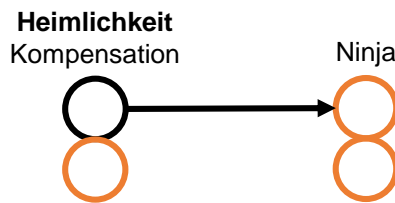
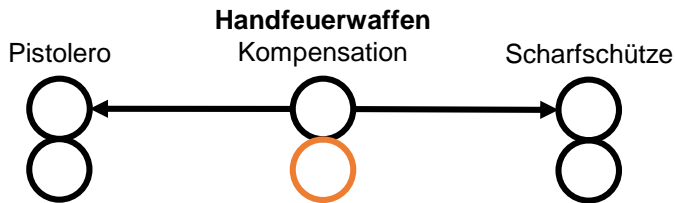
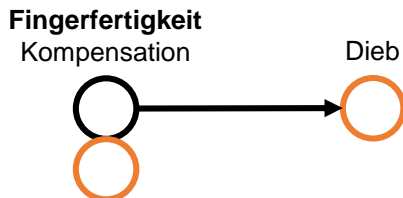
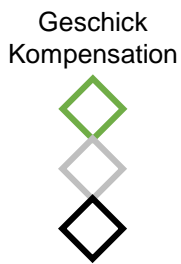
Mutationen (INT)



Mutierte Wesen  
(INT)

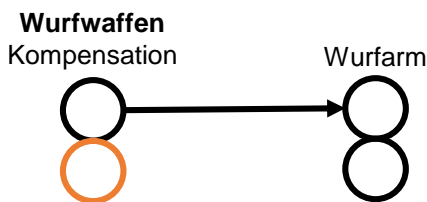
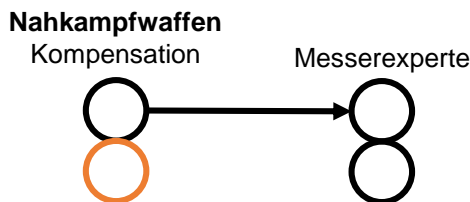
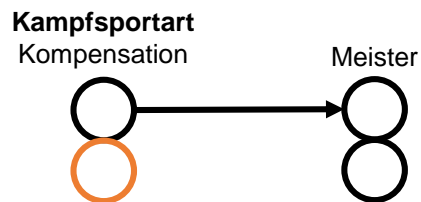
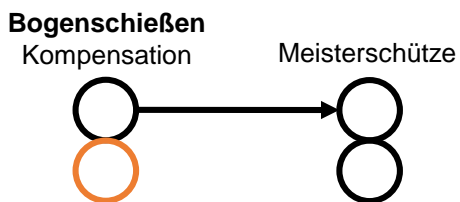
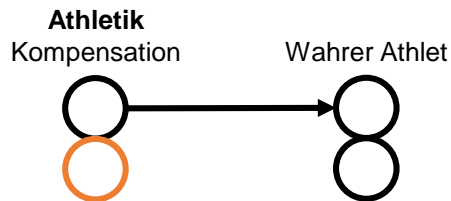
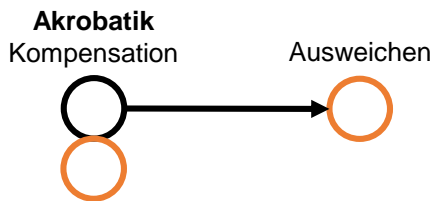


## Fähigkeiten Geschick



Kann erst erworben werden wenn 5 Fähigkeitspunkte (GES) erworben wurden

## Fähigkeiten Koordination



Kann erst erworben werden wenn 5 Fähigkeitspunkte (KOO) erworben wurden



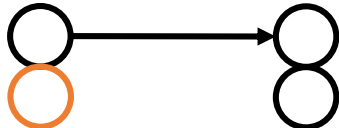
Kann erst erworben werden wenn 5 Fähigkeitspunkte (KOO) erworben wurden

## Fähigkeiten Intelligenz

Intelligenz  
Kompensation



Allgemeinwissen  
Kompensation



Überredungs-  
künstler

Genetik  
Kompensation



Experte (CHA +1)

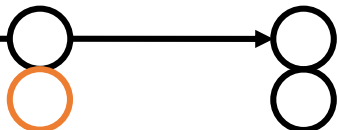


Kann erst erworben werden  
wenn 5 Fähigkeitspunkte  
(INT) erworben wurden

Erfahrener Arzt



Medizin  
Kompensation



Feldsanitäter

Navigation  
Kompensation



Experte (EMP +1)



Kann erst erworben werden  
wenn 5 Fähigkeitspunkte  
(INT) erworben wurden

Pharmazie  
Kompensation



Sprachen  
Kompensation



Straßenwissen  
Kompensation



Einschüchtern



Überleben  
Kompensation



## Fähigkeiten Technisches Verständnis

Tech. Verständnis  
Kompensation



Elektronik  
Kompensation



Elektromechanik  
Kompensation



Hacken  
Kompensation



Spuren verwischen



Handwerk  
Kompensation



Mechanik  
Kompensation



Programmieren  
Kompensation



KI Experte



Genie



Kann erst erworben werden  
wenn 5 Fähigkeitspunkte  
(TCH) erworben wurden

Sprengtechnik  
Kompensation



Waffentechnik  
Kompensation



Munitionsexperte



Händler



Experte (REF +1)



Kann erst erworben werden  
wenn 5 Fähigkeitspunkte  
(TCH) erworben wurden

## Fähigkeiten Magie

Kompensation



Aura lesen



Permanentmagie



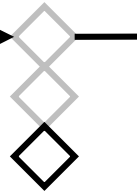
Runenmagie



Experte



## Spezialzauber



## Zauber

### Drücken

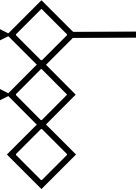
Schieben



Schleuder



Abfangen



Druckstoß



Druckwelle

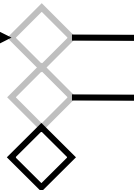


### Ergreifen

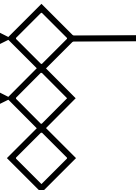
Ziehen



Verlängerter Arm



Aufzug



Zerdrücken



Implosion



### Energie

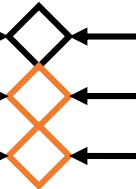
Betäubung



Energieball



Schockwelle



EMP



Rauschen

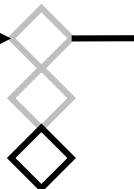


### Feuer

Licht



Flammenstrahl



Feuerball



Feuerwand

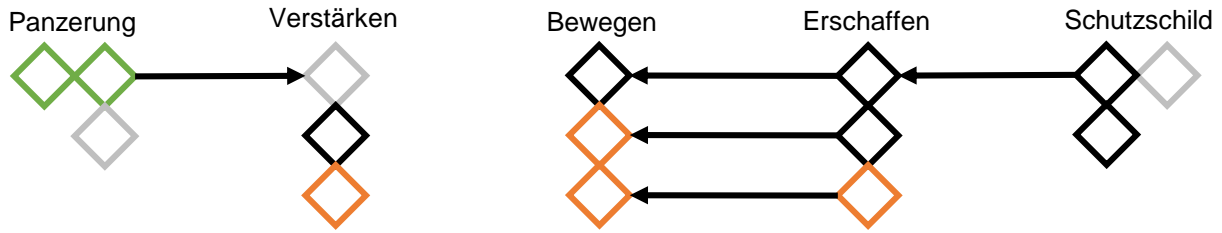


Entzünden

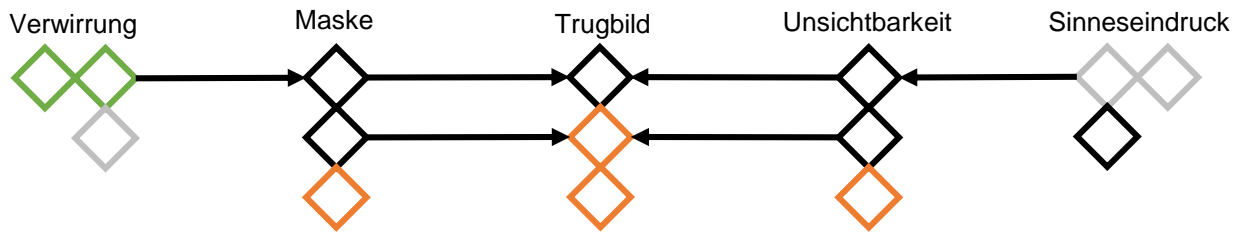


# Zauber

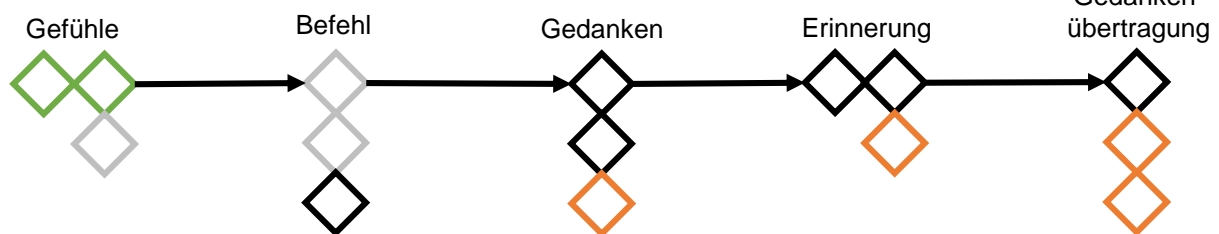
## Kraftfeld



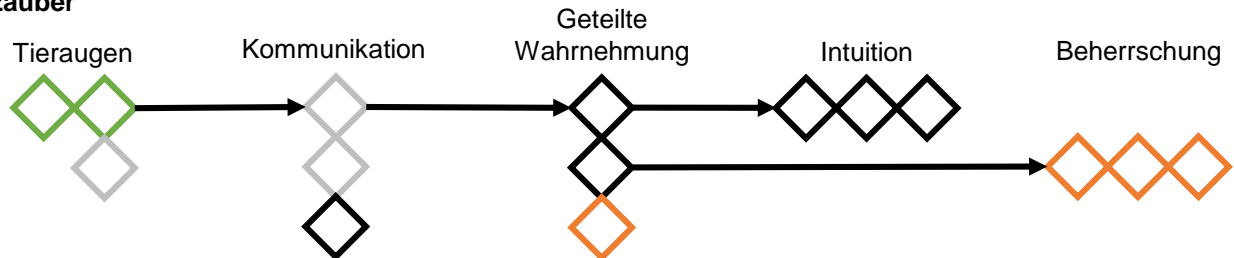
## Illusion



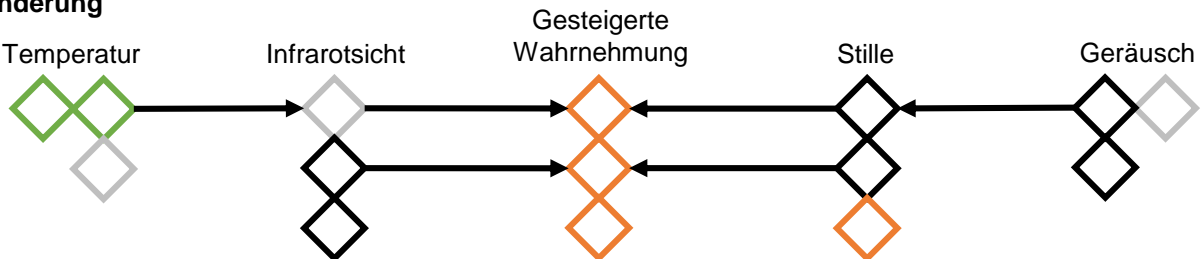
## Manipulation



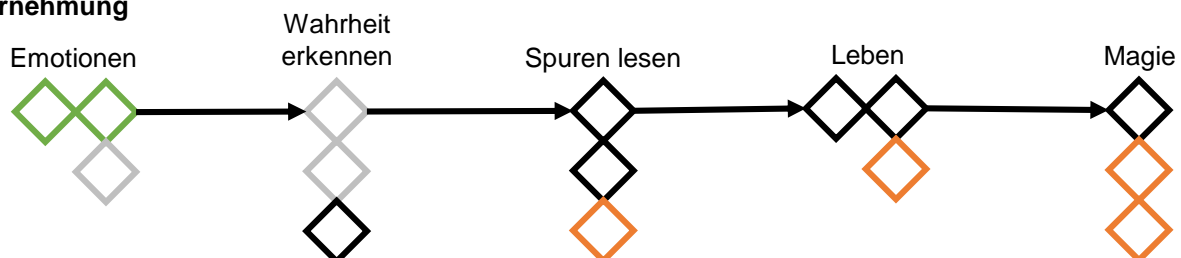
## Tierzauber



## Veränderung

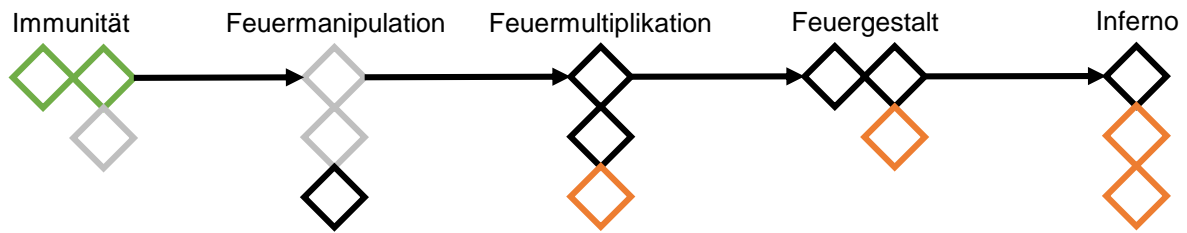


## Wahrnehmung

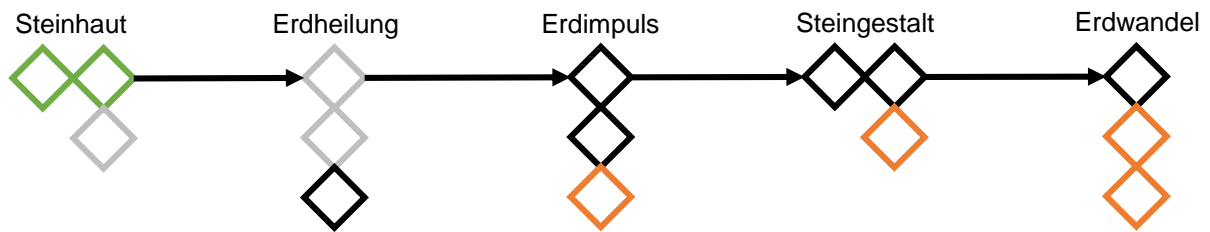


# Spezialzauber

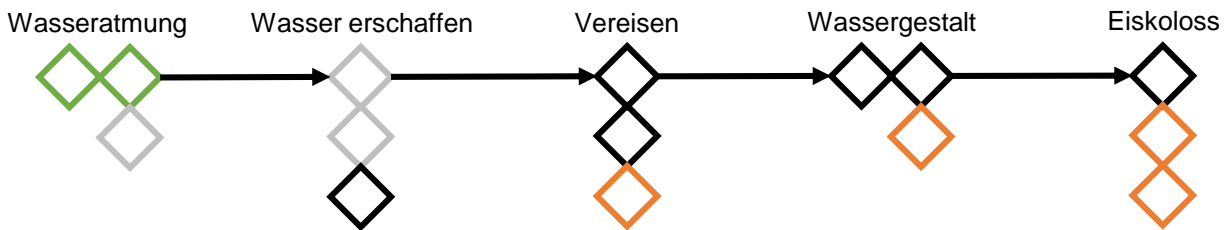
## Feuermagier



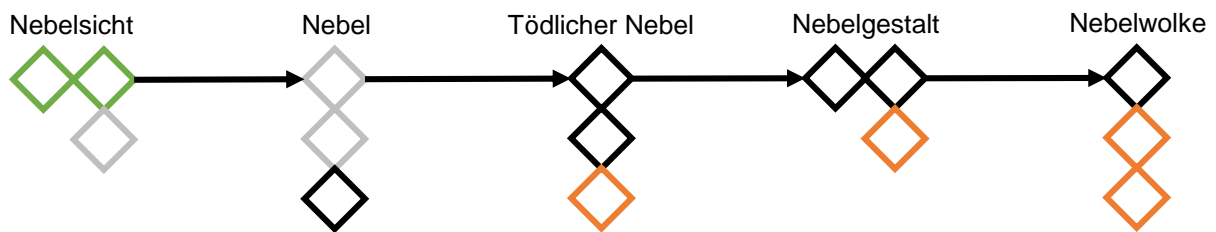
## Erdmagier



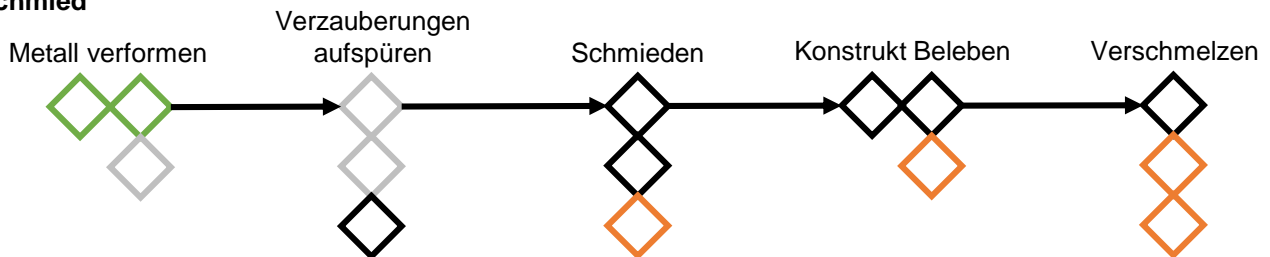
## Wasserelementar



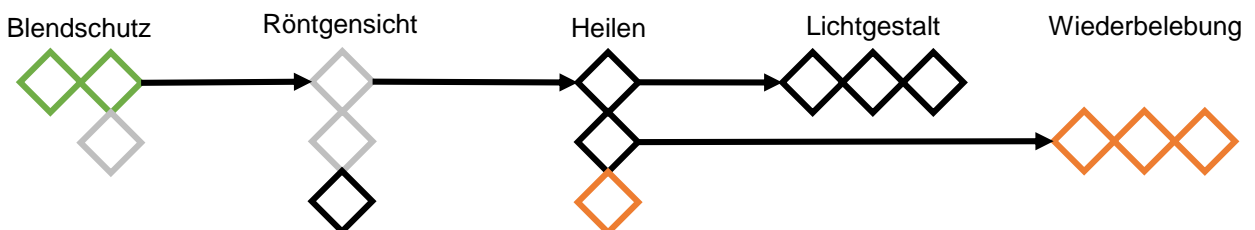
## Nebelmagier



## Schmied

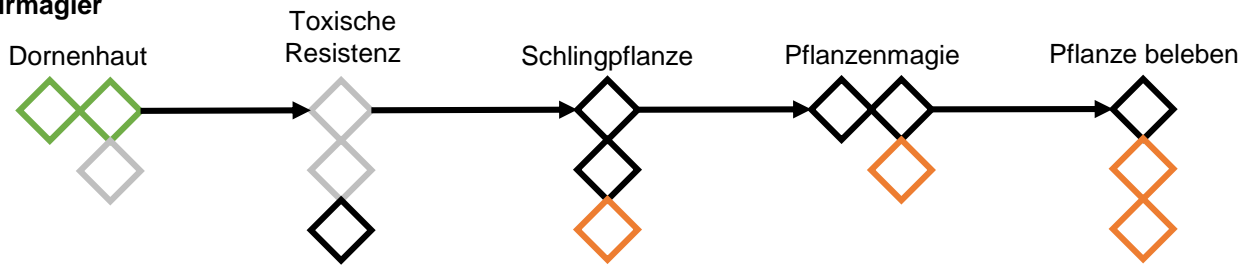


## Lichtmagier

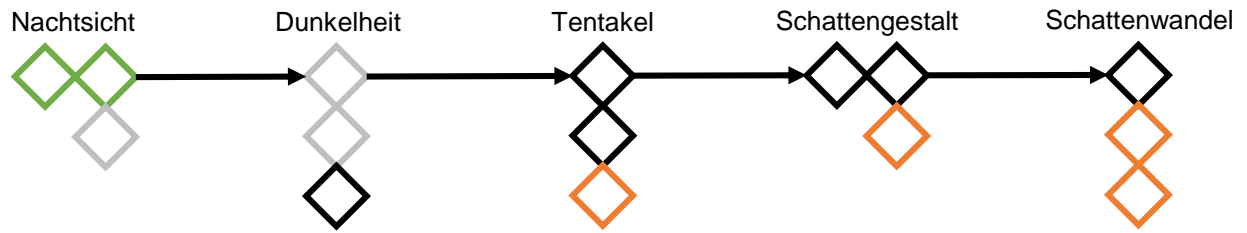


## Spezialzauber

### Naturmagier



### Schattenmagier



# Mutationen

Pheromone



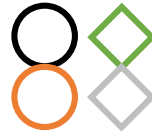
Gratia



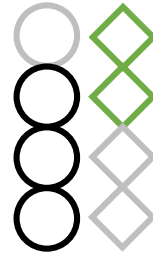
Siccitas



Venator



Vires



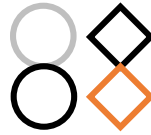
Thermalsicht



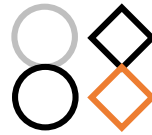
Nachtsicht



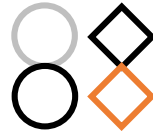
Verbesserter  
Sehsinn



Verbesserter  
Hörsinn



Verbesserter  
Geruchssinn



Verstärkte Haut



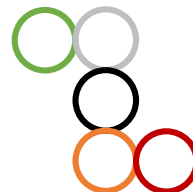
Thermoresistenz



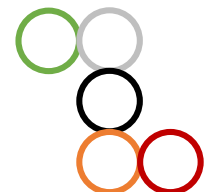
Giftresistenz



Stabilisieren



Heilung



Flughäute / Flügel



Kiemen



Krallen



Reißzähne



Schwanz



Hörner



Ätzender Speichel



Giftdrüsen



Elektroplax



Säuremagen



Kommunikation



Chamäleon



Biolumineszenz



Elektrosinn

