



Talentergänzungen

Neue Talente für Starslayers
von Matthias "Marnax" König



Hier wird die **Sternenstreuner-Edition** um weitere Talente ergänzt.

Chirurg

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	8:I	-
-	-	-	-	8-II	4-V

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

Feldarzt

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	12-I	4-II

Der Charakter versteht es, aus einer S.T.I.L.L.-Dosis das Maximum rauszuholen. Einmal pro Talentrang alle 24 Stunden kann er eine Dosis S.T.I.L.L. ein weiteres Mal verabreichen. Es muss mindestens eine Dosis vorhanden sein, um dieses Talent zu benutzen. Es kann keine neue Dosis dadurch hergestellt werden.

Forensik

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-I	-	8-II	-	-	1-III 8-II

Der Charakter hat Erfahrung in der Kriminalistik. Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf alle Proben, auf Analyse von Zeugenaussagen, Beweisstücke und Tatorte, sowie das Erstellen von Täterprofilen und gerichtsmedizinische Untersuchungen.

Harter Hund

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	4:II	-	-	-	-
1-I	4-III	8-III	8-III	-	-

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf alle Proben, bei dem darum geht Entschlossenheit zu zeigen, mutig zu sein oder Ekel bzw. Angst zu überwinden. Außerdem unterstützt dieses Talent auch Proben auf Einschüchtern oder Verhören mit dem gleichen Bonus.

Lassen Sie mich durch! Ich bin Arzt!

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	6:I	-	-	-
-	-	-	-	4-II	1-III

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden für eine Aktion Laufen um 1 m pro Talentrang erhöhen und dann mit dieser Aktion Rennen und anschließend Erste Hilfe leisten.

Um das Talent einsetzen zu können, muss die Aktion in einer Erste-Hilfe-Leistung enden. Sie darf also nicht einfach nur zum Erhöhen des Laufwertes genutzt werden.

Muskelprotz

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
4:III	-	-	-	-	-
1-I	4-V	8-III	8-V	-	-

Der Charakter ist topfit und kräftig. Dieses Talent gewährt einen Bonus von +2 bei Proben zu Durchhaltevermögen und Ausdauer sowie Kraftakt-Proben.

Sprengstoffexperte

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

Der Charakter kennt sich mit Sprengstoff und Granaten aus. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben im Umgang oder Entschärfen von Sprengstoff. Dazu zählt auch das Werfen von Granaten.

Tierfreund

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4:III
1-I	8-III	-	-	-	-








Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen, wie abrichten, reiten oder beruhigen +3.








Vital

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

Der Charakter erfreut sich bester Gesundheit. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +2 auf Gift- und Krankheit-trotzen- sowie Heilen-Proben.

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

Talentübersicht		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Abrollen	1-I	-	-	4:III	-	-	-	-	4-V	-	-	-	-
Adrenalin	-	10:III	10:III	-	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-	-	-
Akrobat	1-I	-	-	6:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Ausweichen	1-III	-	-	10:V	-	-	-	-	8-V	-	-	-	-
Begabt	1-I	-	-	-	-	-	-	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III
Bildung	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	4-V	1-V	4-V
Blocker	-	6:III	4:III	-	-	-	-	1-V	1-III	-	-	-	-
Bluttausch	-	-	6-I	-	-	-	-	1-III	4-III	-	-	-	-
Bordschütze	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	8-III	1-V	-	-	-
Brutaler Hieb	-	6:III	10:III	-	-	-	-	8-V	-	-	-	-	-
Charmant	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	-	1-III	-	-	4-III
Chirurg	-	-	-	-	-	8:I	-	-	-	-	8-II	4-V	-
Das war knapp	16-I	-	6:III	6:III	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-	-	-
Diebeskunst	1-I	-	-	-	4:III	-	-	-	4-III	8-III	1-V	-	-
Draufgänger	4-I	-	-	-	-	-	-	1-III	8-III	1-III	-	-	-
Drohnenlink	-	-	-	-	-	10-I	-	-	-	8-I	4-III	4-I	-
Einstecker	1-III	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-	-
Erste Hilfe	1-I	-	-	-	6:II	4:III	-	4-II	-	-	-	1-III	-
Feldarzt	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12-I	4-II	-
Firewallexperte	-	-	-	-	-	8:I	-	-	8-III	-	4-V	4-III	-
Fieser Schuss	-	-	-	-	10:I	-	-	4-I	4-III	-	-	-	-
Flieger-Ass	-	-	-	-	10:I	10:I	-	-	12-I	8-III	-	-	-
Flink	4-I	-	-	4:III	-	-	-	-	1-III	-	-	-	-
Forensik	1-I	-	-	-	-	-	-	-	8-II	-	-	1-III	8-II
Geschütztechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	4-III	-	4-III	1-V	4-III	-
Glückspilz	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	8-V	-	-	-
Gunner	-	-	-	-	6:I	-	-	4-III	1-V	4-III	-	-	-
Hacker	1-I	-	-	-	-	6-III	-	-	4-III	-	1-V	1-V	-
Harter Hund	1-I	-	4:II	-	-	-	-	4-III	8-III	8-III	-	-	-
Heimlichkeit	1-I	-	-	6:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Heldenglück	10-III	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ich hör' mich mal um	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-V	4-III	-	-	4-III
Jagdflieger	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	12-III	-	-	-
Kampfflieger	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Kampfsportler	1-I	4:III	-	4:III	-	-	-	-	1-V	-	-	-	-
Landfahrzeuge steuern	1-III	-	-	-	12:V	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Lassen Sie mich durch! Ich bin Arzt!	-	-	-	6:I	-	-	-	-	-	-	4-II	1-III	-
Mechatronik	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	1-V	4-III	-
Mechs steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Medic	-	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	-	1-I	-
Muskelprotz	1-I	4:III	-	-	-	-	-	4-V	8-III	8-V	-	-	-
Nachlader	-	-	-	-	6:I	-	-	4-III	8-III	-	8-III	-	-
Nahkämpfer	1-I	4:III	-	-	-	-	-	1-V	4-V	-	4-III	-	-

Talentübersicht		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU						
Null-G-Training	1-III	-	-	4:V	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Parade	1-I	6:III	4:III	-	4:III	-	-	1-V	1-III	-	-	-	-
Partner	4-III	-	-	-	-	-	-	1-I	-	-	-	-	-
Programmierer	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	8-III	-	4-V	4-III	-
Psideflektoexperte	-	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	1-III	4-II	-
Raserei	4-I	-	-	-	-	-	-	8-III	-	-	-	-	-
Raumschiffe steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Rhetorik	-	-	-	-	-	6:I	6:I	-	-	4-I	-	8-I	4-I
Rüstungstraining	8-I	6:I	6:II	-	-	-	-	1-II	-	-	4-II	-	-
Scantechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	-	1-III	1-V	1-V	-
Schildtechnik	1-I	-	-	-	-	6:III	-	-	-	4-III	1-V	4-III	-
Schlitzohr	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-III	1-III	-	-	-
Schnelle Reflexe	1-I	-	-	4:III	-	6:III	-	-	4-III	-	-	-	-
Schrotter	-	-	-	-	6:I	-	-	8-III	8-III	4-III	4-III	8-III	-
Schütze	-	-	-	-	6:III	-	-	1-V	1-V	-	-	-	-
Sechster Sinn	-	-	-	-	-	6:I	4:I	-	4-I	-	-	-	-
Seegefahr steuern	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Sicherheitstechnik	-	-	-	-	-	4:I	-	-	1-III	-	1-V	4-III	-
Sprengstoffexperte	-	-	-	-	-	-	-	4-II	4-III	-	1-V	-	-
Sternennavigator	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	1-V	-	4-III	-
Sturmschütze	4-I	6:II	-	-	-	-	-	4-II	-	-	4-II	-	-
Survival	1-I	-	-	-	-	4:III	-	8-III	-	4-III	-	12-III	-
Teufelskerl	-	-	-	-	4:I	-	-	-	8-II	1-III	-	-	-
Tierfreund	1-I	-	-	-	-	-	4:III	8-III	-	-	-	-	-
Vehikel steuern	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Verkleidungskünstler	1-I	-	-	-	-	-	4:III	-	1-V	-	-	-	-
Verletzen	8-III	6:I	-	-	-	-	-	4-III	4-III	-	-	-	-
Vital	1-I	-	4:III	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Volles Rohr	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	12-III	-	12-III	-	-
Volltreffer	-	-	-	-	6:I	-	-	-	-	1-III	-	-	-
Waffentechnik	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	-	-	1-III	4-III	-
Wahrnehmung	1-I	-	-	-	-	4:III	4:III	-	4-III	4-III	-	-	4-III
Wissensgebiet	1-I	-	-	-	-	4:III	-	-	-	-	4-III	1-III	4-III
Zäher Hund	12-III	-	6:I	-	-	-	-	4-III	-	-	-	-	-
Zwei Waffen	-	-	-	-	4:III	-	-	1-V	1-V	-	-	-	-
Zweitklasse	-	-	-	-	-	-	-	10-I	10-I	10-I	10-I	10-I	10-I