

TALENTY PROFESJI

Darmowy dodatek do gry fabularnej [Afterbomb Madness – druga edycja](#)

Talenty to specjalne umiejętności Bohaterów Graczy wynikające z określonych Profesji. Podręcznik podstawowy gry nie wspomina o Talentach – stanowią one zasady opcjonalne, które można zastosować, by dodatkowo uwypuklić charakterystyczny sznyt poszczególnych rodzajów postaci.

Agent

[1] Jeśli dobrze się zmobilizujesz, możesz stać się bardziej skuteczny podczas śledztwa (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Cwaniactwie).

[2] Znasz różne techniki przesłuchań i negocjacji. Jeżeli z jakimś partnerem dobrze odegrasz dobrego i złego glinę, otrzymasz premię +2 do Testu bazującego na Empatii podczas przesłuchiwanie świadka bądź podejrzanego. Stosując inne policyjne techniki przesłuchań otrzymujesz bonus +1 do najwyższego wyniku w Testach bazujących na Empatii lub Perswazji.

Bękart wojny

[1] Jesteś wprawiony w boju, więc ilekroć atakuje cię kilku przeciwników, nie otrzymują oni premii wynikającej z przewagi liczebnej.

[2] Raz na scenę walki możesz zadeklarować, że wpadasz w szał bojowy. W takiej sytuacji otrzymujesz dodatkową dużą akcję w danej turze starcia!

Fanatyk

[1] Raz w tygodniu jesteś w stanie poprzez modlitwę doznać olśnienia, które poprawi twoje morale (modlitwa niweluje złamane morale po jednym, dowolnie wybranym przegranym Teście Społecznym).

[2] Pocieszając, podnosząc na duchu, dodając wiary i nadziei możesz dodać sobie 1 do najwyższego wyniku w Testach bazujących na Empatii.

Lawirant

[1] Trudno jest oszukać kłamcę, więc ilekroć próbujesz rozpoznać, czy ktoś wciska ci kit, uzyskujesz bonus +2 do Testu bazującego na Perswazji lub Empatii.

[2] Morale wydaje się czymś relatywnym dla kogoś, kto wydaje się pozbawiony kręgosłupa moralnego i hierarchii wartości. Raz w tygodniu jesteś w stanie sam sobie wyperswadować obawy, skrupuły bądź poczucie winy i w ten sposób zniwelować złamane morale w wyniku jednego, dowolnie wybranego przegranego Testu Społecznego.

Metalurg

[1] Bezproblemowo rozpoznajesz specjalne funkcje skafandrów wspomaganych, więc wiesz, czego możesz się spodziewać. Wyjątkiem jest funkcja o nazwie skrytka, która zwykle jest szczególnie dobrze zakamuflowana.

[2] Wytwarzając z powodzeniem specjalne funkcje pancerzy wspomaganych udaje ci się zaoszczędzić k8 części uniwersalnych.

Naukowiec

[1] Masz wyjątkowy dar do obsługi komputerów. Gdy oblejesz Test Terminali podczas obchodzenia lub łamania zabezpieczeń istnieje 30% szans, że w ostatniej chwili uda ci się zapobiec alarmowi i będziesz mógł w kolejnej turze spróbować ponownie. Taka sposobność nadarza się tylko raz dla każdego terminalu.

[2] Wprawdzie biostymulanty nie są twoją specjalnością, ale dzięki wiedzy naukowej wytwarzając je z powodzeniem udaje ci się zwykle zaoszczędzić k4 półprodukty chemiczne!

Pilot

[1] Jesteś trochę jak kaskader. Ilekroć dochodzi do jakiejś kraksy lub przykrego zdarzenia na drodze, w wyniku którego prowadzony przez ciebie pojazd ulega uszkodzeniu, istnieje 50% szans, że maszyna otrzyma o 1 Szkodę mniej.

[2] Jeśli wyciśniesz z siebie siódme poty, wyciśniesz też ponad 100% możliwości ze swojej bryki (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Pilotażu).

Reporter

[1] Widziałeś już naprawdę sporo. Jeśli dobrze się skupisz, jesteś w stanie wydedukować lub przypomnieć sobie istotne szczegóły z zakresu wiedzy ogólnej (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Rozeznaniu).

[2] Komunikacja radiowa, świetlna, dymna oraz inne formy przekazu informacji to coś, na czym znasz się naprawdę nieźle. Otrzymujesz premię +2 do najwyższego wyniku podczas związanych z taką komunikacją Testów bazujących na Konspiracji. Działa to też, gdy próbujesz tego typu przekaz rozszyfrować.

Strzykawa

[1] Medyczne biostymulanty często działają na ciebie lepiej niż na innych. W 50% przypadków preparaty takie jak MEDEX czy REGENERATOR usuwają o 1 Ranę więcej.

[2] Podróbki strzykawkowych biostymulantów wpływają na ciebie identycznie jak oryginalne produkty (nie powodują skutków ubocznych).

Szeryf

[1] Jeśli dobrze się wysilisz, staniesz się bardziej efektywny w trakcie działań operacyjno-śledczych (dopisz sobie w takich okolicznościach 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Konspiracji lub Cwaniactwie).

[2] Jesteś „Panem Władzą” i ludzie czują przed tobą respekt! Jeśli istnieją uzasadnione podejrzenia popełnienia przestępstwa lub są przesłanki, by przypuszczać, że czynione są przygotowania do jego popełnienia, otrzymujesz premię +2 w Testach bazujących na Empatii, gdy grozisz konsekwencjami za współudział, utrudnianie śledztwa lub samo przestępstwo.

Technik

[1] Ilekroć tworzysz ekwipunek używając części uniwersalnych i uda ci się osiągnąć upragniony rezultat, zdołasz także zaoszczędzić k8 części!

[2] Dokonując z powodzeniem rozbiórki pojazdu uzyskujesz 2k8 x 8 (zamiast 2k6 x 5) części mechanicznych.

Tropiciel

[1] Jeśli mocno się postarasz, skuteczniej wykrywasz pułapki, zacierasz ślady lub tropisz uciekinierów (dopisz sobie 1 Wyczerpania, a otrzymasz bonus +1 do najwyższego wyniku podczas dowolnego Testu bazującego na Konspiracji).

[2] Jesteś w stanie z łatwością wrócić do miejsca, w którym już byłeś, o ile będziesz przemierzać dokładnie tę samą trasę.