

TALENTBÄUME FÜR STAR WARS

Auf den folgenden Seiten sind die Talentbäume für die verschiedenen Berufe aus Am Rande des Imperiums sowie Zeitalter der Rebellion sowie den bislang erschienenen Quellenbüchern aufgeführt – darunter auch die Allgemeinen Spezialisierungen.

Fett und kursiv geschriebene Berufe und Spezialisierungen entstammen einer *Beta Version* und unterliegen womöglich noch Änderungen. Kursiv geschriebene Spezialisierungen sind angekündigt, aber noch nicht aufgeführt.

Ass (AoR):

- Bestienreiter
- Fahrer
- Geschützmeister
- Pilot
- Rigger
- Teufelskerl
- Expertenfähigkeiten

Diplomat (AoR):

- Advokat (DA)
- Analyst (DA)
- Aufwiegler
- Botschafter
- Propagandist (DA)
- Quartiermeister
- Expertenfähigkeiten

Entdecker (ARdI):

- Archäologe (EtU)
- Fahrer (EtU)
- Grenzgänger
- Großwildjäger (EtU)
- Händler
- Kundschafter
- Expertenfähigkeiten

Gesandter (F&D):

- Heiler
- Anhänger des Niman
- Weiser
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

Hüter (F&D):

- Aufseher (KtP)
- Beschützer
- Friedenshüter
- Kriegsführer (KtP)
- Rüstmeister (KtP)
- Soresu-Verteidiger
- Expertenfähigkeiten

Ingenieur (AoR):

- Mechaniker
- Saboteur
- Wissenschaftler
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

Kolonist (ARdI):

- Arzt
- Darsteller (FH)
- Gelehrter
- Geschäftsmann (FH)
- Marshall (FH)
- Politiker
- Expertenfähigkeiten

Kommandant (AoR):

- Ausbilder
- Gruppenführer
- Kommodore
- Repräsentant
- Strategie
- Taktiker
- Expertenfähigkeiten

Kopfgeldjäger (ARdI):

- Attentäter
- Powertech
- Überlebenskünstler
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

Krieger (F&D):

- Aggressor
- Fliegerass
- Shii-Cho-Ritter
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

Mystiker (F&D):

- Makashi-Duellant
- Ratgeber
- Seher
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

Schmuggler (ARdI):

- Dieb
- Pilot
- Pistolenheld (FC)
- Schmeichler (FC)
- Schurke
- Spieler (FC)
- Expertenfähigkeiten

Söldner (ARdI):

- Artillerist (DC)
- Leibwächter
- Marodeur
- Soldat
- Sprengexperte (DC)
- Vollstrecker (DC)
- Expertenfähigkeiten

Soldat (AoR):

- Artillerist (FiB)
- Kommando
- Pionier (FiB)
- Sanitäter
- Scharfschütze
- Vorreiter (FiB)
- Expertenfähigkeiten

Spion (AoR):

- Hacker
- Infiltrator
- Kundschafter
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

Suchender (F&D):

- Ataru-Stürmer
- Einsiedler (SP)
- Jäger
- Navigator (SP)
- Pfadfinder
- Scharfrichter (SP)
- Expertenfähigkeiten

Techniker (ARdI):

- Cybertech (SM)
- Droidentechniker (SM)
- Hacker
- Mechaniker
- Modder (SM)
- Outlaw-Techniker
- Expertenfähigkeiten

Wächter (F&D):

- Künstler
- Schatten
- Experte des Shien
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

Allgemeine

Spezialisierungen:

- Rekrut (AoR)
- Machtsensitiver im Exil (ARdI)
- Aufstrebender Machtsensitiver (AoR)

LEGENDE:

ARdI – Am Rande des Imperiums
 F&D - Force & Destiny
 DC – Dangerous Covenants (Söldner)
 SoT – Stay on Target (Ass)
 DA – Desperate Allies (Diplomat)
 LbE – Lead by Example (Kommandant)
 SS – Savage Spirits

AoR - Age of Rebellion
 EtU – Enter the Unknown (Entdecker)
 FH – Far Horizons (Kolonist)
 FC – Fly Casual (Schmuggler)
 KtP – Keeping the Peace (Hüter)
 SM – Special Modifications (Techniker)

KURZE ERKLÄRUNG DER TALENTBÄUME:

In der ersten Zeile kostet jedes Talent jeweils 5 EP, in der zweiten jeweils 10 EP, in der dritten 15 EP, usw. Eine graue Verbindungslinie stellt immer eine Verzweigung da, welche man einhalten muss, um Zugriff auf andere Talente haben zu können. Die Kosten für einzelne Zweige der Machtfähigkeiten sind jeweils dort angegeben. Ebenfalls benötigen die Machtfähigkeiten immer eine Aktivierungsprobe und sind niemals passiv.

■ Passives Talent		■ Aktives Talent		■ Passives Talent mit Rang ▶
Erfordert keine gesonderte Aktivierung.	5	Erfordert eine Nebenaktion, Manöver oder Aktion zur Aktivierung (wenn nicht angegeben, ist eine Nebenhandlung notwendig).	5	Der weiße Pfeil deutet darauf hin, dass mehrere Ränge darin erworben werden können. Welche Vorzüge dies bringt, ist im jeweiligen Talent aufgeführt.
Erwerbsvebindung				
■ Aktives Talent ohne Rang		■ Aktives Machttalent		
Wird dies erlernt, so gilt es in allen Talentbäumen ebenfalls als erworben und kann somit „übersprungen“ werden vom Erwerb her.	10	Nur Helden mit einem Machtrang von mindestens 1 können ein solches Talent erwerben und anwenden.		

EXPERTENFÄHIGKEITEN

Für jeden Beruf wird es Expertenfähigkeiten geben. Diese lassen sich nur für den eigenen Beruf erwerben und sind jeweils an eine bestimmte Spezialisierung dieses Berufs gebunden (so dass man für den Erwerb von zwei Expertenfähigkeiten auch mindestens zwei Spezialisierungen dieses Berufs bis zu den untersten Talenten entwickelt haben muss). Es müssen jeweils die zwei untersten Talente erlernt werden, welche bei der Expertenfähigkeit angegeben sind, um dieses spezielle Basistalent dann erwerben zu können. Einmal gekauft, können anschließend die weiteren Zweige der Expertenfähigkeit erlernt werden.

BESTIENREITER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Wahrnehmung, Artillerie, leichte Fernkampfaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Athletik, Überleben, Wahrnehmung, Xenologie

<p>Meister der Wildnis</p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigungsproben, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>Naturbursche ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Rang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p>	<p>Kreaturenbändiger ▶</p> <p>Du erhältst je Talentrang einen □ bei Proben, um Kreaturen zu zähmen oder zu bändigen.</p>
<p>Naturbursche ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p>	<p>Fährtenleser ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>Bestienführer ▶</p> <p>Entferne je Talentrang einen ■ bei Überlebensproben, um auf Kreaturen zu reiten.</p>
<p>Fährtenleser ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>	<p>Kreaturenbändiger ▶</p> <p>Du erhältst je Talentrang einen □ bei Proben, um Kreaturen zu zähmen oder zu bändigen.</p>	<p>Aufsatteln</p> <p>Einmal pro Zug kannst du als Nebenhandlung bei einem Fahrzeug oder Reittier auf- oder absteigen, oder das Cockpit oder eine Waffenstation in einem Fahrzeug/ Raumschiff erreichen.</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>Verbesserte Sporne</p> <p>Durch den Einsatz 1 Erschöpfung kannst du Sporne als Manöver mit Schwierigkeit ♦♦ durchführen.</p>	<p>Sporne</p> <p>Führe eine Sporne-Aktion mit einer Probe auf ♦♦♦ Überleben durch. Bei Erfolg erhöht sich die Höchstgeschwindigkeit der Kreatur um 1, erleidet hierbei aber auch jede Runde 2 Erschöpfung.</p>	<p>Draußen zu Hause</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben neu würfeln.</p>	<p>Bestienführer ▶</p> <p>Entferne je Talentrang einen ■ bei Überlebensproben, um auf Kreaturen zu reiten.</p>
<p>Meisterhafte Sporne</p> <p>Beim Aktivieren und Aufrechterhalten von Sporne erleidet die Kreatur nur noch je 1 Erschöpfung anstelle von 2.</p>	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>Beruhigende Klänge</p> <p>Führe als Aktion eine Probe auf ♦♦ Xenologie durch. Bei Erfolg regeneriert die Kreatur eine Anzahl an Erschöpfung gleich der erzielten ☆.</p>

FAHRER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Wahrnehmung, Artillerie, leichte Fernkampfaffen









Spezialisierungsfertigkeiten: Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Artillerie

<p>■ Vollgas</p> <p>Führe eine Vollgas-Aktion mit einer ◆◆◆ Pilotprobe durch, um die Maximalgeschwindigkeit eines von dir gelenkten Fahrzeugs um 1 für eine Anzahl an Runden gleich deiner List zu erhöhen.</p> <p>5</p>	<p>■ Geländefahrer</p> <p>Du erleidest beim Fahren durch schwieriges Gelände bei Proben auf Pilot (Planetar) keinerlei Einbußen.</p> <p>5</p>	<p>■ Feintuning ▶</p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p>■ Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</p> <p>Du kannst bei einer Initiativeprobe eine Anzahl an Erschöpfung bis hin zu deinem Talentrang hinnehmen, um eine gleiche Anzahl an ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p> <p>10</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Verbessertes Vollgas</p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Vollgas als Manöver mit einer Probe auf ◆◆ Pilot durchführen zu können.</p> <p>15</p>	<p>■ Schwer zu treffen</p> <p>Von dir gesteuerte Fahrzeuge oder Raumschiffe gelten als 1 Silhouette kleiner als sie eigentlich sind, wenn sie angegriffen werden.</p> <p>15</p>	<p>■ Feintuning ▶</p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Defensive Steuermanöver ▶</p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</p> <p>20</p>	<p>■ Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p> <p>20</p>	<p>■ Geborener Fahrer</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Pilot (Planetar) oder Artillerie nochmals würfeln.</p> <p>20</p>	<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p>■ Meisterhaftes Vollgas</p> <p>Wenn du Vollgas durchführst, steigt deine Maximalgeschwindigkeit um 2 anstelle von nur um 1.</p> <p>25</p>	<p>■ Vollbremsung</p> <p>Wenn du ein Fahrzeug/Raumschiff steuerst, kannst du ein Manöver machen, um dessen Geschwindigkeit auf 0 zu senken. Es erhält dabei Systembelastung gleich der reduzierten Geschwindigkeit.</p> <p>25</p>	<p>■ Stuntfahrer</p> <p>Einmal pro Runde kannst du, wenn du ein Fahrzeug lenkst, 2 Erschöpfung erleiden, um eine beliebige Aktion als Manöver durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

GESCHÜTZMEISTER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Wahrnehmung, Artillerie, leichte Fernkampfaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Widerstandskraft, Artillerie, schwere Fernkampfaffen

<p>■ Unverwüstlich ▶</p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Verteidigung überwältigen ▶</p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug-/Raumschiffwaffe kannst du  je Rang einsetzen, Der Verteidigungswert in der anvisierten Zone wird je  um 1 bis Begegnungsende reduziert.</p>	<p>■ Bremsender Schuss</p> <p>Bei einem erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug- o. Raumschiffwaffe kannst du  einsetzen, um die gegnerische Maximalgeschwindigkeit um 1 zu reduzieren (mindestens noch immer 1).</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Sicherer Halt ▶</p> <p>Führe ein Abstützen-Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>	<p>■ Ersatzmagazin</p> <p>Wegen eines  kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p>	<p>■ Perfektes Zielen ▶</p> <p>Einmal pro Runde kannst du vor einem Fernkampfangriff ein Perfektes Zielen-Manöver durchführen: Du erhältst die Vorteile von Zielen und wertest deine Kampfprobe um deinen Talentrang auf.</p>
<p>■ Unverwüstlich ▶</p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p>■ Belastbarkeit ▶</p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</p> <p>Pro Rang kannst du 1 Gegenstand 1 permanente Verbesserung gewähren (z.B. Schaden +1, -Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung von Rüstung +1, Last -2).</p>	<p>■ Verteidigung überwältigen ▶</p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug-/Raumschiffwaffe kannst du  je Rang einsetzen, Der Verteidigungswert in der anvisierten Zone wird je  um 1 bis Begegnungsende reduziert.</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Belastbarkeit ▶</p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p>■ Sicherer Halt ▶</p> <p>Führe ein Abstützen-Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>	<p>■ Breitseite</p> <p>Vor einem Angriff auf ein Raumschiff oder Fahrzeug kannst du als Nebenhandlung einen Schicksalspunkt einsetzen, um die Massiv-Regelung für diesen Angriff zu ignorieren.</p>
<p>■ Standhaftigkeit</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Gewandtheit o. Stärke bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p>	<p>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</p> <p>Pro Rang kannst du 1 Gegenstand 1 permanente Verbesserung gewähren (z.B. Schaden +1, -Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung von Rüstung +1, Last -2).</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Perfektes Zielen ▶</p> <p>Einmal pro Runde kannst du vor einem Fernkampfangriff ein Perfektes Zielen-Manöver durchführen: Du erhältst die Vorteile von Zielen und wertest deine Kampfprobe um deinen Talentrang auf.</p>

PILOT

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Wahrnehmung, Artillerie, leichte Fernkampfaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Astronavigation, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Artillerie

<p>■ Vollgas</p> <p>Führe eine Vollgas-Aktion mit einer ◆◆◆ Pilotprobe durch, um die Maximalgeschwindigkeit eines von dir gelenkten Fahrzeugs um 1 für eine Anzahl an Runden gleich deiner List zu erhöhen.</p> <p>5</p>	<p>■ Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	<p>■ Stellarkartograf ▶</p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p> <p>5</p>	<p>■ Aufsatteln</p> <p>Einmal pro Zug kannst du als Nebenhandlung bei einem Fahrzeug oder Reittier auf- oder absteigen, oder das Cockpit oder eine Waffenstation in einem Fahrzeug/ Raumschiff erreichen.</p> <p>5</p>
<p>■ Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p>■ Eiskalt erwischt</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um bei einem Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Schiffs- o. Fahrzeugwaffen Zusatzschaden in Höhe deiner halben Gewandtheit (aufrunden) zu addieren.</p> <p>10</p>	<p>■ Stellarkartograf ▶</p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p> <p>10</p>	<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p> <p>10</p>
<p>■ Verbessertes Vollgas</p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Vollgas als Manöver mit einer ◆◆ Pilotprobe durchführen zu können.</p> <p>15</p>	<p>■ Verbessertes eiskalt erwischt</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um bei einem Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Schiffs- oder Fahrzeugwaffen Zusatzschaden in Höhe deiner Gewandtheit zu addieren.</p> <p>15</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>■ Geborener Pilot</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Pilot (Weltraum) oder Artillerie neu würfeln.</p> <p>15</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>■ Meisterhaftes Vollgas</p> <p>Wenn du Vollgas durchführst, steigt deine Maximalgeschwindigkeit um 2 anstelle von nur um 1.</p> <p>20</p>	<p>■ Schwer zu treffen</p> <p>Von dir gesteuerte Fahrzeuge oder Raumschiffe gelten als 1 Silhouette kleiner als sie eigentlich sind, wenn sie angegriffen werden.</p> <p>20</p>	<p>■ Defensive Steuermanöver ▶</p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</p> <p>20</p>
<p>■ Flugkunst</p> <p>Einmal pro Runde kannst du, wenn du ein Raumschiff lenkst, 2 Erschöpfung erleiden, um eine beliebige Aktion als Manöver durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>25</p>	<p>■ Brillantes Ausweichmanöver</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du dies als Manöver wählen. Wähle 1 Gegner und besteh eine Pilotprobe gegen diesen. Bei Erfolg kann dieser dich für (deine Gewandtheit) Runden nicht angreifen.</p> <p>25</p>

RIGGER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Wahrnehmung, Artillerie, leichte Fernkampfaffen







Spezialisierungsfertigkeiten: Mechanik, Widerstandskraft, Artillerie, Unterwelt

<p>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Rang in diesem Talent um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p> <p>5</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p> <p>5</p>	<p>■ Größeres Projekt ▶</p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</p> <p>5</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p>■ Schicke Lackierung</p> <p>All deine Proben auf Charme, Täuschung und Verhandeln werden in der Präsenz deines Signaturfahrzeugs einmal aufgewertet.</p> <p>10</p>	<p>■ Signaturfahrzeug</p> <p>Wähle ein Fahrzeug oder Raumschiff mit einer Silhouette von höchstens 3. Alle Mechanikproben mit diesem Signaturfahrzeug werden einmal aufgewertet.</p> <p>10</p>	<p>■ Größeres Projekt ▶</p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</p> <p>10</p>
<p>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Rang in diesem Talent um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p> <p>15</p>	<p>■ Überschüssige Munition ▶</p> <p>Du kannst bei auf dem Signaturfahrzeug montierten Waffen die Wafeneigenschaft <i>Begrenzte Munition</i> um 1 je Talentrang erhöhen.</p> <p>15</p>	<p>■ Verbesserte Manövrierdüsen ▶</p> <p>Je Talentrang steigt die Wendigkeit des Signaturfahrzeugs um 1.</p> <p>15</p>	<p>■ Verstärkte Panzerung ▶</p> <p>Je Talentrang wird die Panzerung deines Signaturfahrzeugs um 1 erhöht.</p> <p>15</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>■ Angepasste Kühlanlage ▶</p> <p>Je Talentrang steigt die Systembelastung des Signaturfahrzeugs um 2.</p> <p>20</p>	<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p> <p>20</p>	<p>■ Verstärkte Versiegelung ▶</p> <p>Je Talentrang steigt das Hüllenschadenslimit deines Signaturfahrzeugs um 1.</p> <p>20</p>
<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ Verbesserte Manövrierdüsen ▶</p> <p>Je Talentrang steigt die Wendigkeit des Signaturfahrzeugs um 1.</p> <p>25</p>	<p>■ Nicht heute</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen, um dein Signaturfahrzeug vor einer Zerstörung zu bewahren.</p> <p>25</p>	<p>■ Verstärkter Rahmen ▶</p> <p>Das Signaturfahrzeug erhält die Eigenschaft <i>Massiv</i> auf einer Stufe gleich dem Talentrang. Der Wert für kritische Treffer gegen das Signaturfahrzeug steigt um eine Anzahl gleich dem <i>Massiv</i>-Wert.</p> <p>25</p>

TEUFELSKERL

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Wahrnehmung, Artillerie, leichte Fernkampfaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Coolness, Körperbeherrschung, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum)

<p>Abkürzung ▶</p> <p>Du erhältst pro Talent-rang einen  zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>	<p>Training bei hoher Anziehungskraft ▶</p> <p>Wenn ein von dir gesteuertes Raumschiff o. Fahrzeug Systembe-lastung erleiden würde, kannst du Erschöpfung gleich Talentrang erlei-den, um eine gleiche Menge an Systembe-lastung zu vermeiden.</p>	<p>Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotpro-ben wird ein  pro Talentrang abgezogen.</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p>Zweite Chance ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine Anzahl an positiven Würfeln gleich deinem Talent-rang auswählen und diese nochmals wür-feln.</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p>Abkürzung ▶</p> <p>Du erhältst pro Talent-rang einen  zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>	<p>Training bei hoher Anziehungskraft ▶</p> <p>Wenn ein von dir ge-steuertes Raumschiff o. Fahrzeug Systembe-lastung erleiden würde, kannst du Erschöpfung gleich Talentrang erlei-den, um eine gleiche Menge an Systembe-lastung zu vermeiden.</p>
<p>Eiskalt erwischt</p> <p>Setze 1 Schicksals-punkt ein, um bei ei-nem Treffer eines erfol-gr. Angriffs mit Schiffs- o. Fahrzeug-waffen Zusatzschaden in Höhe deiner halben Gewandtheit (aufrun-den) zu addieren.</p>	<p>Training bei hoher Anziehungskraft ▶</p> <p>Wenn ein von dir ge-steuertes Raumschiff o. Fahrzeug Systembe-lastung erleiden würde, kannst du Erschöpfung gleich Talentrang erlei-den, um eine gleiche Menge an Systembe-lastung zu vermeiden.</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p>Starke Präsenz</p> <p>Setze 1 Schicksals-punkt als Nebenhand-lung ein, um Erschöp-fung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>
<p>Zweite Chance ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine Anzahl an positiven Würfeln gleich deinem Talent-rang auswählen und diese nochmals wür-feln.</p>	<p>Corellianische Rutsche</p> <p>Führe diese Aktion gegen zwei Schiffe oder Fahrzeuge in kür-zerster Reichweite mit einer  Coolness-probe durch. Bei Erfolg erleiden die beiden Ziele eine mindere Kollision.</p>	<p>Koigran-Manöver</p> <p>Hat ein Gegner sein <i>Schiff in eine günstige Position</i> dem von dir gesteuerten gegenüber <i>gebracht</i>, so kannst du als Manöver diese Ef-fekte beenden.</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p>Verbessertes eiskalt erwischt</p> <p>Setze 1 Schicksals-punkt ein, um bei ei-nem Treffer eines erfol-gr. Angriffs mit Schiffs- oder Fahr-zeugwaffen Zusatz-schaden in Höhe dei-ner Gewandtheit zu addieren.</p>	<p>Verbesserte Corel-lianische Rutsche</p> <p>Bei Durchführen der Corellianischen Rut-sche erleiden die bei-den Ziele eine große Kollision.</p>	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigen-schaften steigt um 1. Dies kann die Eigen-schaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>Angeberschiff</p> <p>Vor einer Probe in ei-nem Raumschiff oder Fahrzeug kannst du 2 Erschöpfung erleiden. Bei Erfolg erhält diese Probe einen zusätzli-chen , bei einem Fehlschlag eine zusätz-liche .</p>

DER GEHÖRT MIR

Erfordert: Beruf Asses, sowie die untersten, ganz rechten und ganz linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Asses.

■ Basisform: Der gehört mir (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kannst du 2 Schicksalspunkte einsetzen, während du ein Reittier, Fahrzeug oder Raumschiff lenkst, um ein anderes Fahrzeug, Reittier oder Raumschiff von gleicher Silhouette herauszufordern. Für zwei Runden sind diese Fahrzeuge oder Kreaturen in einem Duell gefangen. In dieser Zeit können sie sich nur gegenseitig angreifen und kein anderes Fahrzeug, Kreatur oder Charakter kann diese beiden Fahrzeuge, Raumschiffe oder Kreaturen angreifen.

<p>■ Veränderte Silhouette ▶</p> <p><i>Der gehört mir</i> kann auch Fahrzeuge, Kreaturen oder Schiffe als Ziel nehmen, die eine Differenz in der Silhouette bis zum Rang dieses Zweigs haben</p>	10	<p>■ Wirkungsdauer ▶</p> <p><i>Der gehört mir</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	10	<p>■ Wirkungsdauer ▶</p> <p><i>Der gehört mir</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	10	<p>■ Umgehen ▶</p> <p>Während <i>Der gehört mir</i> aktiv ist, kannst du gegen dich eintreffende Angriffe um eine Anzahl gleich des Rangs in Umgehen aufwerten.</p>
<p>■ Veränderte Silhouette ▶</p> <p><i>Der gehört mir</i> kann auch Fahrzeuge, Kreaturen oder Schiffe als Ziel nehmen, die eine Differenz in der Silhouette bis zum Rang dieses Zweigs haben</p>	15	<p>■ Häufigkeit</p> <p><i>Der gehört mir</i> kann bis zu zweimal je Spielsitzung genutzt werden.</p>	15	<p>■ Schicksal</p> <p>Das Aktivieren von <i>Der gehört mir</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15	<p>■ Umgehen ▶</p> <p>Während <i>Der gehört mir</i> aktiv ist, kannst du gegen dich eintreffende Angriffe um eine Anzahl gleich des Rangs in Umgehen aufwerten.</p>

UNVERGLEICHICHE

ÜBERLEBENSFÄHIGKEIT

Erfordert: Beruf Ass, sowie die untersten, ganz linken und mittig linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Asses.

■ Basisform: Unvergleichliche Überlebensfähigkeit (30 EP)
 Einmal pro Spielsitzung kannst du, wenn du ein Fahrzeug oder Raumschiff oder eine Reitkreatur von Silhouette 3 oder weniger lenkst, welches mehr Hüllenschaden/Wunden erlitten hat als sein Hüllenschadenslimit/Wundstufenlimit, 2 Schicksalspunkte als Nebenhandlung einsetzen. Dadurch kann es für die nächsten drei Runden agieren, als ob es Hüllenschaden/Wunden gleich seinem Hüllenschadenslimit/Wundstufenlimit hätte

<p>■ Veränderte Silhouette ▶ <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> kann auch Fahrzeuge, Kreaturen oder Schiffe als Ziel nehmen, die eine Differenz in der Silhouette bis zum Rang dieses Zweigs haben</p>	10	<p>■ Häufigkeit <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> kann bis zu zweimal je Spielsitzung genutzt werden.</p>	10	<p>■ Strapazierfähig ▶ Während <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> aktiv ist, werden erlittene kritische Treffer oder Wunden um 10 Punkte je Talentrang gesenkt.</p>	10	<p>■ Strapazierfähig ▶ Während <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> aktiv ist, werden erlittene kritische Treffer oder Wunden um 10 Punkte je Talentrang gesenkt.</p>
<p>■ Veränderte Silhouette ▶ <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> kann auch Fahrzeuge, Kreaturen oder Schiffe als Ziel nehmen, die eine Differenz in der Silhouette bis zum Rang dieses Zweigs haben</p>	15	<p>■ Schicksal Das Aktivieren von <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15	<p>■ Wirkungsdauer <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> hält bis zum Ende der Begegnung an.</p>	15	<p>■ Verstärkung Der kritische Trefferwert aller Waffen, die das Schiff, die Kreatur oder das Fahrzeug anvisieren, wird um 1 erhöht, während <i>Unvergleichliche Überlebensfähigkeit</i> aktiv ist.</p>

ADVOKAT

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualitäten, Täuschung, Verhandeln, Äußerer Rand, Allgemeinbildung, Kernwelten, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Einschüchterung, Täuschung, Verhandeln, Wachsamkeit

<p>■ Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>5</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p> <p>5</p>
<p>■ Diskreditieren</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine ◆◆◆ Täuschungsprobe machen, um bei Erfolg die Schwierigkeit sozialer Proben eines anderen um 1 und ein weiteres Mal für je ☹☹ aufzuwerten.</p> <p>10</p>	<p>■ Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>10</p>	<p>■ Belastende Beweise ▶</p> <p>Unterstützt du einen Verbündeten bei einer Probe auf Charme, Täuschung, Führungsqualität oder Verhandeln, so erhält dieser pro Talentrang von dir hierin einen ☺ hinzu.</p> <p>10</p>	<p>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>10</p>
<p>■ Verdrehte Worte</p> <p>Du kannst bei einer sozialen Probe gegen dich ☹☹ nutzen und 1 Erschöpfung hinnehmen, damit der Sprecher Erschöpfung gleich deinem Rang in Einschüchterung erleidet.</p> <p>15</p>	<p>■ Verbes. plausible Ausreden</p> <p>Führe eine ◆◆◆ Einschüchterungsprobe durch, um einen Zeugen je Rang in Plausible Ausreden zum Verlassen der Szene zu bewegen und nichts über dich zu erzählen</p> <p>15</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>■ Ermutigende Worte</p> <p>Nachdem einem Verbündeten eine Probe misslungen ist, kannst du 1 Erschöpfung einsetzen und ihn als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde bei seiner nächsten Probe unterstützen.</p> <p>15</p>
<p>■ Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>20</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>■ Belastende Beweise ▶</p> <p>Unterstützt du einen Verbündeten bei einer Probe auf Charme, Täuschung, Führungsqualität oder Verhandeln, so erhält dieser pro Talentrang von dir hierin einen ☺ hinzu.</p> <p>20</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>
<p>■ Erpressung</p> <p>Wenn ein NSC seine Erschöpfungsschwelle überschreitet, kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um jenen NSC zu überzeugen, 1 Aktion deiner Wahl (die nicht suicidal oder tödlich ist) zu unternehmen.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ Einwurf</p> <p>Nachdem ein Charakter eine soziale Probe gemacht hat, kannst du 3 Erschöpfung erleiden und eine ◆◆◆ Wachsamkeitsprobe machen, um je ☆ ein ☆ oder und je ☺ einen ☺ oder ☹ zur anderen Probe zu addieren.</p> <p>25</p>	<p>■ Notfallplan</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines List-Wertes zu regenerieren.</p> <p>25</p>

ANALYST

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualitäten, Täuschung, Verhandeln, Äußerer Rand, Allgemeinbildung, Kernwelten, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Computertechnik, Wahrnehmung, Allgemeinbildung, Kriegskunde

<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Codeknacker ▶</p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang, um Codes zu knacken o. Kommunikationen zu entschlüsseln, und senke die Schwierigkeit von allen diesbezüglichen Proben um 1 (unabhängig vom Talentrang).</p>	<p>■ Technisches Knowhow ▶</p> <p>Der Zeitaufwand bei mit Computern zusammenhängenden Aufgaben wird pro Rang in diesem Talent um 25% reduziert.</p>
<p>■ Wertvolles Wissen</p> <p>Einmal je Begegnung kannst du als Aktion eine passende ◆◆ Wissensfertigungsprobe machen. Bei Erfolg kannst du 1x während der Begegnung ⊕ zur Fähigkeitsprobe eines Verbündeten geben.</p>	<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	<p>■ Belastende Beweise ▶</p> <p>Unterstützt du einen Verbündeten bei einer Probe auf Charme, Täuschung, Führungsqualität oder Verhandeln, so erhält dieser pro Talentrang von dir hierin einen ☺ hinzu.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Verbesserter Forscher</p> <p>Bei einer erfolgr. Probe auf eine passende Wissensfertigkeit erhalten deine Verbündeten und du 1 ☺ je Rang in Forscher auf Proben bis zur nächsten Runde, die mit diesem Wissen zu tun haben.</p>	<p>■ Codeknacker ▶</p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang, um Codes zu knacken o. Kommunikationen zu entschlüsseln, und senke die Schwierigkeit von allen diesbezüglichen Proben um 1 (unabhängig vom Talentrang).</p>	<p>■ Verschlüsselter Kommunikator</p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben eine Anzahl gleich deinem Rang in Computertechnik auf, um deine verschlüsselten Nachrichten ohne den passenden Code zu entschlüsseln.</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p>■ Allwissend</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du dich an einen wichtigen Fakt oder Tatsache erinnern, welchen er in der Vergangenheit erfahren hat – als hättest du dafür 1 Schicksalspunkt eingesetzt.</p>	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Computerfreak</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Computertechnik oder Astronavigation neu würfeln.</p>
<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Gründliche Einschätzung</p> <p>1x je Sitzung kannst du eine passende ◆◆◆ Wissensfertigungsprobe machen. Bei Erfolg erhältst du □ gleich der Anzahl an ☆, die du frei auf Proben während der Begegnung verteilen kannst.</p>	<p>■ Geistesblitz</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine Intelligenz anstelle des sonst dazugehörigen Attributs nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>

AUFWIEGLER

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualitäten, Täuschung, Verhandeln, Äußerer Rand, Allgemeinbildung, Kernwelten, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Einschüchterung, Straßenwissen, Täuschung, Unterwelt

<p>Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p>Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>5</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p>Furchteinflößend ▶</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>5</p>
<p>König der Straße ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p>König der Straße ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p>Sicheres Auftreten ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p> <p>10</p>	<p>Furchteinflößend ▶</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>10</p>
<p>Sicheres Auftreten ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p> <p>15</p>	<p>Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>15</p>	<p>Verletzende Worte</p> <p>Aktion mit ♦♦ Einschüchterungsprobe: Jeder ☆ verursacht bei 1 Gegner in kurzer RW 1 Erschöpfung (max 1mal/Gegner); ☹ verursacht 1 zusätzl. Erschöpfung bei 1 bereits betroffenen Gegner.</p> <p>15</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>
<p>Gesetzeshüter</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Einschüchterung oder Straßenwissen nochmals würfeln.</p> <p>20</p>	<p>Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>20</p>	<p>Verbesserte verletzende Worte</p> <p>Jeder von Verletzende Worte betroffene Gegner erhält ■ auf Fertigkeitssproben für eine Anzahl an Runden gleich deinem Einschüchterungsrang.</p> <p>20</p>	<p>Furchteinflößend ▶</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>20</p>
<p>Furchteinflößend ▶</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>25</p>	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>Meisterhafte verletzende Worte</p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Verletzende Worte als Manöver durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p>Rebellion entfachen</p> <p>Führe 1x pro Sitzung Aktion mit ♦♦♦ Einschüchterungsprobe durch. Bei Erfolg wird eine Personenanzahl bis hin zu deinem Einschüchterungsrang bis Ende der Begegnung rebellisch.</p> <p>25</p>

BOTSCHAFTER

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualitäten, Täuschung, Verhandeln, Äußerer Rand, Allgemeinbildung, Kernwelten, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Charme, Disziplin, Verhandeln, Kernwelten

<p>■ Unauffälliges Aussehen ▶</p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p>	5	<p>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	5	<p>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p>	5	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>
<p>■ Unauffälliges Aussehen ▶</p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p>	10	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p>■ Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>
<p>■ Entwaffnendes Lächeln▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	15	<p>■ Beflügelnde Worte</p> <p>Aktion mit ◆◆ Führungsqualitätsprobe: Jeder ☆ gewährt 1 Verbündeten in kurzer RW 1 Erschöpfung (1mal/Verbündetem). ☺ gewährt einem dieser Verbündeten 1 zusätzl. Erschöpfung.</p>	15	<p>■ Nerven wie Drahtseile</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Willenskraft u. Charisma bis Ende der Begegnung zu ignorieren.</p>	15	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>
<p>■ Verbesserte beflügelnde Worte</p> <p>Jeder von beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält □ auf Fertigungsproben für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitätsrang.</p>	20	<p>■ Starke Präsenz</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>	20	<p>■ Klappt wunderbar</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe dein Charisma anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>	20	<p>■ Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>
<p>■ Meisterhafte beflügelnde Worte</p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um die Überraschende Beflügelnde Worte-Aktion als Manöver durchführen zu können.</p>	25	<p>■ Charmeur</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Charme oder Täuschung neu würfeln.</p>	25	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>■ Sechster Sinn</p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Fernangriffe.</p>

PROPAGANDIST

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualitäten, Täuschung, Verhandeln, Äußerer Rand, Allgemeinbildung, Kernwelten, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Charme, Täuschung, Wahrnehmung, Kriegskunde

<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Positive Darstellung ▶</p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</p>	<p>■ Im Bilde sein ▶</p> <p>Entferne ■ bis hin zu deinem Talentrang bei Proben, um Informationen von Personen zu erlangen oder Neuigkeiten zu verbreiten. Handlanger-NPCs erfahren nicht deine Beteiligung daran.</p>	<p>■ Unangenehme Frage</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du bei einer Probe auf Einschüchterung diese mit Täuschung angehen.</p>
<p>■ Im Bilde sein ▶</p> <p>Entferne ■ bis hin zu deinem Talentrang bei Proben, um Informationen von Personen zu erlangen oder Neuigkeiten zu verbreiten. Handlanger-NPCs erfahren nicht deine Beteiligung daran.</p>	<p>■ Verbes. positive Darstellung ▶</p> <p>Einmal je Spielsitzung bei der keine Pflicht aktiviert wurde, kannst du eine ◆◆◆◆ Charmeprobe machen (Schw. -1 je Rang in <i>Positive Darstellung</i>) um bei Erfolg jemandes Pflicht auszulösen.</p>	<p>■ Positive Darstellung ▶</p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Schlechte Presse</p> <p>Einmal je Sitzung darfst du eine Organisation bestimmen und eine ◆◆◆ Täuschungsprobe machen. Bei Erfolg ist die Wundenschwelle aller Mitglieder d. Organisation um 1 +1 pro ☆☆☆ bis Sitzungsende gesenkt.</p>	<p>■ Multitalent ▶</p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	<p>■ Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>	<p>■ Informant</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Kontakt enthüllen, welcher zu einem bestimmten Thema Einsichten gewähren kann.</p>
<p>■ Positive Darstellung ▶</p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Verbessertes Im Bilde sein ▶</p> <p>Einmal je Sitzung darfst du eine Täuschungsprobe gegen Wachsamkeit (Schw. wird je Rang in „Im Bilde sein“ um 1 abgewertet) eines NSC machen, damit dieser dir eine falsche Information glaubt.</p>	<p>■ Im Bilde sein ▶</p> <p>Entferne ■ bis hin zu deinem Talentrang bei Proben, um Informationen von Personen zu erlangen oder Neuigkeiten zu verbreiten. Handlanger-NPCs erfahren nicht deine Beteiligung daran.</p>

QUARTIERMEISTER

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualitäten, Täuschung, Verhandeln, Äußerer Rand, Allgemeinbildung, Kernwelten, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Computertechnik, Infiltration, Verhandeln, Wachsamkeit

<p>■ Kontakte ▶</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p> <p>5</p>	<p>■ Süßholzaspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ☉ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p> <p>5</p>	<p>■ Handel und Wandel ▶</p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p> <p>5</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Süßholzaspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ☉ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p> <p>10</p>	<p>■ Pomade</p> <p>Vor einer sozialen Probe kannst du 50 Credits als Manöver ausgeben, um einen ♦ eine Stufe aufzuwerten.</p> <p>10</p>	<p>■ König der Händler</p> <p>Du kannst 2 Erschöpfung erleiden, wenn du Waren kaufst/verkaufst, um den Preis um 25% zu modifizieren, o. um beim Abzahlen v. Verpflichtung 1 Punkt mehr zu verlieren o. 1 weniger zu erhalten.</p> <p>10</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>■ Handel und Wandel ▶</p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p> <p>15</p>	<p>■ Gekaufte Informationen</p> <p>Anstelle einer Probe auf eine Wissensfertigkeit kannst du eine Aktion unternehmen und eine Anzahl an Credits gleich der 50-fachen Schwierigkeit der Probe, um diese mit ☆ zu bestehen.</p> <p>15</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Kontakte ▶</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p> <p>20</p>	<p>■ Sichere Anlagen ▶</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p> <p>20</p>	<p>■ Sichere Anlagen ▶</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p> <p>20</p>	<p>■ Konzentration</p> <p>Du kannst vor einer Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentration-Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang einmal aufzuwerten.</p>
<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ Harter Verhandlungspartner</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Coolness oder Verhandeln wiederholen.</p> <p>25</p>	<p>■ Übermenschliche Reflexe</p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Nahangriffe.</p> <p>25</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>

DIPLOMATISCHE LÖSUNG

Erfordert: Beruf Diplomat, sowie die untersten, mittig linken und ganz rechten Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Diplomaten

■ Basisform: S (30 EP)

Du kannst einmal je Spielsitzung, wenn ein Kampf mit mindestens einem vernunftbegabten Wesen beginnen würde, zwei Schicksalspunkte einsetzen und eine Probe auf **◆◆◆◆** Charm machen. Bei Erfolg wird dies zu einer sozialen Begegnung, bei der keine Gewalt angewendet wird. Wie sich dies genau gestaltet, hängt von den jeweiligen Gegnern ab: manche könnten bestochen, bedroht oder ausgetrickst werden, während es bei anderen möglich ist, diese zu überzeugen.

Nimmt mindestens ein Erzfeind an der Begegnung teil, obliegt es dem Spielleiter zu entscheiden, ob diese Fähigkeit angewendet werden kann.

Schlägt eine soziale, diplomatische Lösung letztlich fehl (vielleicht weil die Spieler zur Gewalt greifen wollen oder aber deutlich wird, dass es keine Einigung geben wird), werden sich die Parteien vorerst zurück ziehen und später das Ganze womöglich doch mittels Gewalt lösen.

<p>■ Fertigkeit ändern</p> <p>Du kannst <i>Diplomatische Lösung</i> auch mit einer <input type="checkbox"/> Einschüchterungsprobe aktivieren.</p>	10	<p>■ Weniger Komplikationen ▶</p> <p>Du kannst pro Rang einen <input type="checkbox"/> beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>	10	<p>■ Gestärkte Verbündete ▶</p> <p>Andere Verbündete erhalten je Rang dieses Zweigs einen <input type="checkbox"/>, auf soziale Proben bis zum Ende der Begegnung.</p>	10	<p>■ Fertigkeit ändern</p> <p>Du kannst <i>Diplomatische Lösung</i> auch mit einer <input type="checkbox"/> Führungsqualitätsprobe aktivieren.</p>
<p>■ Aktivierung</p> <p>Du kannst <i>Diplomatische Lösung</i> zu Beginn einer jeden Kampfrunde aktivieren, als nur zu Beginn des eigentlichen Kampfes.</p>	15	<p>■ Verringerte Schwierigkeit</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf ◆◆◆ senken, wenn du <i>Diplomatische Lösung</i> aktivieren willst.</p>	15	<p>■ Schicksal</p> <p>Das Aktivieren von <i>Diplomatische Lösung</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15	<p>■ Gestärkte Verbündete ▶</p> <p>Andere Verbündete erhalten je Rang dieses Zweigs einen <input type="checkbox"/>, auf soziale Proben bis zum Ende der Begegnung.</p>

UNVERGLEICHLICHE EINSICHT

Erfordert: Beruf Diplomat, sowie die untersten, ganz linken und mittig linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Diplomaten

■ Basisform: S (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kannst du während einer Begegnung oder Szene mit mindestens einem anderen vernunftbegabten Wesen zwei Schicksalspunkte einsetzen. Dadurch werden dir die Gefühlszustände sowie grundlegenden Vergangenheiten und Hintergründe von bis zu drei Teilnehmern dieser Szene bewusst. Dies sollte auf gründliche Beobachtung, vergangenes Wissen, logische Schlussfolgerungen oder Deuten sozialer Hinweise zurückzuführen sein.

■ Motive entdecken

Du erfährst die Motive hinsichtlich dieser Begegnung aller von dieser Fähigkeit beeinflussten Teilnehmer dieser Szene.

10

■ Anzahl erhöhen ▶

Je Talenrang können zwei zusätzliche Teilnehmer beeinflusst werden.

10

■ Anzahl erhöhen ▶

Je Talenrang können zwei zusätzliche Teilnehmer beeinflusst werden.

10

■ Häufigkeit

Unvergleichliche Einsicht kann bis zu zweimal je Spielsitzung genutzt werden.

■ Druckmittel ▶

Wähle einen hiermit beeinflussten Gegner aus und werte alle sozialen Proben gegen ihn bis zum Ende der Begegnung einmal auf.

15

■ Schicksal

Das Aktivieren von *Unvergleichliche Einsicht* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15

■ Druckmittel ▶

Wähle einen Gegner aus und werte alle sozialen Proben gegen ihn bis zum Ende der Begegnung einmal auf.

15

■ Geheimnis

Erfahre ein wichtiges und nützliches Detail eines von dieser Fähigkeit beeinflussten Teilnehmers, welches dieser lieber verbergen würde. Dies sollte durch Beobachtung erkennbar sein.

ARCHÄOLOGE

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand, Altes Wissen, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Allgemeinbildung, Altes Wissen

<p>■ Multitalent ▶</p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p>	<p>■ Dickschädel ▶</p> <p>Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. ◆◆◆◆ Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. ◆).</p>	<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p>■ Unverwüstlich ▶</p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talent-rangs zu erhalten.</p>
<p>■ Betäubungsschlag</p> <p>Bei Angriffen im Nahkampf kannst du anstelle von Wunden auch Erschöpfungsschaden verursachen. Dies ignoriert nicht die Absorption des Gegners.</p>	<p>■ Niederschlagen</p> <p>Nachdem du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du ⊕ einsetzen, um ihn niederzuwerfen. Ist er größer als du, benötigst du je Stufe höherer Silhouette 1 zusätzl. ⊕.</p>	<p>■ Renommierter Wissenschaftler ▶</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitstests je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p>	<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>
<p>■ Dickschädel ▶</p> <p>Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. ◆◆◆◆ Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. ◆).</p>	<p>■ Belastbarkeit ▶</p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talent-rangs zu erhalten.</p>
<p>■ Niederhalten</p> <p>Mach eine Aktion als Probe auf Athletik gegen deinen Gegner, um diesen bis Ende der nächsten Runde bewegungsunfähig zu machen. Setze ⊕ ein, um die Dauer um 1 Runde zu verlängern.</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Renommierter Wissenschaftler ▶</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitstests je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p>	<p>■ Das gehört ins Museum</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du als Aktion eine Probe auf ◆◆◆ Allgemeinbildung machen, um eine Information bezüglich einer Reliquie, Ruine oder historische Epoche zu bestimmen.</p>

FAHRER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand, Altes Wissen, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Coolness, Mechanik, Pilot (Planetar), Artillerie

<p>■ Vollgas</p> <p>Führe eine Vollgas-Aktion mit einer ◆◆◆ Pilotprobe durch, um die Maximalgeschwindigkeit eines von dir gelenkten Fahrzeugs um 1 für eine Anzahl an Runden gleich deiner List zu erhöhen.</p> <p>5</p>	<p>■ Geländefahrer</p> <p>Du erleidest beim Fahren durch schwieriges Gelände bei Proben auf Pilot (Planetar) keinerlei Einbußen.</p> <p>5</p>	<p>■ Feintuning ▶</p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p>■ Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</p> <p>Du kannst pro Talentrang 1 Erschöpfung hinnehmen, um bei Initiativeproben eine gleiche Anzahl an ☆ zusätzlich zu erhalten.</p> <p>10</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Verbessertes Vollgas</p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Vollgas als Manöver mit einer ◆◆ Pilotprobe durchführen zu können.</p> <p>15</p>	<p>■ Schwer zu treffen</p> <p>Von dir gesteuerte Fahrzeuge oder Raumschiffe gelten als 1 Silhouette kleiner als sie eigentlich sind, wenn sie angegriffen werden.</p> <p>15</p>	<p>■ Feintuning ▶</p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Defensive Steuermanöver ▶</p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</p> <p>20</p>	<p>■ Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p> <p>20</p>	<p>■ Rennfahrer</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Pilot (Planetar) oder Artillerie neu würfeln.</p> <p>20</p>	<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p>■ Meisterhaftes Vollgas</p> <p>Wenn du Vollgas durchführst, steigt deine Maximalgeschwindigkeit um 2 anstelle von nur um 1.</p> <p>25</p>	<p>■ Vollbremsung</p> <p>Wenn du ein Fahrzeug/Raumschiff steuerst, kannst du ein Manöver machen, um dessen Geschwindigkeit auf 0 zu senken. Es erhält dabei Systembelastung gleich der reduzierten Geschwindigkeit.</p> <p>25</p>	<p>■ Fahrkunst</p> <p>Einmal pro Runde kannst du, wenn du ein Fahrzeug lenkst, 2 Erschöpfung erleiden, um eine beliebige Aktion als Manöver durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

GRENZGÄNGER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand, Altes Wissen, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Astronavigation, Körperbeherrschung, Straßenwissen, Verhandeln

<p>■ Stellarkartograf ▶</p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>	<p>■ König der Straße ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>	<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	<p>■ König der Straße ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>
<p>■ Pilotenass ▶</p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	<p>■ Stellarkartograf ▶</p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Weltraumexperte</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nachfolgenden Astronavigationsprobe um 1 zu senken (minimale Schwierigkeit ♦).</p>	<p>■ Defensive Steuermanöver ▶</p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung eines von dir gelenkten Fahrzeugs oder Raumschiffs um 1 erhöht.</p>	<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	<p>■ Unverwüstlich ▶</p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnismwurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>
<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	<p>■ In den Stand</p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Niederschlagen</p> <p>Wenn du einen Gegner durch Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du ☉ einsetzen, um diesen niederzuwerfen. Ist das Ziel größer als du, benötigst du je Stufe höherer Silhouette 1 zusätzl. ☉.</p>
<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>	<p>■ Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>

GROßWILDJÄGER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand, Altes Wissen, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Heimlichkeit, Überleben, schwere Fernkampfaffen, Xenologie

<p>Meister der Wildnis</p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p> <p>5</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>Pirscher ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p> <p>5</p>	<p>Naturbursche ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>5</p>
<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>Naturbursche ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>10</p>	<p>Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p> <p>10</p>	<p>Leichtfüßig</p> <p>Du erleidest nicht die üblichen Einbußen für Bewegung durch unwegsames Gelände, du bewegst dich mit normaler Geschwindigkeit hindurch und musst keine zusätzlichen Manöver einsetzen.</p> <p>10</p>
<p>Pirscher ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p>Geborener Jäger</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Wahrnehmung oder Wachsamkeit neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p>Fährtenleser ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>15</p>	<p>Geschärfte Sinne</p> <p>Verbündete in kurzer Entfernung erhalten □ zu Wahrnehmungs- und Wachsamkeitsproben, in Nahkampfreichweite befindliche Verbündete erhalten □□ auf die beiden Fertigkeiten.</p> <p>15</p>
<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>Jagdfieber</p> <p>Mach eine ◆◆◆ Überlebensprobe gegen ein Ziel in großer Reichweite. Bei Erfolg kannst du alle Kampfproben gegen dieses Ziel bis Ende deiner nächsten Runde um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>20</p>	<p>Erstschlag ▶</p> <p>Wenn du Gegner angreifst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen □ pro Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>Fährtenleser ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>20</p>
<p>Blattschuss</p> <p>Einmal pro Angriff kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bei einem Treffer zusätzlichen Schaden in Höhe der Stärke des Ziels zu addieren.</p> <p>25</p>	<p>Verbessertes Jagdfieber</p> <p>Erleide 2 Erschöpfung, um Jagdfieber als Manöver durchzuführen.</p> <p>25</p>	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>Übermenschliche Reflexe</p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Nahkampfangriffe.</p> <p>25</p>

HÄNDLER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand, Altes Wissen, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Täuschung, Verhandeln, Kernwelten, Unterwelt

<p>■ Kontakte ▶</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p>	5	<p>■ Sicheres Auftreten ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p>	5	<p>■ Handel und Wandel ▶</p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p>	5	<p>■ Süßholzaspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>
<p>■ Handel und Wandel ▶</p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p>	10	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p>■ Ersatzmagazin</p> <p>Wegen eines ♣ kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p>	10	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Kontakte ▶</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p>	15	<p>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p>	15	<p>■ Süßholzaspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	15	<p>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p>
<p>■ Handel und Wandel ▶</p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p>	20	<p>■ Nerven wie Drahtseile</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Willenskraft und Charisma bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p>	20	<p>■ Schwarzmarktkontakte ▶</p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Rang in diesem Talent um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p>	20	<p>■ Schwarzmarktkontakte ▶</p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Rang in diesem Talent um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p>
<p>■ Kontakte ▶</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p>	25	<p>■ Harter Verhandlungspartner</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Coolness oder Verhandeln neu würfeln.</p>	25	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>■ König der Händler</p> <p>Du kannst 2 Erschöpfung erleiden, wenn du Waren kaufst/verkaufst, um den Preis um 25% zu modifizieren, o. um beim Abzahlen v. Verpflichtung 1 Punkt mehr zu verlieren o. 1 weniger zu erhalten.</p>

KUNDSCHAFTER

Berufsfertigkeiten: Astronavigation, Coolness, Pilot (Weltraum), Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand, Altes Wissen, Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Athletik, Medizin, Pilot (Planetar), Überleben

<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	5	<p>■ Pirscher ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	5	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p>■ Abkürzung ▶</p> <p>Du erhältst pro Talentrang einen <input type="checkbox"/> zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>
<p>■ Meister der Wildnis</p> <p>Entferne bis zu <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> von allen Fertigungsproben, um Nahrung, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden. Zudem brauchst du bei solchen Überlebensproben nur halb so lang wie normal.</p>	10	<p>■ Erstschlag ▶</p> <p>Wenn du Gegner angreiffst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>	10	<p>■ Aufsatteln</p> <p>Einmal pro Zug kannst du als Nebenhandlung bei einem Fahrzeug oder Reittier auf- oder absteigen, oder das Cockpit oder eine Waffenstation in einem Fahrzeug/ Raumschiff erreichen.</p>	10	<p>■ Desorientierender Angriff ▶</p> <p>Nachdem du einen Gegner getroffen hast, kannst du <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> einsetzen, um ihn für eine Anzahl an Runden gleich dem Talentrang <i>desorientiert</i> zu machen (er erhält <input type="checkbox"/> auf alle Aktionen).</p>
<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	15	<p>■ Geborener Jäger</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Wahrnehmung oder Wachsamkeit neu würfeln</p>	15	<p>■ Vertraute Sonnen</p> <p>Du kannst 1x pro Spielsitzung ein Manöver mit Probe auf <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Äußerer Rand o. Kernwelten ablegen. Bei Erfolg erfährst du Typus des derzeitigen Planeten, Umgebung und sinnvolle Infos.</p>	15	<p>■ Abkürzung ▶</p> <p>Du erhältst pro Talentrang einen <input type="checkbox"/> zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p>■ Geschärfte Sinne</p> <p>Verbündete in kurzer Entfernung erhalten <input type="checkbox"/> zu Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit, In Nahkampfreichweite befindliche Verbündete erhalten <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> auf die beiden Fertigkeiten.</p>	20	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p>■ Erstschlag ▶</p> <p>Wenn du Gegner angreiffst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>
<p>■ Ausrüstungsgürtel</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um ein bislang nicht vorhandenes Objekt (mit maximal Seltenheit 4 und bei Waffen mit Begrenzter Munition 1) aus einem Werkzeugkasten oder Beutel zu ziehen.</p>	25	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>■ Pirscher ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	25	<p>■ Desorientierender Angriff ▶</p> <p>Nachdem du einen Gegner getroffen hast, kannst du <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> einsetzen, um ihn für eine Anzahl an Runden gleich dem Talentrang <i>desorientiert</i> zu machen (er erhält <input type="checkbox"/> auf alle Aktionen).</p>

PLÖTZLICHE ENTDECKUNG

Erfordert: Beruf Entdecker, sowie die untersten, ganz linken und mittig linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Entdeckers.

■ Basisform: Plötzliche Entdeckung (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kannst du 2 Schicksalspunkte einsetzen und eine **◆◆◆** Probe auf Äußerer Rand oder Kernwelten machen. Bei Erfolg kann er seinen exakten Standpunkt ohne Karte oder sonstige Hilfe bestimmen, einen verloren geglaubten oder verborgenen Gegenstand oder Ort entdecken, oder einen sicheren und schnellen Weg durch beliebiges Gelände finden. Was der Held genau finden oder bestimmen kann sowie die möglichen Endergebnisse, ist letztlich Entscheid des Spielleiters.

<p>■ Mehr Verstärkung ▶</p> <p>Du erhältst <input type="checkbox"/> je Rang dieses Zweigs, um <i>Plötzliche Entdeckung</i> zu aktivieren.</p>	10	<p>■ Weniger Komplikationen ▶</p> <p>Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>	10	<p>■ Weniger Komplikationen ▶</p> <p>Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>	10	<p>■ Fertigkeiten ändern</p> <p>Du kannst <i>Plötzliche Entdeckung</i> auch mit Astronavigation oder Überleben aktivieren.</p>
<p>■ Mehr Verstärkung ▶</p> <p>Du erhältst <input type="checkbox"/> je Rang dieses Zweigs, um <i>Plötzliche Entdeckung</i> zu aktivieren.</p>	15	<p>■ Reduzierte Schwierigkeit</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf ◆◆ senken, wenn du <i>Plötzliche Entdeckung</i> aktivieren willst.</p>	15	<p>■ Häufigkeit</p> <p>Du kannst <i>Plötzliche Entdeckung</i> zweimal pro Spielsitzung aktivieren.</p>	15	<p>■ Schicksal</p> <p>Das Aktivieren von <i>Plötzliche Entdeckung</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>

BEISPIELLOSE MOBILITÄT

Erfordert: Beruf Entdecker, sowie die untersten, ganz rechten und ganz linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Entdeckers.

■ Basisform: Beispiellose Mobilität (30 EP)			
Einmal pro Sitzung kannst du als Nebenhandlung 2 Schicksalspunkte einsetzen, um die Anzahl an Manövern, die du pro Runde machen darfst, für die nächsten 2 Runden auf 3 erhöhen. Das dritte Manöver kann auf die gleichen Weisen erlangt werden wie das zweite Manöver.			
■ Wirkungsdauer ▶	10	■ Freies Manöver ▶	10
<i>Beispiellose Mobilität</i> hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.		Du erhältst 1 zusätzliches Freies Manöver je Rang dieses Zweigs, während diese Fähigkeit aktiv ist. Du darfst immer noch nicht mehr als 3 Manöver pro Runde durchführen.	
■ Wirkungsdauer ▶	15	■ Freies Manöver ▶	10
<i>Beispiellose Mobilität</i> hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.		Du erhältst 1 zusätzliches Freies Manöver je Rang dieses Zweigs, während diese Fähigkeit aktiv ist. Du darfst immer noch nicht mehr als 3 Manöver pro Runde durchführen.	
■ Wirkungsdauer ▶	15	■ Schicksal	15
<i>Beispiellose Mobilität</i> hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.		Das Aktivieren von <i>Beispiellose Mobilität</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.	
■ Nahkampfverteidigung		■ Fernkampfverteidigung	
Während <i>Beispiellose Mobilität</i> aktiv ist, erhältst du +1 auf deine Nahkampfverteidigung.		Während <i>Beispiellose Mobilität</i> aktiv ist, erhältst du +1 auf deine Fernkampfverteidigung.	

HEILER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Führungsqualitäten, Verhandeln, Allgemeinbildung, Altes Wissen

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Medizin, Allgemeinbildung, Xenologie

<p>■ Arzt ▶</p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	5	<p>■ ◀ Heiltrance ▶</p> <p>Lege einen ◻ an; für jede Begegnung, die dieser Würfel angelegt bleibt, heilst du 1 Wunde pro Talentrang.</p>	5	<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	5	<p>■ Mediziner ▶</p> <p>Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>
<p>■ Mediziner ▶</p> <p>Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>	10	<p>■ Mediziner ▶</p> <p>Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>	10	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p>■ ◀ Heiltrance ▶</p> <p>Lege einen ◻ an; für jede Begegnung, die dieser Würfel angelegt bleibt, heilst du 1 Wunde pro Talentrang.</p>
<p>■ ◀ Heiltrance ▶</p> <p>Lege einen ◻ an; für jede Begegnung, die dieser Würfel angelegt bleibt, heilst du 1 Wunde pro Talentrang.</p>	15	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	15	<p>■ Wissende Heilung</p> <p>Wenn du einen Verbündeten heilst, kannst du einen Schicksalspunkt umdrehen, um eine Anzahl zusätzlicher Wunden gleich deinem Wert in <i>Xenologie</i> zu heilen.</p>	15	<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>
<p>■ Arzt ▶</p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	20	<p>■ ◀ Verbesserte Heiltrance ▶</p> <p>Wenn du Heiltrance einsetzt, um Wunden zu heilen, kannst du je 24 Stunden eine Probe auf Widerstandskraft machen, um 1 kritische Wunde zu heilen (Schwierigkeit gemäß Grad der Wunde).</p>	20	<p>■ ◀ Beruhigende Aura</p> <p>Wenn ein Gegner dich als Ziel mit einer Machtfähigkeit hat, werden die generierten ⚫ des Gegners um 1 reduziert.</p>	20	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>■ Arzt mit Leib und Seele</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Medizin neu würfeln.</p>	25	<p>■ ◀ Machtwert ▶</p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	25	<p>■ ◀ Verbesserte beruhigende Aura</p> <p>Du kannst Manöver machen u. 2 Erschöpfung erleiden, um Anzahl an Verbündeten gleich Willenskraft-Wert bis zu Beginn deiner nächsten Runde von <i>beruhigende Aura</i> auch profitieren zu lassen.</p>

ANHÄNGER DES NIMAN

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Führungsqualitäten, Verhandeln, Allgemeinbildung, Altes Wissen

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Führungsqualitäten, Verhandeln, Lichtschwert

<p>Parade ▶</p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p> <p>5</p>	<p>Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>5</p>	<p>Reflektieren ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert und wirst von einem energiebasierten Fernangriff getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 + Talentrang Punkte zu reduzieren.</p> <p>5</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p>Verteidigungs-training ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert, eine Nahkampfwaffe oder Handgemengewaffe, so erhält die Waffe die Waffenfähigkeit Defensiv +X, wobei X deinem Talentrang entspricht.</p> <p>10</p>	<p>Niman Technik</p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwertfertigkeit auch mit Willenskraft anstelle von Stärke durchführen.</p> <p>10</p>	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p>Parade ▶</p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p> <p>10</p>
<p>Parade ▶</p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p> <p>15</p>	<p>Empathisches Gespür</p> <p>Du erhältst <input type="checkbox"/> bei Proben auf Charme, Einschüchterung und Täuschen, außer gegenüber Zielen, die gegen Machtkräfte immun sind.</p> <p>15</p>	<p>Reflektieren ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert und wirst von einem energiebasierten Fernangriff getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 + Talentrang Punkte zu reduzieren.</p> <p>15</p>	<p>Verteidigungs-training ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert, eine Nahkampfwaffe oder Handgemengewaffe, so erhält die Waffe die Waffenfähigkeit Defensiv X, wobei X deinem Talentrang entspricht.</p> <p>15</p>
<p>Sum Djem</p> <p>Du kannst bei einer erfolgreichen Lichtschwertkampfprobe  einsetzen, um den Gegner zu entwaffnen.</p> <p>20</p>	<p>Reflektieren ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert und wirst von einem energiebasierten Fernangriff getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 + Talentrang Punkte zu reduzieren.</p> <p>20</p>	<p>Näher ziehen</p> <p>Aktion: Probe mit Lichtschwert (Willenskraft) +  nicht größer als Machtwert geg. Ziel in mittl. RW mit Silhouette 1. Setze  ein, um Ziel 1 RW-Kategorie zu dir zu ziehen o. für  bei Probe.</p> <p>20</p>	<p>Zentrum des Seins ▶</p> <p>Du kannst einmal pro Runde ein Manöver durchführen, um bis zum Anfang deiner nächsten Runde den kritischen Trefferwert gegnerischer Kampfproben um deinen Talentrang zu steigern.</p> <p>20</p>
<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>Machtangriff</p> <p>Setze  oder  bei misslungenem Lichtschwert (Willenskraft)-Angriff ein, um eine Aktion mit Machtfähigkeit Telekinese als Manöver unmittelbar im Anschluss durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p>Machtwert ▶</p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p>Verb. Zentrum des Seins ▶</p> <p>Führe Zentrum des Seins als Nebenhandlung durch anstelle als ein Manöver.</p> <p>25</p>

WEISER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Führungsqualitäten, Verhandeln, Allgemeinbildung, Altes Wissen

Spezialisierungsfertigkeiten: Astronavigation, Charme, Coolness, Altes Wissen

<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualitäten wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	5	<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	5	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Süßholzaspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	10	<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	10	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	10	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>
<p>■ Wertvolle Fakten</p> <p>1x je Begegnung kannst du 1 Aktion mit beliebiger ♦♦ Wissensfertigungsprobe durchführen. Bei Erfolg erhält 1 Verbündeter 1 ⊕ auf 1 beliebige Fertigungsprobe während der Begegnung.</p>	15	<p>■ Süßholzaspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	15	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	15	<p>■ ◀ Eins mit dem Universum</p> <p>1x/Sitzung kannst du meditieren u. Aktion mit ♦♦ Astronavigationsprobe machen. Bei Erfolg kannst du ○ zu allen Machtproben in nächster Begegnung addieren; bei Erfolg mit ☼ sind es ●.</p>
<p>■ ▶ Machtwert ▶</p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	20	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p>■ ▶ Vorzeitige Vermeidung</p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um dich als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde von einem Gegner in Nahkampfreichweite zu lösen.</p>	20	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>
<p>■ ▶ Inneres Gleichgewicht</p> <p>Heilst du am Ende einer Begegnung Erschöpfung, so kannst du ◻ pro Machtwert addieren. Für jedes ● regenerierst du 1 zusätzliche Erschöpfung.</p>	25	<p>■ ▶ Die Macht ist mein Verbündeter</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um eine Machtfähigkeitsaktion als Manöver durchführen zu können.</p>	25	<p>■ Harter Verhandlungspartner</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Coolness oder Verhandeln neu würfeln.</p>	25	<p>■ ▶ Machtwert ▶</p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>

AUFSEHER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Handgemenge, Einschüchterung, Disziplin, Unterwelt

<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<p>■ Furchteinflößend ▶</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p>	5	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Präzisionsschlag</p> <p>Bei krit. Wunden mit Handgemenge-/ Nahkampf-/ Lichtschwertwaffen kannst du 1 Erschöpfung erleiden, um das Ergebnis in das einer ◆ krit. Wunde zu ändern. Du kannst Handlager/Rivalen nichttödlich besiegen.</p>	10	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	10	<p>■ Verletzende Worte</p> <p>Aktion mit ◆◆ Einschüchterungsprobe: Jeder ★ verursacht bei 1 Gegner in kurzer RW 1 Erschöpfung (max 1mal/Gegner); ☹ verursacht 1 zusätzl. Erschöpfung bei 1 bereits betroffenen Gegner.</p>	10	<p>■ Böser Bulle ▶</p> <p>Bei Einschüchterungs-/ Täuschungsproben darfst du ☹☹ nutzen, um die Fertigkeit einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p>
<p>■ ◀ Den Vorteil sehen</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■ auf eine Fertigkeitssprobe geben.</p>	15	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	15	<p>■ Furchterregend ▶</p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn dazu zwingen, eine Angstprobe machen zu müssen, mit einer Schwierigkeit gleich deinem Talentrang in Furchterregend.</p>	15	<p>■ ▶ Kein Entkommen</p> <p>Du kannst ☹☹ von deiner Einschüchterungsprobe oder ☹☹ von der Disziplinsprobe eines Gegners nutzen, damit dieser kein freies Manöver während seiner nächsten Runde durchführen kann.</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p>■ Verlust des Gleichgewichts</p> <p>Bei der Kampfprobe eines Gegners in Nahreichweite kannst du ☹☹☹ nutzen, damit dieser bis zum Ende seiner nächsten Runde handlungsunfähig ist und keine Aktion ausführen kann.</p>	20	<p>■ ▶ Unheilvoller Blick</p> <p>Wirst du aus bis mittl. RW angegriffen, kannst du 1 Schicksalspunkt drehen, um die Schwierigkeit um deinen Einschüchterungsrank Punkte aufzuwerten. Du bekommst 1 Konflikt/Sitzung.</p>	20	<p>■ Böser Bulle ▶</p> <p>Bei Einschüchterungs-/ Täuschungsproben darfst du ☹☹ nutzen, um die Fertigkeit einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p>
<p>■ Haltegriff</p> <p>Pro Runde kannst du einmal als Manöver einen Haltegriff machen. Bis Beginn deiner nächsten Runde müssen alle Gegner in Nahreichweite 2 Manöver einsetzen, um sich von dir wegzubewegen.</p>	25	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>■ ▶ Machtwert</p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	25	<p>■ Furchterregend ▶</p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn dazu zwingen, eine Angstprobe machen zu müssen, mit einer Schwierigkeit gleich deinem Talentrang in Furchterregend.</p>

BESCHÜTZER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Athletik, Medizin, Widerstandskraft, leichte Fernkampfwaffen

<p>■ Zähigkeit ▶ Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Personenschutz ▶ 1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang nehmen, um bis Anfang nächster Runde die Schw. von Kampfproben gegen jmdn. in Nahreichweite um die Zahl aufzuwerten.</p>	<p>■ Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Zähigkeit ▶ Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Parade ▶ Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p>	<p>■ Mediziner ▶ Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>	<p>■ Stimpack-Spezialisierung ▶ Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 bei einem einzelnen Ziel binnen 24 Stunden angewandt werden.</p>	<p>■ ◀ Machtenschutz ▶ Lege als Manöver ◻ bis zum Talentrang an und erhalte je ◻ Absorption +1 bis Beginn deiner nächsten Runde. Jede Runde, in der die ◻ angelegt bleiben, erleidest du 1 Erschöpfung.</p>
<p>■ ◻ Reflektieren ▶ Führst du ein Lichtschwert und wirst von einem energiebasierten Fernangriff getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 + Talentrang Punkte zu reduzieren.</p>	<p>■ Stimpack-Spezialisierung ▶ Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 bei einem einzelnen Ziel binnen 24 Stunden angewandt werden.</p>	<p>■ Geschärfte Sinne Verbündete in kurzer Entfernung erhalten ◻ zu Wahrnehmungs- und Wachsamkeitsproben. In Nahkampfreichweite befindliche Verbündete erhalten ◻◻ auf die beiden Fertigkeiten.</p>	<p>■ ◀ Zentrum des Seins ▶ Du kannst einmal pro Runde ein Manöver durchführen, um bis zum Anfang deiner nächsten Runde den kritischen Trefferwert gegnerischer Kampfproben um deinen Talentrang zu steigern.</p>
<p>■ ◀ Zirkel der Zuflucht Erleidet ein mit dir in Nahreichweite befindl. Verbündeter 1 Treffer, kannst du als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde <i>Parade</i> o. <i>Reflektieren</i> bei diesem Treffer einsetzen.</p>	<p>■ ◀ Machtenschutz ▶ Lege als Manöver ◻ bis zum Talentrang an und erhalte je ◻ Absorption +1 bis Beginn deiner nächsten Runde. Jede Runde, in der die ◻ angelegt bleiben, erleidest du 1 Erschöpfung.</p>	<p>■ Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Personenschutz ▶ 1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang nehmen, um bis Anfang nächster Runde die Schw. von Kampfproben gegen jmdn. in Nahreichweite um die Zahl aufzuwerten.</p>
<p>■ ◀ Zentrum des Seins ▶ Du kannst einmal pro Runde ein Manöver durchführen, um bis zum Anfang deiner nächsten Runde den kritischen Trefferwert gegnerischer Angriffe um deinen Talentrang zu steigern.</p>	<p>■ ◀ Machtwert ▶ Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p>■ Hingabe ▶ Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Verbesserter Personenschutz Einmal pro Spielsitzung kannst du, falls die Person, welche unter dem Einfluss von deinem Personenschutz steht, Schaden nimmt, diesen für sie übernehmen.</p>

FRIEDENSHÜTER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Führungsqualitäten, Pilot (Planetar), Wahrnehmung



<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p> <p>5</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p> <p>5</p>	<p>■ Langer Atem ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>5</p>	<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <input checked="" type="checkbox"/> pro Talentrang abgezogen.</p> <p>5</p>
<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <input checked="" type="checkbox"/> pro Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p>■ Langer Atem ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>10</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p> <p>10</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>■ ◀ Gestärkter Führer</p> <p>Beim Durchführen einer Probe auf Führungsqualität kannst du <input type="checkbox"/> bis zu seinem Machtwert hinzunehmen. Setze <input checked="" type="checkbox"/> als <input checked="" type="checkbox"/> oder <input checked="" type="checkbox"/> ein.</p> <p>15</p>	<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p> <p>15</p>	<p>■ Feldkommandant</p> <p>Führe Aktion mit <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/> Führungsqualität durch, damit Anzahl an Verbündeten gleich Charisma je 1 Erschöpfung einsetzen können, um sofort 1 Manöver durchzuführen (mehr als 2/Runde möglich).</p> <p>15</p>
<p>■ Nerven wie Drahtseile</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Willenskraft u. Charisma bis Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>20</p>	<p>■ Langer Atem ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>20</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>■ Verbesserter Feldkommandant</p> <p>Die Feldkommandant-Handlung beeinflusst (Charisma x2) Verbündete und du kannst <input checked="" type="checkbox"/> einsetzen, damit die Betroffenen 1 Erschöpfung nutzen für die Durchführung 1 Aktion anstelle 1 Manövers.</p> <p>20</p>
<p>■ ▶ Gemeinsamer Angriff</p> <p>Kannst du bei misslungener Kampfprobe <input checked="" type="checkbox"/> oder <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/> einsetzen, darfst du als Manöver eine Machtkraft auf deine Verbündeten anwenden.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ ▶ Machtwert</p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p>■ Führungstalent</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Führungsqualität oder Coolness neu würfeln.</p> <p>25</p>

KRIEGSFÜHRER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: leichte Fernkampfwaffen, Führungsqualität, Wahrnehmung, Überleben

<p>Erstklassige Stellung ▶</p> <p>Wenn du oder ein Verbündeter in bis zu kurzer Reichweite in Deckung geht, erhöht sich deren Absorption um 1 je Talentrang, solange diese Deckung nicht verlassen wird.</p> <p>5</p>	<p>Unterdrückungsfeuer ▶</p> <p>Du und Verbündete in bis zu kurzer Reichweite zu dir können bei einer fehlgeschlagenen Kampfprobe einmal einen  einsetzen, damit das Ziel Erschöpfung in Höhe des Talentrangs erleidet.</p> <p>5</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p>Übersinnliche Wahrnehmung ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p> <p>5</p>
<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p>Sorgfältige Planung</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Fakt in die Erzählung einflechten, als wenn du einen Schicksalspunkt dafür eingesetzt hättest.</p> <p>10</p>	<p>Gefahrensinn</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> von einer Probe abziehen.</p> <p>10</p>	<p>Leichtfüßig</p> <p>Du erleidest nicht die üblichen Einbußen für Bewegung durch unwegsames Gelände, du bewegst dich mit normaler Geschwindigkeit hindurch und musst keine zusätzlichen Manöver einsetzen.</p> <p>10</p>
<p>Unterdrückungsfeuer ▶</p> <p>Du und Verbündete in bis zu kurzer Reichweite zu dir können bei einer fehlgeschlagenen Kampfprobe einmal einen  einsetzen, damit das Ziel Erschöpfung in Höhe des Talentrangs erleidet.</p> <p>15</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>Übersinnliche Wahrnehmung ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p> <p>15</p>	<p>Vorausahnender Schuss</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf leichte Fernkampfwaffen außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>15</p>
<p>Koordinierter Angriff ▶</p> <p>Führe ein Manöver durch: eine Anzahl an nahen Verbündeten gleich deinem Führungsqualität-Rang erhalten  bis Anfang nächster Runde. Reichweite erhöht sich um 1 je Rang.</p> <p>20</p>	<p>Erstklassige Stellung ▶</p> <p>Wenn du oder ein Verbündeter in bis zu kurzer Reichweite in Deckung geht, erhöht sich deren Absorption um 1 je Talentrang, solange diese Deckung nicht verlassen wird.</p> <p>20</p>	<p>Blinder Fleck</p> <p>Du und Verbündete innerhalb kurzer Reichweite zu dir erhalten  auf Kampfproben, während sie sich in Deckung befinden.</p> <p>20</p>	<p>Vorwarnung</p> <p>Führe eine Aktion durch, womit alle Verbündeten in bis zu mittlerer Reichweite ihre Verteidigung um deinen Machtwert erhöhen, bis sie in dieser Begegnung gehandelt haben.</p> <p>20</p>
<p>Cleverer Lösung</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitprobe deine List anstelle des sonst dazugehörigen Attributs nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>25</p>	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>Machtwert ▶</p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p>Prophetisches Ziel</p> <p>Hast du zu einer Kampfprobe mit leichten oder schweren Fernkampfwaffen gezielt, kann kein  eingesetzt werden, damit du Verbündete in Nahreichweite zum Ziel triffst.</p> <p>25</p>

RÜSTMEISTER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Lichtschwert, Mechanik, Widerstandskraft, Äußerer Rand










<p>■ Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Zähigkeit ▶ Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Bastler ▶ Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>	<p>■ Erfinder ▶ Wenn du neue Gegenstände konstruierst oder Zubehör modifizierst, kannst du pro Talentrang einen ■ entfernen oder □ hinzufügen.</p>
<p>■ ◀ Lichtschwertwurf Mach eine Fernkampfprobe mit Lichtschwert mit ◻ deines Machtwerts als Aktion auf ein Ziel in mittl. RW. Für Erfolg musst du ● einsetzen, gibst du ● zusätzlich aus, kehrt es in deine Hand zurück.</p>	<p>■ Rüstungsspezialist Wenn du eine Rüstung trägst, steigt dein Absorptionswert um 1</p>	<p>■ Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Bastler ▶ Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p>■ Zähigkeit ▶ Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Verbesserter Rüstungsspezialist Wenn du eine Rüstung mit einem Absorptionswert von 2 oder mehr trägst, so steigt die Verteidigung um 1.</p>	<p>■ Erfinder ▶ Wenn du neue Gegenstände konstruierst oder Zubehör modifizierst, kannst du pro Talentrang einen ■ entfernen oder □ hinzufügen.</p>	<p>■ ◀ Geistige Werkzeuge Du hast immer die „richtigen Dinge zur Hand“ wenn es um das Durchführen von Mechanikproben geht, erhältst also darauf mindestens einen □ – selbst wenn keine Ausrüstung vorhanden ist.</p>
<p>■ ◀ Technologie begreifen Führe Aktion mit ◆◆ Allgemeinbildungsprobe durch. Bei Erfolg kannst du deinen Machtwert anstelle eines Fertigkeitswertes bei Benutzung eines Objekts bis Ende der Begegnung nutzen.</p>	<p>■ Tüftler ▶ Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talentrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p>	<p>■ ◀ Stürzende Lawine Erleide 2 Erschöpfung, um Schaden gleich deinem Stärkewert zur nächsten Lichtschwertkampfprobe in dieser Runde addieren zu dürfen.</p>	<p>■ Meisterhafter Rüstungsspezialist Je Runde kannst du 1x als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde 3 Erschöpfung erleiden, um den Ergebnisauswurf einer krit. Wunde um (10x Absorption) Punkte zu senken (Mindestergebnis 1).</p>
<p>■ ◀ Machtwert ▶ Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p>■ ◀ Objekt beseelen Als Manöver kannst du ◻ anlegen, um einem Objekt 1 Verbesserung (siehe Personalisierte Ausrüstung) für die Dauer zu gewähren; jede Runde erleidest du unter diesem Effekt 3 Erschöpfung.</p>	<p>■ ◀ Gegenstand verstärken Als Manöver kannst du ◻◻ anlegen, um einer Waffe oder Rüstung die Eigenschaft Cortosis für die Dauer zu gewähren; jede Runde erleidest du unter diesem Effekt 3 Erschöpfung.</p>	<p>■ Hingabe ▶ Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

SORESU-VERTEIDIGER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Wachsamkeit, Lichtschwert, Altes Wissen

<p>Parade ▶</p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p>	5	<p>Parade ▶</p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p>	5	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<p>Defensiver Kampfstil ▶</p> <p>Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>
<p>Soresu Technik</p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwert-Fertigkeit auch mit Intelligenz anstelle von Stärke durchführen.</p>	10	<p>Reflektieren ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert und wirst von einem energiebasierten Fernangriff getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 + Talentrang Punkte zu reduzieren.</p>	10	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	15	<p>Verbesserte Parade</p> <p>Parierst du einen Angriff, so kannst du  von diesem Angriff einsetzen, um den Angreifer danach einmal automatisch anzugreifen (mit Basischaden + Talente o.ä.).</p>	15	<p>Defensivzirkel</p> <p>Führe eine Aktion mit Probe auf  Lichtschwert (Intelligenz) durch. Du und ein Verbündeter erhalten je  Verteidigung X, wobei X gleich 1+ 1 für je  beträgt.</p>	15	<p>Parade ▶</p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p>
<p>Parade ▶</p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p>	20	<p>Reflektieren ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert und wirst von einem energiebasierten Fernangriff getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 + Talentrang Punkte zu reduzieren.</p>	20	<p>Reflektieren ▶</p> <p>Führst du ein Lichtschwert und wirst von einem energiebasierten Fernangriff getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den Schaden um 2 + Talentrang Punkte zu reduzieren.</p>	20	<p>Defensiver Kampfstil ▶</p> <p>Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>
<p>Meisterhafte Parade</p> <p>Hast du während deiner vergangenen Runde keine Kampfprobe gemacht, kostet dich das Aktivieren von Parade nur 1 Erschöpfung.</p>	25	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>Verbessertes Reflektieren</p> <p>Benutzt du Reflektieren gegen einen Fernangriff, der  generiert hat, so kannst du ein Ziel in mittlerer Reichweite mit dem gleichen, eingehenden Schaden treffen.</p>	25	<p>Strategische Form</p> <p>Führe Aktion mit Probe auf  Lichtschwert (Intelligenz) mit  gleich  Machtwert durch. Bei Erfolg kann 1 Ziel in kurzer RW für 1 Runde nur dich angreifen. Je  verlängert dies um 1 Runde.</p>

DUELL DES SCHICKSALS

Erfordert: Beruf Hüter, sowie die untersten, ganz rechten und ganz linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Hüters.

■ Basisform: Duell des Schicksals (30 EP)

Du kannst einmal pro Spielabend während einer Kampfbegegnung 2 Schicksalspunkte ausgeben und eine **◆◆◆** Disziplinsprobe machen, um einen Gegner herauszufordern. Bei Erfolg sind die beiden für drei Runden in einem Duell gefangen. Für diesen Zeitraum können sie nur Angriffe durchführen, welche den anderen als Ziel haben und niemand anderer kann eine Aktion durchführen, welche die beiden als Ziel haben würde oder auch anderswie in den Konflikt eingreifen.

<p>■ Verringerte Schwierigkeit</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf ◆◆ senken, wenn du <i>Duell des Schicksals</i> aktivieren willst.</p>	10	<p>■ Inspiration ▶</p> <p>Während <i>Duell des Schicksals</i> aktiv ist, erhalten Verbündete <input type="checkbox"/> zu all ihren Proben hinzu.</p>	10	<p>■ Wirkungsdauer ▶</p> <p><i>Duell des Schicksals</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	10	<p>■ Standhaftigkeit ▶</p> <p>Während <i>Duell des Schicksals</i> aktiv ist, erhöht sich dein Wundlimit um 4. Nach dessen Ende senkt sich wieder dein Limit, so dass du evtl. bewusstlos wirst und eine kritische Wunde erhältst.</p>
<p>■ Standhaftigkeit ▶</p> <p>Während <i>Duell des Schicksals</i> aktiv ist, erhöht sich dein Wundlimit um 4. Nach dessen Ende senkt sich wieder dein Limit, so dass du evtl. bewusstlos wirst und eine kritische Wunde erhältst.</p>	15	<p>■ Wirkungsdauer ▶</p> <p><i>Duell des Schicksals</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	15	<p>■ Inspiration ▶</p> <p>Während <i>Duell des Schicksals</i> aktiv ist, erhalten Verbündete <input type="checkbox"/> zu all ihren Proben hinzu.</p>	15	<p>■ Kosmisches Gleichgewicht</p> <p>Wenn du eine kritische Wunde erhältst, während <i>Duell des Schicksals</i> aktiv ist, kannst du einen Schicksalspunkt auf deine Seite drehen.</p>

BEISPIELLOSES HELDENTUM

Erfordert: Beruf Hüter, sowie die untersten, ganz linken und mittig linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Hüters.

■ Basisform: Beispielloses Heldentum (30 EP)

Du kannst einmal pro Spielsitzung als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde 2 Schicksalspunkte einsetzen. Wird ein Verbündeter in bis zu kurzer Reichweite Ziel einer erfolgreichen Kampfprobe, kannst du 2 Erschöpfung erleiden und dich in Nahkampfreichweite zu ihm zu begeben, um anstelle von ihm Ziel des erfolgreichen Angriffs zu sein.

<p>■ Wirkungsdauer ▶ <i>Beispielloses Heldentum</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	10	<p>■ Ausdauer ▶ Die Erschöpfungskosten, um Ziel eines Angriffs mit <i>Beispielloses Heldentum</i> zu werden, werden um 1 je Rang in Ausdauer gesenkt.</p>	10	<p>■ Schicksal Das Aktivieren von <i>Beispielloses Heldentum</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	10	<p>■ Wirkungsdauer ▶ <i>Beispielloses Heldentum</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>
<p>■ Häufigkeit Du kannst <i>Beispielloses Heldentum</i> bis zu zweimal pro Spielsitzung aktivieren.</p>	15	<p>■ Erhöhte Reichweite Der Verbündete kann sich in bis zu mittlerer Reichweite zu dir befinden.</p>	15	<p>■ Wirkungsdauer ▶ <i>Beispielloses Heldentum</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	15	<p>■ Ausdauer ▶ Die Erschöpfungskosten, um Ziel eines Angriffs mit <i>Beispielloses Heldentum</i> zu werden, werden um 1 je Rang in Ausdauer gesenkt.</p>

MECHANIKER

Berufsfertigkeiten: Athletik, Computertechnik, Mechanik, Pilot (Weltraum), Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Allgemeinbildung

Spezialisierungsfertigkeiten: Infiltration, Mechanik, Pilot (Weltraum), Handgemenge

<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen.</p> <p>Die Credit-Kosten für die Modifikation von Zubehör werden halbiert.</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>■ Feintuning ▶</p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p>■ Reparaturgenie ▶</p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p> <p style="text-align: right;">5</p>
<p>■ Redundante Systeme</p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ♦ Mechanikprobe als Aktion machen, um Teile für Reparatur eines beschädigten Geräts einem ähnl. funktionsfähigem zu entnehmen, ohne dies zu beschädigen.</p> <p style="text-align: right;">10</p>	<p>■ Reparaturgenie ▶</p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p> <p style="text-align: right;">10</p>	<p>■ Bastler ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen.</p> <p>Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p> <p style="text-align: right;">10</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Reparaturgenie ▶</p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p> <p style="text-align: right;">15</p>	<p>■ Belastbarkeit ▶</p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p>■ Defekter Motivator</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einer ♦♦♦ Mechanikprobe als Aktion gegen ein Gerät durchführen. Bei Erfolg wird dieses spontan ausfallen und nicht mehr funktionieren.</p> <p style="text-align: right;">15</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Hightech-Lösung</p> <p>Du kannst 1x pro Spielsitzung als Aktion mit ♦♦♦ Mechanikprobe ein Gerät umfunktionieren, so dass es der derzeitigen Problemlösung dient. ⊕ verhindert die anschließende Zerstörung des urspr. Objekts.</p> <p style="text-align: right;">20</p>	<p>■ Reparaturgenie ▶</p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p> <p style="text-align: right;">20</p>	<p>■ Feintuning ▶</p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p> <p style="text-align: right;">20</p>	<p>■ Dickschädel ▶</p> <p>Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. ♦♦♦♦ Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. ♦).</p> <p style="text-align: right;">20</p>
<p>■ Technikfreak</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Mechanikprobe neu würfeln.</p> <p style="text-align: right;">25</p>	<p>■ Flieg schön weiter!</p> <p>Setze als Nebenhandlung 1 Schicksalspunkt ein, nachdem dein Raumschiff/ Fahrzeug Hüllenschaden genommen hat. Dieser Schaden wird in Systembelastung umgewandelt.</p> <p style="text-align: right;">25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p style="text-align: right;">25</p>	<p>■ Verbesserter Dickschädel</p> <p>Du kannst Dickschädel auch nutzen, wenn du wegen Überschreiten des Erschöpfungslimits außer Gefecht bist. Bei erfolgreicher Probe kannst du deine Erschöpfung auf 1 unter dem Limit senken.</p> <p style="text-align: right;">25</p>

SABOTEUR

Berufsfertigkeiten: Athletik, Computertechnik, Mechanik, Pilot (Weltraum), Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Allgemeinbildung













Spezialisierungsfertigkeiten: Heimlichkeit, Infiltration, Körperbeherrschung, Mechanik

<p>Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>	<p>Langer Atem ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>
<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>Mächtige Explosion ▶</p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p>Langer Atem ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>
<p>Zeit zu gehen</p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um ein Bewegungsmannöver als Nebenhandlung durchführen, um in Deckung o. aus Explosionsreichweite einer Waffe oder Explosion zu gelangen.</p>	<p>Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	<p>Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>	<p>Dickschädel ▶</p> <p>Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. ◆◆◆◆ Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. ◆).</p>
<p>Verbesserte Zeit zu gehen</p> <p>Du kannst mit <i>Zeit zu gehen</i> auch noch einem Verbündeten in Nahkampfreichweite ebenso eine Nebenhandlung auszuführen wie unter <i>Zeit zu gehen</i> beschrieben.</p>	<p>Mächtige Explosion ▶</p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p>Selektive Detonation ▶</p> <p>Wenn du eine Waffe mit der Explosions-Eigenschaft einsetzt, kannst du je ☹ oder ☺ ausgeben, um 1 Ziel von der Explosion auszuschließen (höchstens so viele Ziele wie Talentrang).</p>	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>Meistergrenadier</p> <p>Senke die ☹-Kosten zum Aktivieren der Explosionseigenschaft einer Waffe um 1, bis zu einem Minimum von 1.</p>	<p>Selektive Detonation ▶</p> <p>Wenn du eine Waffe mit der Explosions-Eigenschaft einsetzt, kannst du je ☹ oder ☺ ausgeben, um 1 Ziel von der Explosion auszuschließen (höchstens so viele Ziele wie Talentrang).</p>	<p>Verbesserter Dickschädel</p> <p>Du kannst Dickschädel auch nutzen, wenn du wegen Überschreiten des Erschöpfungslimits außer Gefecht bist. Bei erfolgreicher Probe kannst du deine Erschöpfung auf 1 unter dem Limit senken.</p>

WISSENSCHAFTLER

Berufsfertigkeiten: Athletik, Computertechnik, Mechanik, Pilot (Weltraum), Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Allgemeinbildung

Spezialisierungsfertigkeiten: Computertechnik, Medizin, Allgemeinbildung, Altes Wissen

<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen  einsetzen, um eine Anzahl an  gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Renommierter Wissenschaftler ▶</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitproben je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p>	<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein  pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	<p>■ Binärsprache ▶</p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen  pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>
<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein  pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen  einsetzen, um eine Anzahl an  gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Geheime Verschlüge ▶</p> <p>Dein Gefährt o. Objekt hat Geheimverstecke, in denen du Objekte bis zur Last gleich dem Talentrang schmuggeln kannst (relativ zur Objektgröße – ein Silh-4-Schiff kann 1 Menschen verbergen).</p>	<p>■ Tüftler ▶</p> <p>Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talentrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p>
<p>■ Renommierter Wissenschaftler ▶</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitproben je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p>	<p>■ Mentaler Schutzschild</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Intelligenz oder List bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p>	<p>■ Binärsprache ▶</p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen  pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>	<p>■ Erfinder ▶</p> <p>Wenn du neue Gegenstände konstruierst oder Zubehör modifizierst, kannst du pro Talentrang einen  entfernen oder  hinzufügen.</p>
<p>■ Universalgelehrter</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf eine Wissensfertigkeit neu würfeln.</p>	<p>■ Geistesblitze</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitprobe deine Intelligenz anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>	<p>■ Erfinder ▶</p> <p>Wenn du neue Gegenstände konstruierst oder Zubehör modifizierst, kannst du pro Talentrang einen  entfernen oder  hinzufügen.</p>	<p>■ Tüftler ▶</p> <p>Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talentrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p>
<p>■ Konzentration</p> <p>Du kannst vor einer Fähigkeitsprobe einmal ein Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang um 1 Stufe aufzuwerten.</p>	<p>■ Sorgfältige Planung</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Fakt in die Erzählung einflechten, als wenn du einen Schicksalspunkt dafür eingesetzt hättest.</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Ausrüstungsgürtel</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um ein bislang nicht vorhandenes Objekt (mit maximal Seltenheit 4 und bei Waffen mit Begrenzter Munition 1) aus einem Werkzeugkasten oder Beutel zu ziehen.</p>

ARZT

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Altes Wissen, Bildung, Kernwelten

Spezialisierungsfertigkeiten: Coolness, Medizin, Widerstandskraft, Allgemeinbildung

<p>■ Arzt ▶</p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	5	<p>■ Bacta-Spezialist ▶</p> <p>Patienten unter deiner Obhut regenerieren 1 zusätzliche Wunde in einem Bacta-Tank oder durch Langzeit-Pflege.</p>	5	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p>■ Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>
<p>■ Stim-Injektion</p> <p>Führe Stim-Injektions-Aktion mit ♦♦ Medizinprobe bei anderen o. dir durch. Bei Erfolg erhält jener +1 auf 1 Eigenschaft für die Begegnung und 4 Erschöpfung (max. 1x pro Person je Begegnung).</p>	10	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p>■ Arzt ▶</p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	10	<p>■ Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>
<p>■ Arzt ▶</p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	15	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	15	<p>■ Bacta-Spezialist ▶</p> <p>Patienten unter deiner Obhut regenerieren 1 zusätzliche Wunde in einem Bacta-Tank oder durch Langzeit-Pflege.</p>	15	<p>■ Nervendruckpunkt</p> <p>Anstelle des Schadens eines Handgemenge-Treffers kannst du die gleiche Höhe an Erschöpfungsschaden + zusätzlich Erschöpfung gleich deines Medizin-Rangs anrichten. Dies ignoriert gegnerische Absorption.</p>
<p>■ Verbesserte Stim-Injektion</p> <p>Bei Stim-Injektions-Aktion kannst du die Schwierigkeit auf ♦♦♦ erhöhen, das Ziel erleidet hierdurch aber auch nur 1 Erschöpfung.</p>	20	<p>■ Arzt mit Leib und Seele</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Medizin neu würfeln.</p>	20	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p>■ Anatomiekurs</p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Intelligenz zu einem Treffer zu addieren.</p>
<p>■ Meisterhafte Stim-Injektion</p> <p>Bei Anwendung der Stim-Injektions-Aktion kannst du ☉ einsetzen, um eine weitere Eigenschaft um +1 zu steigern bis zum Ende der Begegnung.</p>	25	<p>■ Chefarzt</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Medizin um 1 zu senken.</p>	25	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>■ Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>

DARSTELLER

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Altes Wissen, Bildung, Kernwelten

Spezialisierungsfertigkeiten: Charme, Disziplin, Körperbeherrschung, Nahkampfwaffen

<p>■ Süßholzraspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ☉ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p>■ Ablenkendes Verhalten ▶</p> <p>Du führst ein Manöver durch und erleidest max. Erschöpfung gleich Talentrang. Eine gleiche Anzahl NSCs in Nah-RW (je Rang +1 RW) erhalten auf alle Proben bis zu deiner nächsten Runde ☹.</p>	<p>■ Sicheres Auftreten ▶</p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p>
<p>■ Ablenkendes Verhalten ▶</p> <p>Du führst ein Manöver durch und erleidest max. Erschöpfung gleich Talentrang. Eine gleiche Anzahl NSCs in Nah-RW (je Rang +1 RW) erhalten auf alle Proben bis zu deiner nächsten Runde ☹.</p>	<p>■ Sympathisch ▶</p> <p>Wenn du Verhandeln-/Charmeprobe machst o. Ziel davon wirst, kannst du Erschöpfung gleich Talentrang erleiden, um eigene Schw. um die Anzahl abzuwerten, bzw. die anderer aufzuwerten.</p>	<p>■ Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>	<p>■ In den Stand</p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>
<p>■ Ablenkendes Verhalten ▶</p> <p>Du führst ein Manöver durch und erleidest max. Erschöpfung gleich Talentrang. Eine gleiche Anzahl NSCs in Nah-RW (je Rang +1 RW) erhalten auf alle Proben bis zu deiner nächsten Runde ☹.</p>	<p>■ Starke Präsenz</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>	<p>■ Sporttalent</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Athletik oder Körperbeherrschung neu würfeln</p>	<p>■ Langer Atem ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>
<p>■ Süßholzraspler ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ☉ einsetzen, um ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p>■ Verb. ablenkendes Verhalten</p> <p>Durch das Manöver Ablenkendes Verhalten erleiden die von dir gewählten NSCs nun ☹☹ anstelle von nur ☹.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Größter Fan</p> <p>1x je Sitzung kannst du eine Aktion und ◆◆◆ Charmeprobe machen, damit 1 NSC zum größten Fan wird. Auswirkungen je nach Situation. SL kann bestimmen, dass manche NSCs immun sind.</p>	<p>■ Täuschende Schmähung</p> <p>1x je Sitzung als Aktion: Täuschungsprobe gegen die 1 Gegners in mittl. RW machen. Bei Erfolg muss dieser dich angreifen, erst dann kann er etwas anderes machen (o. wenn du k.o. bist).</p>	<p>■ Koordiniertes Ausweichen</p> <p>Wirst zu Ziel einer Kampfprobe, so kannst du 1 Schicksalspunkt nutzen, um dem Kontrahenten ▼ gleich deines Rangs in Körperbeherrschung zu geben.</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

GELEHRTER

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Altes Wissen, Kernwelten, Bildung

Spezialisierungsfertigkeiten: Wahrnehmung, Äußerer Rand, Unterwelt, Xenologie

<p>Renommierter Wissenschaftler ▶</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitstests je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p> <p>5</p>	<p>Binärsprache ▶</p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang für die betreffende Probe.</p> <p>5</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p>Sicherer Halt ▶</p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang <input type="checkbox"/> von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur <input type="checkbox"/> aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>5</p>
<p>Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p> <p>10</p>	<p>Renommierter Wissenschaftler ▶</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitstests je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p> <p>10</p>	<p>Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p> <p>10</p>	<p>Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p> <p>10</p>
<p>Codeknacker ▶</p> <p>Entferne <input type="checkbox"/> pro Talentrang, um Codes zu knacken o. Kommunikationen zu entschlüsseln, und senke die Schwierigkeit von allen diesbezüglichen Proben um 1 (unabhängig vom Talentrang).</p> <p>15</p>	<p>Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen <input type="checkbox"/> einsetzen, um eine Anzahl an <input type="checkbox"/> gleich deinem Talentrang zu erhalten.</p> <p>15</p>	<p>Universalgelehrter</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf eine Wissensfertigkeit neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p>Multitalent ▶</p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p> <p>15</p>
<p>Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen <input type="checkbox"/> einsetzen, um eine Anzahl an <input type="checkbox"/> gleich deinem Talentrang zu erhalten.</p> <p>20</p>	<p>Konzentration</p> <p>Du kannst vor eine Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentration-Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang um 1 Stufe aufzuwerten.</p> <p>20</p>	<p>Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so muss er keine Probe ablegen.</p> <p>20</p>	<p>Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p> <p>20</p>
<p>Geistesblitz</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitstest deine Intelligenz anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>25</p>	<p>Mentaler Schutzschild</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Intelligenz oder List bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>25</p>	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>25</p>

GESCHÄFTSMANN

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Altes Wissen, Kernwelten, Bildung

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Verhandeln, Allgemeinbildung, Unterwelt

<p>■ Sichere Anlagen ▶</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p> <p>5</p>	<p>■ Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p> <p>5</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p>■ Schnelle Erholung ▶</p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p> <p>10</p>	<p>■ Handel und Wandel ▶</p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p> <p>10</p>	<p>■ Sichere Anlagen ▶</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p> <p>10</p>	<p>■ Handel und Wandel ▶</p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p> <p>10</p>
<p>■ Pomade</p> <p>Vor einer sozialen Probe kannst du 50 Credits als Manöver ausgeben, um einen ♦ eine Stufe aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p>■ Mit Credits um sich werfen</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung kannst du 100 Credits einsetzen, um Immun gegenüber den Einbußen auf Erschöpfung wegen des anfänglichen Verpflichtungswurfs zu sein und diese nicht zu erleiden.</p> <p>15</p>	<p>■ Gekaufte Informationen</p> <p>Anstelle einer Probe auf eine Wissensfertigkeit kannst du eine Aktion unternehmen und eine Anzahl an Credits gleich der 50-fachen Schwierigkeit der Probe, um diesen mit ☆ zu bestehen.</p> <p>15</p>	<p>■ Sichere Anlagen ▶</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p> <p>15</p>
<p>■ Sichere Anlagen ▶</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p> <p>20</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>■ König der Händler</p> <p>Du kannst 2 Erschöpfung erleiden, wenn du Waren kaufst/verkaufst, um den Preis um 25% zu modifizieren, o. um beim Abzahlen v. Verpflichtung 1 Punkt mehr zu verlieren o. 1 weniger zu erhalten.</p> <p>20</p>	<p>■ Kontakte ▶</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p> <p>20</p>
<p>■ Händler</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Verhandeln oder Straßenwissen neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p>■ Konzentration</p> <p>Du kannst vor eine Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentration-Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang um 1 Stufe aufzuwerten.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ Sichere Anlagen ▶</p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p> <p>25</p>

MARSHALL

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Altes Wissen, Kernwelten, Bildung

Spezialisierungsfertigkeiten: Einschüchterung, Wachsamkeit, leichte Fernkampfaffen, Unterwelt

<p>■ Dickschädel ▶</p> <p>Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw.).</p> <p>5</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ König der Straße ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein je Talentrang abgezogen.</p> <p>5</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>■ Belastbarkeit ▶</p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p> <p>10</p>	<p>■ Guter Polizist ▶</p> <p>Bei Probe auf Verhandeln/Charme darfst du 1x einsetzen, um die einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>10</p>	<p>■ Böser Bulle ▶</p> <p>Bei Einschüchterungs-/Täuschungsprobe darfst du 1x einsetzen, um die einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>10</p>	<p>■ Schnellziehen</p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p> <p>10</p>
<p>■ Dickschädel ▶</p> <p>Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw.).</p> <p>15</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Guter Polizist ▶</p> <p>Bei Probe auf Verhandeln/Charme darfst du 1x einsetzen, um die einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>15</p>	<p>■ Kernschuss ▶</p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p> <p>15</p>
<p>■ Belastbarkeit ▶</p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p> <p>20</p>	<p>■ Erbarmungslose Skepsis</p> <p>Wirst du das Ziel einer Täuschungsprobe, so kannst du automatisch eine Anzahl an gleich deinem Rang in Wachsamkeit zu diesem addieren.</p> <p>20</p>	<p>■ Böser Bulle ▶</p> <p>Bei Einschüchterungs-/Täuschungsprobe darfst du 1x einsetzen, um die einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>20</p>	<p>■ Kernschuss ▶</p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p> <p>20</p>
<p>■ Verbesserter Dickschädel</p> <p>Du kannst Dickschädel auch nutzen, wenn du wegen Überschreiten des Erschöpfungslimits außer Gefecht bist. Bei erfolgreicher Probe kannst du deine Erschöpfung auf 1 unter dem Limit senken.</p> <p>25</p>	<p>■ Verb. erbarmungslose Skepsis</p> <p>Bist du Ziel einer fehlgeschlagenen Täuschungsprobe, kannst du einen Schicksalspunkt deiner Seite umdrehen, um zum Ergebnis des Kontrahenten zu addieren.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ Geborener Schütze</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfaffen neu würfeln.</p> <p>25</p>

POLITIKER

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualität, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln, Allgemeinbildung, Altes Wissen, Kernwelten

Spezialisierungsfertigkeiten: Charme, Einschüchterung, Täuschung, Kernwelten

<p>Entwaffnendes Lächeln ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p>Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p>Beflügelnde Worte</p> <p>Aktion mit ♦♦ Führungsqualitätsprobe: Jeder ☆ gewährt 1 Verbündeten in kurzer RW 1 Erschöpfung (1mal/Verbündetem). ☹ gewährt einem dieser Verbündeten 1 zusätzl. Erschöpfung.</p> <p>10</p>	<p>Entwaffnendes Lächeln ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p>Verletzende Worte</p> <p>Aktion mit ♦♦ Einschüchterungsprobe: Jeder ☆ verursacht bei 1 Gegner in kurzer RW 1 Erschöpfung (max 1mal/Gegner); ☹ verursacht 1 zusätzl. Erschöpfung bei 1 bereits betroffenem Gegner.</p> <p>10</p>	<p>Plausible Ausreden ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>
<p>Ausweichen ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p>Verbesserte beflügelnde Worte</p> <p>Jeder von Beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält □ auf Fertigkeitstests für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitäten-Rang.</p>	<p>Verbesserte Verletzende Worte</p> <p>Jeder von Verletzende Worte betroffene Gegner erhält ■ auf Fertigkeitstests für eine Anzahl an Runden gleich deinem Einschüchterungs-Rang.</p> <p>15</p>	<p>Multitalent ▶</p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p>
<p>Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>Meisterhafte beflügelnde Worte</p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Beflügelnde Worte als Manöver durchführen zu können.</p> <p>20</p>	<p>Meisterhafte Verletzende Worte</p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Verletzende Worte als Manöver durchführen zu können.</p> <p>20</p>	<p>Nicht auf den Kopf gefallen ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p>
<p>Nerven wie Drahtseile</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Willenskraft u. Charisma bis Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>25</p>	<p>Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>Charmeur</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Charme oder Täuschung neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p>Starke Präsenz</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>

AUFSCHLUSSREICHE ENTHÜLLUNG

Erfordert: Beruf Kolonist, sowie das unterste, mittig linke und ganz rechte Talent eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Kolonisten.

■ Basisform: Aufschlussreiche Enthüllung (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kann der Held eine Aktion machen und 2 Schicksalspunkte einsetzen. Dabei macht er eine **◆◆◆** Allgemeinbildungsprobe. Bei Erfolg erfährt er eine wertvolle Information, die ihm zuvor nicht bekannt war und einen Bezug zu seiner aktuellen Situation hat. Was diese Information sein könnte, liegt am Spielleiter, sie sollte ihm aber helfen können, die aktuellen Probleme zu überwinden und er sollte sonst nicht an dieses Wissen in der derzeitigen Lage unmittelbar gelangt sein können.

■ Weniger Komplikationen ▶ Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen

10

■ Schicksal Das Aktivieren von <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.

10

■ Verringerte Schwierigkeit Du kannst die Schwierigkeit auf ◆◆ senken, wenn du <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> aktivieren willst.

10

■ Zusätzliche Fertigkeiten Du kannst <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> auch mit einer beliebigen Wissensfertigkeit aktivieren.

■ Mehr Verstärkung ▶ Du erhältst je Rang dieses Zweigs einen □ , um <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> zu aktivieren.
--

15

■ Weniger Komplikationen ▶ Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen

15

■ Verbesserter Effekt Wenn die Probe zum Aktivieren erfolgreich ist, kann der Held einen ⊕ einsetzen, um ein zusätzliches Stück von gleich wichtiger Information zu erhalten.
--

15

■ Häufigkeit Du kannst <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> bis zu zweimal pro Spielsitzung aktivieren.

UNVERGLEICHLICHE KOMPETENZ

Erfordert: Beruf Kolonist, sowie beiden untersten, mittigen Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Kolonisten.

■ Basisform: Unvergleichliche Kompetenz (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kann der Held als Aktion zwei Schicksalspunkte einsetzen, um die Schwierigkeit aller Proben auf Berufsfertigkeiten bis zum Ende dieser Begegnung um 1 zu senken, jedoch nicht tiefer als auf **◆** einfach.

<p>■ Weniger Komplikationen ▶</p> <p>Du kannst einen ■ je Rang von Proben auf Berufsfertigkeiten entfernen, solange <i>Unvergleichliche Kompetenz</i> aktiv ist.</p>	10	<p>■ Aktivierung</p> <p>Du kannst <i>Unvergleichliche Kompetenz</i> als Manöver aktivieren.</p>	10	<p>■ Aktivierung</p> <p>Du kannst <i>Unvergleichliche Kompetenz</i> als Nebenhandlung aktivieren.</p>	10	<p>■ Weniger Komplikationen ▶</p> <p>Du kannst einen ■ je Rang von Proben auf Berufsfertigkeiten entfernen, solange <i>Unvergleichliche Kompetenz</i> aktiv ist.</p>
<p>■ Reduzierte Schwierigkeit</p> <p>Die Schwierigkeit aller Proben auf Berufsfertigkeiten wird um 2 reduziert (anstelle von nur 1), jedoch nicht tiefer als auf ◆ einfach (sofern du nicht „<i>Verringerte Schwierigkeit</i>“ besitzt).</p>	15	<p>■ Überlegene Senkung</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du, während <i>unvergleichliche Kompetenz</i> aktiv ist, die Schwierigkeit einer einzelnen Probe auf eine Nicht-Berufsfertigkeit reduzieren.</p>	15	<p>■ Schicksal</p> <p>Das Aktivieren von <i>Unvergleichliche Kompetenz</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15	<p>■ Verringerte Schwierigkeit</p> <p>Die Schwierigkeit aller Proben auf Berufsfertigkeiten kann jetzt sogar bis auf – trivial reduziert anstelle von nur ◆ einfach.</p>

AUSBILDER

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualität, Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Kriegskunde

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Medizin, schwere Fernkampfaffen, Allgemeinbildung

<p>■ Gut in Form</p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p> <p>5</p>	<p>■ Körperliches Training ▶</p> <p>Bei Proben auf Athletik oder Widerstandskraft kannst du □ pro Talentrang dazu nehmen.</p> <p>5</p>	<p>■ Personenschutz ▶</p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang nehmen, um bis Anfang nächster Runde die Schw. von Kampfproben gegen jmdn. in Nahreichweite um die Zahl aufzuwerten.</p> <p>5</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p>■ Ermutigende Worte</p> <p>Nachdem einem Verbündeten eine Probe misslungen ist, kannst du 1 Erschöpfung einsetzen und ihn als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde bei seiner nächsten Probe unterstützen.</p> <p>10</p>	<p>■ Gut in Form</p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p> <p>10</p>	<p>■ Stimpack-Spezialisierung ▶</p> <p>Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 binnen 24 Stunden bei einer Person angewandt werden.</p> <p>10</p>
<p>■ Körperliches Training ▶</p> <p>Bei Proben auf Athletik oder Widerstandskraft kannst du □ pro Talentrang dazu nehmen.</p> <p>15</p>	<p>■ Meisterhafter Ausbilder</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um einem Verbündeten zu erlauben, dass er deinen Rang in Disziplin für dessen nächste Disziplinsprobe nutzen kann.</p> <p>15</p>	<p>■ Personenschutz ▶</p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang nehmen, um bis Anfang nächster Runde die Schw. von Kampfproben gegen jmdn. in Nahreichweite um die Zahl aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p>■ Verbesserter Personenschutz</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du, falls die Person, welche unter dem Einfluss von deinem Personenschutz steht, Schaden nimmt, diesen für sie übernehmen.</p> <p>15</p>
<p>■ Feldkommandant</p> <p>Führe Aktion mit ♦♦ Führungsqualität durch, damit Anzahl an Verbündeten gleich Charisma je 1 Erschöpfung einsetzen können, um sofort 1 Manöver durchzuführen (mehr als 2/Runde möglich).</p> <p>20</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>■ Stimpack-Spezialisierung ▶</p> <p>Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 binnen 24 Stunden bei einer Person angewandt werden.</p> <p>20</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>
<p>■ Verbesserter Feldkommandant</p> <p>Die Feldkommandant-Handlung beeinflusst (Charisma x2) Verbündete und du kannst ⊕ einsetzen, damit die Betroffenen 1 Erschöpfung nutzen für die Durchführung 1 Aktion anstelle 1 Manövers.</p> <p>25</p>	<p>■ Ausbildungstalent</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Führungsqualität oder Disziplin neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p>■ So wird's gemacht</p> <p>Du kannst bei einer erfolgreichen Probe 1 Erschöpfung erleiden, um Verbündeten gleich deiner Willenskraft in kurzer RW bei der gleichen Probe während der nächsten Runde zu gewähren.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>

GRUPPENFÜHRER

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualität, Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Kriegskunde

Spezialisierungsfertigkeiten: Mechanik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Artillerie

<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Erstschlag ▶</p> <p>Wenn du Gegner angreiffst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>	<p>■ Flieg schön weiter!</p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenhandlung bei einem Fahrzeug oder Reittier auf- oder absteigen, oder das Cockpit oder eine Waffenstation in einem Fahrzeug/Raumschiff erreichen.</p>	<p>■ Defensiv-Lenken ▶</p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung eines von dir gelenkten Fahrzeugs oder Raumschiffs um 1 erhöht.</p>
<p>■ Feldkommandant</p> <p>Führe Aktion mit <input type="checkbox"/> Führungsqualität durch, damit Anzahl an Verbündeten gleich Charisma je 1 Erschöpfung einsetzen können, um sofort 1 Manöver durchzuführen (mehr als 2/Runde möglich).</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so muss er keine Probe ablegen.</p>	<p>■ Erstschlag ▶</p> <p>Wenn du Gegner angreiffst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>	<p>■ Situative Wahrnehmung</p> <p>Verbündete in kurzer RW erhalten in Fahrzeugen/Schiffen mit Kommunikationssystemen <input type="checkbox"/> zu Proben auf Wahrnehmung/Wachsamkeit, in Nahkampf-RW <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, auf Raumschiffebene.</p>
<p>■ Befehls Gewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Vollbremsung</p> <p>Wenn du ein Fahrzeug / Raumschiff steuerst, kannst du ein Manöver machen, um dessen Geschwindigkeit auf 0 zu senken. Es erhält dabei Systembelastung in Höhe der reduzierten Geschwindigkeit.</p>	<p>■ Defensives Steuermanöver ▶</p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</p>
<p>■ Verbesserter Feldkommandant</p> <p>Die Feldkommandant-Handlung beeinflusst (Charisma x2) Verbündete und du kannst <input type="checkbox"/> einsetzen, damit die Betroffenen 1 Erschöpfung nutzen für die Durchführung 1 Aktion anstelle 1 Manövers.</p>	<p>■ Befehls Gewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p>	<p>■ Mir hinterher</p> <p>Führst du die „Das Schiff in günstige Position bringen“-Aktion durch, erhalten verbündete Gefährte gleich deinem Wert in Führungsqualität in Nahreichweite ebenso die Vorteile.</p>	<p>■ Schwer zu treffen</p> <p>Von dir gesteuerte Fahrzeuge oder Raumschiffe gelten als 1 Silhouette kleiner als sie eigentlich sind, wenn sie angegriffen werden.</p>
<p>■ Führungstalent</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Führungsqualität um 1 zu verringern.</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Brillantes Ausweichmanöver</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du dies als Manöver wählen. Wähle 1 Gegner und besteh eine Pilotprobe gegen diesen. Bei Erfolg kann dieser dich für (deine Gewandtheit) Runden nicht angreifen.</p>

KOMMODORE

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualität, Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Kriegskunde

Spezialisierungsfertigkeiten: Astronavigation, Computertechnik, Allgemeinbildung, Äußerer Rand

<p>■ Reparaturgenie ▶</p> <p>Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talenrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p>	<p>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</p> <p>Du kannst pro Rang in diesem Talent 1 Erschöpfung hinnehmen, um bei Initiativeproben eine gleiche Anzahl an ☆ zusätzlich zu erhalten.</p>	<p>■ Stellarkartograf ▶</p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein <input type="checkbox"/> pro Talenrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>
<p>■ Bekannte Baupläne</p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ein Manöver mit <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Allgemeinbildungsprobe durchführen. Erfolg gewährt dir Vertrautheit mit einem Fahrzeug-, Raumschiffs- oder Gebäudedesign.</p>	<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <input type="checkbox"/> pro Talenrang abgezogen.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talenrang.</p>	<p>■ Vertraute Sonnen</p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ein Manöver mit Probe auf <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Äußerer Rand o. Kernwelten durchführen. Bei Erfolg erfährst du Typus des derzeitigen Planeten, Umgebung und sinnvolle Infos.</p>
<p>■ Reparaturgenie ▶</p> <p>Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talenrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p>	<p>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</p> <p>Du kannst pro Talenrang 1 Erschöpfung hinnehmen, um bei Initiativeproben eine gleiche Anzahl an ☆ zusätzlich zu erhalten.</p>	<p>■ Stellarkartograf ▶</p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein <input type="checkbox"/> pro Talenrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>
<p>■ Halt es zusammen</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um eine Nebenhandlung durchzuführen, nachdem dein Raumschiff oder Fahrzeug Hüllenschaden genommen hat. Dieser Schaden wird als Systembelastung durchgeführt.</p>	<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <input type="checkbox"/> pro Talenrang abgezogen.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talenrang.</p>	<p>■ Weltraumexperte</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nachfolgenden Astronavigationsprobe um 1 zu senken (minimale Schwierigkeit <input type="checkbox"/>).</p>
<p>■ Reparaturgenie ▶</p> <p>Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzliches Hüllenschaden.</p>	<p>■ Feuerkontrolle</p> <p>Führe eine Aktion durch; für alle vom derzeitigen Fahrzeug/Raumschiff durchgeführten Kampfproben gelten die Ziele als 1 Silhouette größer bis Anfang nächster Runde. Nicht kumulativ.</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Stellarkartograf ▶</p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein <input type="checkbox"/> pro Talenrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>

TAKTIKER

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualität, Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Kriegskunde

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Führungsqualität, Handgemenge, schwere Fernkampfaffen

<p>■ Naturbursche ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ pro Talenrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>5</p>	<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein ■ pro Talenrang abgezogen.</p> <p>5</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p> <p>5</p>	<p>■ Seitwärtsrolle ▶</p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talenrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p> <p>5</p>
<p>■ Naturbursche ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ pro Talenrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>10</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talenrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen</p> <p>10</p>	<p>■ Schnellziehen</p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p> <p>10</p>	<p>■ Leichtfüßig</p> <p>Du erleidest nicht die üblichen Einbußen für Bewegung durch unwegsames Gelände, du bewegst dich mit normaler Geschwindigkeit hindurch und musst keine zusätzlichen Manöver einsetzen.</p> <p>10</p>
<p>■ Draußen zu Hause</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p> <p>15</p>	<p>■ Personenschutz ▶</p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talenrang nehmen, um bis Anfang nächster Runde die Schw. von Kampfproben gegen jmdn. in Nahreichweite um die Zahl aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p>■ Personenschutz ▶</p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talenrang nehmen, um bis Anfang nächster Runde die Schw. von Kampfproben gegen jmdn. in Nahreichweite um die Zahl aufzuwerten.</p> <p>15</p>
<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talenrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p> <p>20</p>	<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein ■ pro Talenrang abgezogen.</p> <p>20</p>	<p>■ Feldkommandant</p> <p>Führe Aktion mit ♦♦ Führungsqualität durch, damit Anzahl an Verbündeten gleich Charisma je 1 Erschöpfung einsetzen können, um sofort 1 Manöver durchzuführen (mehr als 2/Runde möglich).</p> <p>20</p>	<p>■ Seitwärtsrolle ▶</p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talenrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p> <p>20</p>
<p>■ Koordinierter Angriff ▶</p> <p>Führe ein Manöver durch: eine Anzahl an nahen Verbündeten gleich deinem Rang in Führungsqualität erhalten ☹ bis Anfang nächster Runde. Reichweite erhöht sich um 1 je Rang.</p> <p>25</p>	<p>■ Führungstalent</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Führungsqualität oder Coolness neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p>■ Verbesserter Feldkommandant</p> <p>Die Feldkommandant-Handlung beeinflusst (Charisma x2) Verbündete und du kannst ☹ einsetzen, damit die Betroffenen 1 Erschöpfung nutzen für die Durchführung 1 Aktion anstelle 1 Manövers.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>

REPRÄSENTANT

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualität, Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Kriegskunde

Spezialisierungsfertigkeiten: Coolness, Führungsqualität, Verhandeln, Kernwelten

<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen</p>	<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p>
<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p>	<p>■ Beflügelnde Worte</p> <p>Aktion mit ◆◆ Führungsqualitätsprobe: Jeder ☆ gewährt 1 Verbündeten in kurzer RW 1 Erschöpfung (1mal/Verbündetem). ☺ gewährt einem dieser Verbündeten 1 zusätzl. Erschöpfung.</p>	<p>■ Ruhiger Kommandant</p> <p>Du kannst deinen Rang in Coolness anstelle von Führungsqualität nutzen, um Massenkampfwürfe aufzuwerfen.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Verbesserte beflügelnde Worte</p> <p>Jeder von Beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält <input type="checkbox"/> auf Fertigungsproben für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitäten-Rang.</p>	<p>■ Positive Darstellung ▶</p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</p>
<p>■ Entschlossenheit ▶</p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>	<p>■ Zuversicht ▶</p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen</p>	<p>■ Verbesserte Zuversicht</p> <p>Bei Angstproben kannst du einen ☺ einsetzen, damit Verbündete in kurzer Reichweite einen zusätzlichen ☆ auf die gleiche Angstprobe erhalten.</p>	<p>■ Befehlspräsenz ▶</p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>
<p>■ Starke Präsenz</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>	<p>■ Führungstalent</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Führungsqualität oder Coolness neu würfeln.</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Verbesserte Befehlspräsenz</p> <p>Einmal pro Sitzung kannst du als Aktion eine Probe auf Coolness gegen die Disziplin eines Ziels (Handlanger, -gruppe oder Rivale) machen. Bei Erfolg muss dieses die Begegnung verlassen.</p>

STRATEGIE

Berufsfertigkeiten: Coolness, Disziplin, Einschüchterung, Führungsqualität, Wachsamkeit, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, Kriegskunde

Spezialisierungsfertigkeiten: Computertechnik, Coolness, Wachsamkeit, Kriegskunde

<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Rechercharbeiten.</p>	5	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	5	<p>■ Bereit für alles ▶</p> <p>Entferne je Rang einen ■ von Massenkampf-proben und bei Proben auf Coolness oder Wachsamkeit zur Be-stimmung der Initiative.</p>	5	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	10	<p>■ Cleverer Kommandant</p> <p>Du kannst deinen Rang in Kriegskunde anstelle von Führungsqualität nutzen, um Massenkampfwürfe aufzuwer-ten.</p>	10	<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele er-halten □ für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Diszip-lin.</p>	10	<p>■ Belesen</p> <p>Wähle 3 Wissensfertigkeiten, die von nun an permanent Berufsfertigkeiten für dich sind.</p>
<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	15	<p>■ Forscher ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Rechercharbeiten.</p>	15	<p>■ Bereit für alles ▶</p> <p>Entferne je Rang einen ■ von Massenkampf-proben und bei Proben auf Coolness oder Wachsamkeit zur Be-stimmung der Initiative.</p>	15	<p>■ Strategiegenie</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöp-fung erleiden, um die Schwierigkeit der nächsten Massenkampfprobe um 1 zu senken.</p>
<p>■ Verbesserter Forscher</p> <p>Bei einer erfolgr. Probe auf eine passende Wissensfertigkeit erhalten deine Verbündeten und du 1 ☺ je Rang in Forscher auf Proben bis zur nächsten Runde, die mit diesem Wissen zu tun haben.</p>	20	<p>■ Expertenwissen ▶</p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	20	<p>■ Koordinierter Angriff ▶</p> <p>Führe ein Manöver durch: eine Anzahl an nahen Verbündeten gleich deinem Rang in Führungsqualität erhalten ☺ bis Anfang nächster Runde. Reichweite erhöht sich um 1 je Rang.</p>	20	<p>■ Befehlsgewalt ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele er-halten □ für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Diszip-lin.</p>
<p>■ Gründliche Einschätzung</p> <p>1x je Sitzung kannst du eine passende ◆◆◆ Wissensfertigkeitenprobe machen. Bei Erfolg erhältst du □ gleich der Anzahl an ☆, die du frei auf Proben während der Begegnung verteilen kannst.</p>	25	<p>■ Sorgfältige Planung</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Fakt in die Erzählung einflechten, als wenn du einen Schicksalspunkt dafür eingesetzt hättest.</p>	25	<p>■ Verbessertes Bereit für alles</p> <p>Bei Proben auf Coolness oder Wachsamkeit zur Bestimmung der Initiative kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Rangs in <i>Bereit für alles</i> zu erhalten.</p>	25	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

MITREIßENDE REDE

Erfordert: Beruf Kommandant, sowie die untersten, beiden mittigen Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Kommandanten.

■ Basisform: Mitreißende Rede (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kannst du als Handlung zwei Schicksalspunkte einsetzen und eine **◆◆◆** Führungsqualitätsprobe machen, um eine Gruppierung, die bislang gezögert hat, davon zu überzeugen, in eine militärische Handlung einzugreifen. Die Gruppierung könnten beispielsweise mutlose Soldaten einer belagerten Basis, eine unterdrückte Bevölkerung oder auch eine in sich uneinige Gruppe sein, welche durch die Worte des Helden gemeinsam für diesen zu den Waffen greift.

<p>■ Fertigkeit ändern</p> <p>Du kannst <i>Mitreißende Rede</i> auch mit Kriegskunde aktivieren.</p>	10	<p>■ Weniger Komplikationen ►</p> <p>Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>	10	<p>■ Erschöpfung regenerieren</p> <p>Befreundete Ziele von <i>Mitreißende Rede</i> erhalten Erschöpfung in Höhe deines Rangs in Führungsqualität zurück.</p>	10	<p>■ Fertigkeit ändern</p> <p>Du kannst <i>Mitreißende Rede</i> auch mit Coolness aktivieren.</p>
<p>■ Inspiration ►</p> <p>Von <i>Mitreißende Rede</i> aktiv betroffene Verbündete erhalten □ je Rang in diesem Zweig zu ihren Proben auf Coolness und Disziplin bis zum Ende der Begegnung hinzu.</p>	15	<p>■ Verringerte Schwierigkeit</p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf ◆◆ senken, wenn du <i>Mitreißende Rede</i> aktivieren willst.</p>	15	<p>■ Wendung</p> <p>Während eines Massenkampfes kannst du die Aktion für <i>Mitreißende Rede</i> einsetzen, um eine Wendung der Schlacht zu erzeugen (genaue Auswirkungen müssen mit dem Spielleiter abgesprochen werden). Sind die Helden bereits Teil einer Wendung, während diese Expertenfähigkeit angewandt wird, erhalten sie und Verbündete einen bis Ende der Wendung.</p>	15	<p>■ Schicksal</p> <p>Das Aktivieren von <i>Mitreißende Rede</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>

UNVERGLEICHLICHE AUTORITÄT

Erfordert: Beruf Kommandant, sowie die untersten, ganz linken und mittig rechten Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Kommandanten.

■ Basisform: Unvergleichliche Autorität (30 EP)

Einmal pro Sitzung kannst du als Aktion während einer Begegnung mit gegliedertem Zeitablauf 2 Schicksalspunkte einsetzen, um folgende Fähigkeit für die aktuelle sowie bis Ende der nächsten zwei Kampfrunden zu erhalten: Erleide 2 Erschöpfung als Nebenhandlung außerhalb deines Zuges, um die Schwierigkeit der Fertigungsprobe eines Verbündeten (mit dem du kommunizieren kannst) um 1 abzuwerten. Dies kann auch mehrmals in einer Probe eingesetzt werden, die Erschöpfungskosten fallen mit jeder Abwertung an.

■ Wirkungsdauer ▶
Unvergleichliche Autorität hält 1 zusätzliche Runde an.

10

■ Unerschütterliche Entschlossenheit
 Während *Unvergleichliche Autorität* aktiv ist, erhöht sich dein Erschöpfungslimit um 2. Nach dessen Ende senkt sich wieder dein Limit, so dass du evtl. bewusstlos wirst.

10

■ Wirkungsdauer ▶
Unvergleichliche Autorität hält 1 zusätzliche Runde an.

10

■ Massenkampf
 Du kannst Erschöpfung erleiden, um Massenkampfproben mit *Unvergleichlicher Autorität* zu modifizieren.

■ Schicksal
 Das Aktivieren von *Aufschlussreiche Enthüllung* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15

■ Ausdauer
 Die Erschöpfungskosten, um die Probe eines Verbündeten mit *Unvergleichliche Autorität* zu modifizieren, werden um 1 je Rang in Ausdauer gesenkt.

15

■ Erweiterter Effekt
 Anstelle des Abwertens der Schwierigkeit kannst du auch einen ■ von der Probe eines Verbündeten entfernen.

15

■ Erweiterter Effekt
 Anstelle des Abwertens der Schwierigkeit der Probe eines Verbündeten kannst du auch dessen Schwierigkeit um 1 senken.

ATTENTÄTER

Berufsfertigkeiten: Athletik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Handgemenge, schwere Fernkampfaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Heimlichkeit, Infiltration, Nahkampfaffen, schwere Fernkampfaffen

<p>■ Starrsinn ▶ Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p>■ Todesstoß ▶ Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p>■ Pirscher ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p>■ Ausweichen ▶ Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>
<p>■ Präziser Angriff ▶ 1x je Runde kannst du Erschöpfung gleich Talentrang hinnehmen und als Manöver Verteidigung des Gegners im Fern- und Nahkampf um deinen Talentrang senken.</p>	<p>■ In den Stand Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>	<p>■ Erstschlag ▶ Wenn du Gegner angreifst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>	<p>■ Schnellziehen Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>
<p>■ Direkt ins Schwarze Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Gewandtheit zu einem Treffer zu addieren.</p>	<p>■ Pirscher ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p>■ Todesstoß ▶ Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p>■ Anatomiekurs Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Intelligenz zu einem Treffer zu addieren.</p>
<p>■ Pirscher ▶ Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p>■ Scharfschütze ▶ Vor Fernkampfprobe (keine Wurfaffen), kannst du als Manöver die Waffenreichweite um 1 je Talentrang steigern, wertest aber auch die Schwierigkeit pro Steigerung um 1 zusätzlich auf.</p>	<p>■ Ausweichen ▶ Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>	<p>■ Todesstoß ▶ Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>
<p>■ Präziser Angriff ▶ 1x je Runde kannst du Erschöpfung gleich Talentrang hinnehmen und als Manöver Verteidigung des Gegners im Fern- und Nahkampf um deinen Talentrang senken.</p>	<p>■ Tödliche Präzision ▶ Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p>	<p>■ Hingabe ▶ Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p>■ Meister der Schatten Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p>

POWERTECH

Berufsfertigkeiten: Athletik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Handgemenge, schwere Fernkampfaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Mechanik, Einschüchterung, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen

<p>■ Sicherer Halt ▶</p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talent-rang ■ von der näch-ten Aktion zu entfer-nen. Dies können nur ■ aufgrund von Um-welteinflüssen sein.</p>	5	<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<p>■ Furchteinflößend ▶</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Talentrang hin, um die Schwierigkeit von dei-nen Einschüchterungs-proben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p>	5	<p>■ Defensiver Kampfstil ▶</p> <p>Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöp-fung bis zum Talent-rang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese An-zahl aufzuwerten.</p>
<p>■ Ersatzmagazin</p> <p>Wegen eines ☹ kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p>	10	<p>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</p> <p>Je Rang gibst du 1 Objekt 1 perm. Verbes-derung (z.B. Schaden +1, ☹-Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung einer Rüs-tung +1, Rüstungs-Last -2 – Minimum 1).</p>	10	<p>■ Kernschuss ▶</p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreich-weite mit einer leichten oder schweren Fern-kampfwaffe triffst, ver-ursachst du 1 zu-sätzlichen Schaden pro Talentrang.</p>	10	<p>■ Desorientierender Angriff ▶</p> <p>Nachdem du einen Gegner getroffen hast, kannst du ☹☹ einsetzen, um ihn für eine Anzahl an Runden gleich dem Talentrang <i>desorientiert</i> zu ma-chen (er erhält ■ auf alle Aktionen).</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	15	<p>■ Rüstungsspezialist</p> <p>Wenn du eine Rüstung trägst, steigt dein Ab-sorptionswert um 1</p>	15	<p>■ Gesetzeshüter</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Einschüchterung oder Straßenwissen neu würfeln.</p>	15	<p>■ Betäubungsschlag</p> <p>Bei Angriffen im Nah-kampf kannst du an-stelle von Wunden auch Erschöpfungs-schaden verursachen. Dies ignoriert aber nicht die Absorption des Gegners.</p>
<p>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</p> <p>Je Rang gibst du 1 Objekt 1 perm. Verbes-derung (z.B. Schaden +1, ☹-Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung einer Rüs-tung +1, Rüstungs-Last -2 – Minimum 1).</p>	20	<p>■ Tüftler ▶</p> <p>Du kannst 1 zusätzli-chen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talentrang anbringen. Jeder Ge-genstand ist nur einmal modifizierbar.</p>	20	<p>■ Tödliche Präzision ▶</p> <p>Bei Erwerb dieses Ta-lents wähle eine Kampffertigkeit. Addie-re Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampf-proben mit Nichtraum-schiff-/fahrzeugwaffen mit dieser Fertigkeit.</p>	20	<p>■ Verbesserter Betäubungsschlag</p> <p>Wenn du mit Nahkampf o. Handgemenge Erschöpfung verursachst, kannst du pro einge-setzten ☹ für 1 Runde den Gegner <i>hand-lungsunfähig</i> machen (kann keine Aktionen durchführen).</p>
<p>■ Furchteinflößend ▶</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwie-rigkeit von deinen Ein-schüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben ge-gen dich aufzuwerten.</p>	25	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigen-schaften steigt um 1. Dies kann die Eigen-schaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p>■ Verbesserter Rüstungsspezialist</p> <p>Wenn du eine Rüstung mit einem Absorpti-onswert von 2 oder mehr trägst, so steigt die Verteidigung um 1.</p>	25	<p>■ Lähmender Angriff</p> <p>Erhöhe Schwierigkeit der nächsten Kampf-probe um 1. Wird Schaden angerichtet, so erleidet das Ziel bis Ende der Begegnung immer 1 Erschöpfung, wenn es Bewegungs-manöver macht.</p>

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Berufsfertigkeiten: Athletik, Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Handgemenge, schwere Fernkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Überleben, Wahrnehmung, Widerstandskraft, Xenologie

<p>■ Meister der Wildnis</p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p> <p>5</p>	<p>■ Pirscher ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p>■ Naturbursche ▶</p> <p>Bei Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>5</p>	<p>■ Fährtenleser ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>
<p>■ Naturbursche ▶</p> <p>Bei Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>10</p>	<p>■ Leichtfüßig</p> <p>Du erleidest nicht die üblichen Einbußen für Bewegung durch unwegsames Gelände, du bewegst dich mit normaler Geschwindigkeit hindurch und musst keine zusätzlichen Manöver einsetzen.</p> <p>10</p>	<p>■ Jäger ▶</p> <p>Erhalte □ pro Talentrang für alle Proben bei der Interaktion mit Tieren (inklusive Kampf). Addiere +10 bei deinem Ergebnismwurf auf kritische Verletzungen von Tieren pro Rang in Jäger.</p> <p>10</p>	<p>■ Schwachstelle</p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner List zu einem Treffer zu addieren.</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p>■ Fährtenleser ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>15</p>	<p>■ Pirscher ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p> <p>15</p>	<p>■ Draußen zu Hause</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben neu würfeln.</p>
<p>■ Zähigkeit ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p>■ Jäger ▶</p> <p>Erhalte □ pro Talentrang für alle Proben bei der Interaktion mit Tieren (inklusive Kampf). Addiere +10 bei deinem Ergebnismwurf auf kritische Verletzungen von Tieren pro Rang in Jäger.</p> <p>20</p>	<p>■ Fährtenleser ▶</p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>20</p>	<p>■ Gifresistenz ▶</p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf Proben, um Gifte jeder Art zu widerstehen. Zudem wird die Wirkungsdauer von Giften pro Rang um 1 Runde verkürzt (mindestens aber 1 Runde).</p>
<p>■ Belastbarkeit ▶</p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p> <p>25</p>	<p>■ Hingabe ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p>■ Starrsinn ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>25</p>	<p>■ Standhaftigkeit</p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Gewandtheit oder Stärke bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p>