

# AGGRESSOR

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Athletik, Coolness, Überleben, Wahrnehmung, Handgemenge, Nahkampfwaffen

Spezialisierungsfertigkeiten: Einschüchterung, Straßenwissen, leichte Fernkampfwaffen, Unterwelt

<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Talentrang hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solchen Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Furchterregend ▶</b></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> <p>10</p>	<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Talentrang hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solchen Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Jagd auf die Schwachen ▶</b></p> <p>Dein Schaden bei allen erfolgreichen Kampfproben gegen desorientierte Ziele steigt um +1 pro Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Den Vorteil sehen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■■ auf eine Fertigkeitssprobe geben.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Furchterregend ▶</b></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> <p>15</p>	<p><b>■ Verängstigen</b></p> <p>Mach Aktion mit ◆◆◆ Einschüchterung + ◻ gleich Macht. <i>Desorientiere</i> 1 Gegner in RW:M je ✨ bis Ende komm. Runde. Gib ◡◡ aus, um Dauer für 1 Runde zu erhöhen, ◡ für <i>lähmen</i> 1 Ziels; du erhältst 1 Konflikt/Sitzung.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Lähmender Angriff</b></p> <p>Erhöhe Schwierigkeit der nächsten Kampfprobe um 1. Wird Schaden angerichtet, so erleidet das Ziel bis Ende der Begegnung immer 1 Erschöpfung, wenn es Bewegungsmanöver macht.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Verbessertes Verängstigen</b></p> <p>Die Schwierigkeit der Einschüchterungsprobe wird auf ◆◆ reduziert und du kannst ◡ einsetzen, um ein beeinflusstes Ziel <i>handlungsunfähig</i> zu machen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Jagd auf die Schwachen ▶</b></p> <p>Dein Schaden bei allen erfolgreichen Kampfproben gegen desorientierte Ziele steigt um +1 pro Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Standhaftigkeit</b></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> <p>20</p>
<p><b>■ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Furchterregend ▶</b></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> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Entgegen aller Erwartungen</b></p> <p>Bist du außer Gefecht, führe eine Aktion mit einer Widerstandskraftprobe mit ◻ gleich deinem Machtwert durch. Setze ◡ für ✨ ein, jeder ✨ erlaubt dir, eine Wunde zu heilen.</p> <p>25</p>

# FLIEGERASS

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Coolness, Überleben, Wahrnehmung, Handgemenge, Nahkampfaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Astronavigation, Mechanik, Pilot (Weltall), Artillerie

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Pilotenass ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	5	<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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>	5	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>
<p><b>■ ◀ Intuitives Ausweichen ▶</b></p> <p>Führe Manöver durch, erleide 1 Erschöpfung und lege bis zu deinem Talentrang an ◻ an. Werte gegen dieses Gefährt gerichtete Kampfproben gleich oft auf. Kostet pro Runde 1 Erschöpfung.</p>	10	<p><b>■ Zuversicht ▶</b></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><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	10	<p><b>■ Stellarkartograf ▶</b></p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>
<p><b>■ Vollgas</b></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>	15	<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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>	15	<p><b>■ Auf Backbord zielen</b></p> <p>Bevor du ein Raumschiff oder Fahrzeug angreifst, kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um die Eigenschaft Massiv des Gefährts für den Angriff zu ignorieren.</p>	15	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ ◀ Intuitiver Angriff ▶</b></p> <p>Wenn du mit einer Fahrzeug-/ Raumjägerwaffe Angriff durchführst, kannst du bis zu deinem Machtwert an ◻ hinzufügen. Setze ⓄⓄ ein, um ☆ oder Ⓞ zur Probe zu addieren.</p>	20	<p><b>■ ◀ Wink des Schicksals ▶</b></p> <p>Du kannst einmal pro Spielsitzung ◻◻ zu einer Probe hinzufügen.</p>	20	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Pilotenass ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	25	<p><b>■ Schwer zu treffen</b></p> <p>Von dir gesteuerte Fahrzeuge oder Raumschiffe gelten als 1 Silhouette kleiner als sie eigentlich sind, wenn sie angegriffen werden.</p>	25	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>■ ◀ Intuitives Ausweichen ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, erleide 1 Erschöpfung und lege bis zu deinem Talentrang an ◻ an. Werte gegen dieses Gefährt gerichtete Kampfproben gleich oft auf. Kostet je Runde 1 Erschöpfung.</p>

# SHI-CHO-RITTER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Coolness, Überleben, Wahrnehmung, Handgemenge, Nahkampfwaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Körperbeherrschung, Lichtschwert, Nahkampfwaffen

<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	<p><b>■ Gut in Form</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p>	<p><b>■ Mehrere Gegner</b></p> <p>Du erhältst zu Angriffen mit Lichtschwert, Handgemenge und Nahkampfwaffen □ hinzu, wenn du dich mit mehr als einem Gegner im Nahkampf befindest.</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>
<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Verteidigungs-training ▶</b></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><b>■ Schwertmeister</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Lichtschwert oder Nahkampfwaffen neu würfeln.</p>	<p><b>■ ◀ Sarlacc-Streich</b></p> <p>Erhöhe die Schwierigkeit eines Lichtschwert-Angriffs um 1, du kannst je ☹☹ einsetzen, um ein zusätzliches Ziel in Nahreichweite anzugreifen.</p>	<p><b>■ Verbesserte Parade</b></p> <p>Parierst du einen Angriff, so kannst du ☹ oder ☹☹☹ von diesem Angriff einsetzen, um den Angreifer danach einmal automatisch anzugreifen (mit Basisschaden + Talente o.ä.).</p>	<p><b>■ ◀ Sum Djem</b></p> <p>Du kannst bei einer erfolgreichen Lichtschwertkampfprobe ☹☹ einsetzen, um den Gegner zu entwaffnen.</p>
<p><b>■ ◀ Zentrum des Seins ▶</b></p> <p>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><b>■ Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></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>













# MAKASHI-DUELLANT

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Charme, Einschüchterung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Altes Wissen, Äußerer Rand

Spezialisierungsfertigkeiten: Charme, Coolness, Körperbeherrschung, Lichtschwert

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Entwaffnung widerstehen</b></p> <p>Erleide 2 Erschöpfung, um zu vermeiden, dass du entwaffnet wirst, deine Waffe beschädigt oder zerstört wird.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ ◀▶ Makashi Technik</b></p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwertfertigkeit auch mit Charisma anstelle von Stärke durchführen.</p>	<p><b>■ Training des Duellanten</b></p> <p>Du erhältst <input type="checkbox"/> zu Nahkampfwaffen- und Lichtschwert-Angriffen im Nahkampf gegen einen einzelnen Gegner (eine Handlangergruppe zählt als mehrere Gegner).</p>	<p><b>■ Finte ▶</b></p> <p>Setze  bei misslungener Nahkampfprobe ein, um die nächste Kampfprobe eines Gegners gegen dich um deinen Talentrang aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Finte ▶</b></p> <p>Setze  bei misslungener Nahkampfprobe ein, um die nächste Kampfprobe eines Gegners gegen dich um deinen Talentrang aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Starke Präsenz</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>	<p><b>■ Verbesserte Parade</b></p> <p>Parierst du einen Angriff, so kannst du  oder  von diesem Angriff einsetzen, um den Angreifer danach einmal automatisch anzugreifen (mit Basisschaden + Talente o.ä.).</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Verteidigungstraining ▶</b></p> <p>Führst du ein Lichtschwert, eine Nahkampfwaffe oder Handgemenge, so erhält die Waffe die Waffenfähigkeit Defensiv X, wobei X deinem Talentrang entspricht.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ ◀▶ Sum Djem</b></p> <p>Du kannst bei einer erfolgreichen Lichtschwertkampfprobe  einsetzen, um den Gegner zu entwaffnen.</p>	<p><b>■ ◀▶ Makashi Abschlussmanöver</b></p> <p>Führe Lichtschwertkampfprobe (Charisma) mit  bis zum Machtwert gegen Ziel in RW: N durch. Du kannst  einsetzen, um je +10 auf Kritische Trefferwürfe zu erhalten.</p>	<p><b>■ ◀▶ Makashi Schwung</b></p> <p>Mach 1x/Begegnung  Lichtschwertaktion (Charisma). 1 Gegner in RW:N erhält Erschöpfung = , du heilst dies. Nutze 3 , damit es handlungsunf. bis Ende seines nächsten nächsten Zugs ist.</p>

# RATGEBER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Charme, Einschüchterung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Altes Wissen, Äußerer Rand

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Charme, Straßenwissen, Täuschung, Verhandeln

<p><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualitäten wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀ Wissen ist Macht</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du deinen Machtwert anstelle deines Rangs in einer Wissensfertigkeit für eine Probe nutzen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</b></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><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Süßholzasplanter ▶</b></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>15</p>	<p><b>■ Süßholzasplanter ▶</b></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>15</p>	<p><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</b></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><b>■ Charmeur</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Charme oder Täuschung neu würfeln.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Notfallplan</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines List-Wertes zu regenerieren.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ▶ Empathisches Gespür</b></p> <p>Du erhältst □ bei Proben auf Charme, Einschüchterung und Täuschen, außer gegenüber Zielen, die gegen Machtkräfte immun sind.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Nerven wie Drahtseile</b></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><b>■ ▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ▶ Den Vorteil sehen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■■ auf eine Fertigkeitprobe geben.</p> <p>25</p>

# SEHER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Charme, Einschüchterung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Altes Wissen, Äußerer Rand

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Überleben, Wachsamkeit, Altes Wissen

<p><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p> <p>5</p>	<p><b>■ ◀ Übernatürliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wachsamkeit.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></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>5</p>
<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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><b>■ Scharfe Augen</b></p> <p>Entferne ■ je Talentrang von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Reduziere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen, um die Hälfte.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀ Übernatürliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wachsamkeit.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ ◀ Gefahrensinn</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu ■■ von einer Probe abziehen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀ Vorwarnung</b></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>15</p>	<p><b>■ ◀ Vorzeitige Vermeidung</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um dich als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde von einem Gegner in Nahkampfreichweite zu lösen</p> <p>15</p>
<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Den Vorteil sehen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■■ auf eine Fertigkeitstest geben.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Die Macht ist mein Verbündeter</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um eine Machtfähigkeitsaktion als Manöver durchführen zu können.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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>20</p>
<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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>25</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Talentierter Mystiker</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Machtfähigkeitsprobe neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>





# DIEB

**Berufsfertigkeiten:** Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Unterwelt

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Wachsamkeit

<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></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><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p>	<p><b>■ Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Sicherheitsgeräte auszuschalten oder verschlossene Türen zu öffnen.</p>
<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Talentrang um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Geheime Verschlüge ▶</b></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><b>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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><b>■ Abkürzung ▶</b></p> <p>Du erhältst pro Talentrang einen □ zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>
<p><b>■ Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Sicherheitsgeräte auszuschalten oder verschlossene Türen zu öffnen.</p>	<p><b>■ Meisterdieb</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Infiltration oder Heimlichkeit neu würfeln.</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>
<p><b>■ Meister der Schatten</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# PILOT

**Berufsfertigkeiten:** Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Unterwelt

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

<p><b>■ Vollgas</b></p> <p>Führe eine Vollgas-Aktion mit einer <b>◆◆◆</b> 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><b>■ Pilotenass ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Stellarkartograf ▶</b></p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Aufsatteln</b></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><b>■ Pilotenass ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Eiskalt erwischt</b></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><b>■ Stellarkartograf ▶</b></p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Verbessertes Vollgas</b></p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Vollgas als Manöver mit einer <b>◆◆</b> Pilotprobe durchführen zu können.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Verbessertes eiskalt erwischt</b></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><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Geborener Pilot</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Pilot (Weltraum) oder Artillerie neu würfeln.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Meisterhaftes Vollgas</b></p> <p>Wenn du Vollgas durchführst, steigt deine Maximalgeschwindigkeit um 2 anstelle von nur um 1.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Schwer zu treffen</b></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><b>■ Defensive Steuermanöver ▶</b></p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung eines von dir gelenkten Fahrzeugs oder Raumschiffs um 1 erhöht.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Flugkunst</b></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><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Brillantes Ausweichmanöver</b></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>

# PISTOLENHELD

**Berufsfertigkeiten:** Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Unterwelt

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Coolness, Einschüchterung, leichte Fernkampfaffen, Äußerer Rand

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></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><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>
<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></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><b>■ Verbessertes Schnellziehen</b></p> <p>Du kannst zweimal pro Runde Schnellziehen nutzen.</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Zielansage</b></p> <p>Du musst keine ■ bei Kampfproben aufgrund vom Manöver Zielen zum Pool hinzunehmen.</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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><b>■ Tut mir leid, die Sauerei</b></p> <p>Du kannst die erforderliche Anzahl an ☹️ für kritische Treffer bei einer Waffe um 1 senken gegen Ziele, die während dieser Begegnung noch nicht gehandelt haben.</p>
<p><b>■ Zuversicht ▶</b></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><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■ Aufblitzende Kanonen</b></p> <p>Du kannst als Nebenhandlung 2 Erschöpfung hinnehmen, damit du keine erhöhte Schwierigkeit bei leichten Fernkampfaffen erhältst, wenn du mit zwei Waffen angreiffst.</p>	<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Hitzkopf</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe mit zwei leichten Fernkampfaffen kannst du mit den zusätzlichen Treffern auch andere Ziele in Reichweite der Waffe angreifen.</p>	<p><b>■ Geborener Schütze</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfaffen neu würfeln.</p>	<p><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p>

# SCHMEICHLER

**Berufsfertigkeiten:** Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Unterwelt

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Charme, Coolness, Führungsqualität, Verhandeln

<p><b>■ Süßholzaspler ▶</b></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><b>■ Beflügelnde Worte</b></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><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p><b>■ Verbesserte beflügelnde Worte</b></p> <p>Jeder von beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält □ auf Fertigkeitstests für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitätsrang.</p>	<p><b>■ Sympathisch ▶</b></p> <p>Falls 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><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>
<p><b>■ Gewinnendes Lächeln</b></p> <p>Führe eine Aktion mit einer Probe auf Charme gegen den Charmepool des Ziels. Bei Erfolg verliert es Verteidigung bis hin zum Talentrang bis Ende der Begegnung.</p>	<p><b>■ Klappt wunderbar</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitstestprobe dein Charisma anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>	<p><b>■ Gewinnendes Lächeln</b></p> <p>Führe eine Aktion mit einer Probe auf Charme gegen den Charmepool des Ziels. Bei Erfolg verliert es Verteidigung bis hin zum Talentrang bis Ende der Begegnung.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Süßholzaspler ▶</b></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><b>■ Sympathisch ▶</b></p> <p>Falls 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><b>■ Nur ein Scherz</b></p> <p>Einmal je Runde kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bei einer sozialen Probe eine generierte ☹ bei sich oder einem Verbündeten in kurzer RW zu ignorieren.</p>	<p><b>■ Starke Präsenz</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>
<p><b>■ Charmeur</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Charme oder Täuschung neu würfeln.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Nicht schießen</b></p> <p>Einmal pro Sitzung kannst du als Aktion auf ♦♦♦ Charme würfeln. Bei Erfolg kannst du kein Ziel für Kampfproben bis Ende der Begegnung oder du selbst eine Kampfprobe durchführst, werden.</p>	<p><b>■ Entschlossenheit ▶</b></p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>

# SCHURKE

**Berufsfertigkeiten:** Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Unterwelt

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Charme, Coolness, Täuschung, leichte Fernkampfaffen

<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></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><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>	<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p>	<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Talentrang um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p>	<p><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></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><b>■ Geheime Verschläge ▶</b></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><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></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><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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><b>■ Geheime Verschläge ▶</b></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><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Charmeur</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Charme oder Täuschung neu würfeln.</p>	<p><b>■ Schwachstelle</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner List zu einem Treffer zu addieren.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></p> <p>Wenn du Gegner angreifst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen □ pro Talentrang.</p>

# SPIELER

**Berufsfertigkeiten:** Infiltration, Körperbeherrschung, Pilot (Weltraum), Straßenwissen, Täuschung, Wachsamkeit, Wahrnehmung, Unterwelt

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Coolness, Infiltration, Täuschung

<p><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Den Einsatz erhöhen</b></p> <p>Beim Glücksspiel gewinnst du 10% mehr Credits je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Zweite Gelegenheit ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine Anzahl an positiven Würfeln gleich deinem Talentrang auswählen und diese neu würfeln.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Hervorragendes Doppelt oder Nichts</b></p> <p>Beim Durchführen der Nebenhandlung zu Doppelt oder Nichts wird auch die Anzahl von ⊕ und ⊖ verdoppelt.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Zweite Gelegenheit ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine Anzahl an positiven Würfeln gleich deinem Talentrang auswählen und diese neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Frisch gewagt ist halb gewonnen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du 2 Erschöpfung einsetzen, um einen Schicksalspunkt der dunklen Seite auf die helle Seite zu drehen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Geborener Schurke</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Infiltration oder Heimlichkeit neu würfeln.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Den Einsatz erhöhen</b></p> <p>Beim Glücksspiel gewinnst du 10% mehr Credits je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Den Einsatz erhöhen</b></p> <p>Beim Glücksspiel gewinnst du 10% mehr Credits je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Clevere Lösung</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine List anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Zweite Gelegenheit ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine Anzahl an positiven Würfeln gleich deinem Talentrang auswählen und diese neu würfeln.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Doppelt oder nichts</b></p> <p>Erleide 2 Erschöpfung als Nebenhandlung und erhöhe die Schwierigkeit der nächsten Probe um 1. Nach dem Negieren gegensätzlicher Symbole werden alle verbliebenen ⊕ verdoppelt.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Süßholzraspler ▶</b></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>25</p>	<p><b>■ Harter Verhandlungspartner</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Coolness oder Verhandeln neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Verbessertes Doppelt oder nichts</b></p> <p>Beim Durchführen der Nebenhandlung zu Doppelt oder Nichts werden nach dem Negieren gegensätzlicher Symbole auch alle verbliebenen ☆ verdoppelt.</p> <p>25</p>

# KNAPPES ENTKOMMEN

**Erfordert:** Beruf Schmuggler, sowie die untersten, beiden mittigen Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Schmugglers.

## ■ Basisform: Knappes Entkommen (30 EP)


Einmal pro Spielsitzung kannst du, während einer Kampfbegegnung auf Personenebene, zwei Schicksalspunkte einsetzen und eine **◆◆◆** Straßenwissensprobe machen. Bei Erfolg kannst augenblicklich aus dieser Begegnung unbeschadet fliehen. Die Herausforderung wurde hierdurch nicht gemeistert oder besiegt – einzig du konntest der Bedrohung derzeit entkommen. Was genau der Held macht und wie er entkommt, bleibt dir und dem Spielleiter überlassen. Auf jeden Fall sollte es kreativ und gewagt sein.

<p>■ <b>Weniger Komplikationen</b> ▶</p> <p>Du kannst pro Rang einen <b>■</b> beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>	10	<p>■ <b>Verbesserter Effekt</b> ▶</p> <p>Beim Auslösen von <i>Knappes Entkommen</i> kannst du auch eine Anzahl an Verbündeten in Höhe deiner List pro Talentrang mit beeinflussen.</p>	10	<p>■ <b>Mehr Verstärkung</b> ▶</p> <p>Du erhältst je Rang dieses Zweigs einen <b>□</b>, um <i>Knappes Entkommen</i> zu aktivieren.</p>	10	<p>■ <b>Verändern der Ebene</b></p> <p><i>Knappes Entkommen</i> kann auch in einem Fahrzeug oder Raumschiff mit den Fertigkeiten Pilot (Planetar) oder Pilot (Weltraum) aktiviert werden</p>
<p>■ <b>Verringerte Schwierigkeit</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf <b>◆◆</b> senken, wenn du <i>Knappes Entkommen</i> aktivieren willst.</p>	15	<p>■ <b>Verbesserter Effekt</b> ▶</p> <p>Beim Auslösen von <i>Knappes Entkommen</i> kannst du auch eine Anzahl an Verbündeten in Höhe deiner List pro Talentrang mit beeinflussen.</p>	15	<p>■ <b>Veränderte Fertigkeit</b></p> <p><i>Knappes Entkommen</i> kann auch in einer sozialen Situation mit der Fertigkeit Täuschung aktiviert werden.</p>	15	<p>■ <b>Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Knappes Entkommen</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>

# UNVERGLEICHLICHES GLÜCK

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

## ■ Basisform: Unvergleichliches Glück (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kannst du als Nebenhandlung 2 Schicksalspunkte einsetzen, um die gewürfelte Seite eines positiven Würfels auf eine seiner anliegenden Seiten zu drehen (jede Seite, die eine Kante mit der ursprünglichen Seite verbindet). Unvergleichliches Glück kann nicht bei  genutzt werden.

### ■ Häufigkeit ▶

Du kannst *Unvergleichliches Glück* ein weiteres Mal je Rang dieses Zweigs pro Spielsitzung aktivieren.

10

### ■ Erhöhte Anzahl ▶

*Unvergleichliches Glück* kann je Rang dieses Zweigs 1 zusätzlichen Würfel beeinflussen.

10

### ■ Geteiltes Glück

*Unvergleichliches Glück* kann auch beim Pool eines Verbündeten in kurzer Reichweite genutzt werden.

10

### ■ Erhöhte Anzahl ▶

*Unvergleichliches Glück* kann je Rang dieses Zweigs 1 zusätzlichen Würfel beeinflussen.

### ■ Schicksal

Das Aktivieren von *Unvergleichliches Glück* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15

### ■ Verbesserter Effekt

*Unvergleichliches Glück* kann auch bei negativen Würfeln angewendet werden.

15

### ■ Erhöhte Reichweite

Die maximale Reichweite, wenn du *Unvergleichliches Glück* auf einen Verbündeten anwendest, wird auf Mittel erhöht.

15

### ■ Häufigkeit ▶

Du kannst *Unvergleichliches Glück* ein weiteres Mal je Rang dieses Zweigs pro Spielsitzung aktivieren.



# ARTILLERIST

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen, leichte Fernkampfwaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Artillerie, schwere Fernkampfwaffen, Wahrnehmung, Widerstandskraft

<p><b>Stramm ▶</b></p> <p>Senke die Last und die Sperrigkeitsfähigkeit von geführten Waffen pro Talentrang um 1 (bis zu einem Minimum von jeweils 1).</p> <p>5</p>	<p><b>Sperrfeuer ▶</b></p> <p>Du kannst je Talentrang 1 Schaden zu 1 Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Artillerie o. schw. Fernkampfwaffen in weiter/extremer Reichweite addieren. Unmöglich mit Raumschiff-/Fahrzeugwaffen.</p> <p>5</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>Sperrfeuer ▶</b></p> <p>Du kannst je Talentrang 1 Schaden zu 1 Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Artillerie o. schw. Fernkampfwaffen in weiter/extremer Reichweite addieren. Unmöglich mit Raumschiff-/Fahrzeugwaffen.</p> <p>10</p>	<p><b>Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>10</p>	<p><b>Ersatzmagazin</b></p> <p>Wegen eines ☹ kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p> <p>10</p>	<p><b>Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>
<p><b>Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p><b>Stramm ▶</b></p> <p>Senke die Last und die Sperrigkeitsfähigkeit von geführten Waffen pro Talentrang um 1 (bis zu einem Minimum von jeweils 1).</p> <p>15</p>	<p><b>Standhaftigkeit</b></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>15</p>	<p><b>Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>20</p>	<p><b>Sperrfeuer ▶</b></p> <p>Du kannst je Talentrang 1 Schaden zu 1 Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Artillerie o. schw. Fernkampfwaffen in weiter/extremer Reichweite addieren. Unmöglich mit Raumschiff-/Fahrzeugwaffen.</p> <p>20</p>	<p><b>Todesregen</b></p> <p>Du kannst ein Todesregen-Manöver durchführen, um den Schwierigkeitszuschlag eines Vollautomatik-Angriffs in dieser Runde zu ignorieren.</p> <p>20</p>	<p><b>Haut aus Stahl</b></p> <p>Nachdem du erfolgreich getroffen wurdest, bevor du Schaden erleidest, kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um deine Absorption hierfür um deinen Widerstandskrafttrang zu erhöhen.</p>
<p><b>Stramm ▶</b></p> <p>Senke die Last und die Sperrigkeitsfähigkeit von geführten Waffen pro Talentrang um 1 (bis zu einem Minimum von jeweils 1).</p> <p>25</p>	<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>Rüstungsspezialist</b></p> <p>Wenn du eine Rüstung trägst, steigt dein Absorptionswert um 1</p> <p>25</p>	<p><b>Schwerer Treffer</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen bei einer erfolgr. Probe auf Artillerie o. schw. Fernkampfwaffen einsetzen, um für diesen Angriff die Eigenschaft Panzerbrechend 1 zur Waffe hinzu zu fügen oder diese um 1 zu erhöhen.</p> <p>25</p>

# LEIBWÄCHTER

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen, leichte Fernkampfwaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Artillerie, schwere Fernkampfwaffen

<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>	<p><b>■ Sperrfeuer ▶</b> Addiere bei Angriffen mit schweren Fernkampfwaffen oder Artillerie auf langer oder extremer Reichweite 1 Punkt zum Schaden eines Treffers pro Talenrang bei einem erfolgreichen Angriff.</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b> Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebniswurf um 10 je Talenrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talenrang.</p>
<p><b>■ Personenschutz ▶</b> 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><b>■ Dickschädel ▶</b> Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. <b>◆◆◆◆</b> Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. <b>◆</b>).</p>	<p><b>■ Sperrfeuer ▶</b> Addiere bei Angriffen mit schweren Fernkampfwaffen oder Artillerie auf langer oder extremer Reichweite 1 Punkt zum Schaden eines Treffers pro Talenrang bei einem erfolgreichen Angriff.</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b> Führe ein Manöver durch, um pro Talenrang <b>■</b> von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur <b>■</b> aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>
<p><b>■ Personenschutz ▶</b> 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><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b> 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><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b> Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talenrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b> Führe ein Manöver durch, um pro Talenrang <b>■</b> von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur <b>■</b> aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talenrang um 1.</p>	<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b> 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><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b> Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talenrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Dickschädel ▶</b> Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. <b>◆◆◆◆</b> Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. <b>◆</b>).</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Sperrfeuer ▶</b> Addiere bei Angriffen mit schweren Fernkampfwaffen oder Artillerie auf langer oder extremer Reichweite 1 Punkt zum Schaden eines Treffers pro Talenrang bei einem erfolgreichen Angriff.</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>	<p><b>■ Verbesserter Dickschädel</b> 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>

# MARODEUR

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen, leichte Fernkampfwaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Einschüchterung, Überleben, Widerstandskraft, Nahkampfwaffen

<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b> Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>	5	<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b> Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer eines erfolgreichen Angriffs mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p>	5	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>
<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b> Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer eines erfolgreichen Angriffs mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p>	10	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ Standhaftigkeit</b> 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>	10	<p><b>■ Niederschlagen</b> Nachdem du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du ☉ einsetzen, um diesen niederzuwerfen. Ist das Ziel größer als du, benötigst du je Stufe höherer Silhouette einen zusätzlichen ☉.</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	15	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	15	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b> Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b> Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer eines erfolgreichen Angriffs mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p>	20	<p><b>■ Meister der Kampfkunst</b> Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Handgemenge oder Nahkampfwaffen neu würfeln.</p>	20	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>
<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b> Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>	25	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	25	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b> 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>	25	<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# SOLDAT

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen, leichte Fernkampfwaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Führungsqualität, Artillerie, schwere Fernkampfwaffen

<p><b>■ Befehlsgewalt ▶</b></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><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebehandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Kernschuss ▶</b></p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfwaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebehandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Zuversicht ▶</b></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><b>■ Starker Arm</b></p> <p>Du kannst geworfene Waffen mit einer um 1 erhöhten Reichweitenkategorie werfen - jedoch höchstens auf mittlere Reichweite.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Kernschuss ▶</b></p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfwaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Feldkommandant</b></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>15</p>	<p><b>■ Befehlsgewalt ▶</b></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><b>■ Geborener Schütze</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfwaffen wiederholen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Scharfschütze ▶</b></p> <p>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>15</p>
<p><b>■ Verbesserter Feldkommandant</b></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>20</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere 10 pro Rang dieses Talents zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichtraum-schiff-/fahrzeugwaffen mit dieser Fertigkeit.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Perfektes Zielen ▶</b></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>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Perfektes Zielen ▶</b></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>25</p>

# SPRENGEXPERTE

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen, leichte Fernkampfwaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Coolness, Infiltration, Mechanik

<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b></p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Selektive Detonation ▶</b></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>5</p>	<p><b>■ Gute Nerven ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Coolness und Infiltration wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Zeit zu gehen</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen und ein Bewegungsmanöver als Nebehandlung durchführen, damit du in Deckung/ aus der Explosionsreichweite einer Waffe o. Explosion gelangst.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b></p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Verbesserte Zeit zu gehen</b></p> <p>Du kannst mit <i>Zeit zu gehen</i> auch noch einem Verbündeten in Nahkampfreichweite ebenso eine Nebehandlung auszuführen wie unter <i>Zeit zu gehen</i> beschrieben.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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>15</p>
<p><b>■ Improvisierte Detonation</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du mit einer ♦♦♦ Mechanikprobe als Aktion einen Sprengsatz bauen, der ☆ gleich deiner Intelligenz + Mechanik an Schaden anrichten kann.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b></p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Gute Nerven ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Coolness und Infiltration wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Selektive Detonation ▶</b></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>20</p>
<p><b>■ Verbes. improvisierte Detonation</b></p> <p>Die Schwierigkeit der Mechanikprobe für Improvisierte Detonation beträgt ♦♦ und die Schadenserfolge sind gleich deiner Intelligenz + 2 x Mechanik.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Meistergrenadier</b></p> <p>Senke die ☹-Kosten zum Aktivieren der Explosionseigenschaft einer Waffe um 1, bis zu einem Minimum von 1.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Selektive Detonation ▶</b></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>25</p>

# VOLLSTRECKER

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft, Handgemenge, Nahkampfwaffen, leichte Fernkampfwaffen

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Handgemenge, Einschüchterung, Straßenwissen, Unterwelt

<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></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><b>■ Furchterregend ▶</b></p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn zwingen, eine Angstprobe mit einer Schwierigkeit gleich dem Talentrang in Furchterregend abzulegen.</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p><b>■ Betäubungsschlag</b></p> <p>Bei Angriffen im Nahkampf kannst du anstelle von Wunden auch Erschöpfungsschaden verursachen. Dies ignoriert aber nicht die Absorption des Gegners.</p>	<p><b>■ Gesetzeshüter</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Einschüchterung oder Straßenwissen neu würfeln.</p>	<p><b>■ Keine leeren Worte</b></p> <p>Bei einer Wissensprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um anstelle der Wissensfertigkeit auf Unterwelt oder Straßenwissen würfeln zu können.</p>
<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></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><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b></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><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Bedrohliche Präsenz</b></p> <p>Wenn ein Verbündeter in Nahkampfreichweite eine erfolgreiche Probe auf Charme, Täuschung oder Verhandeln macht, kannst du diesem pro Rang in Einschüchterung einen 🌀 geben.</p>
<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebehandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Worte Taten folgen lassen</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bei einem Treffer Schaden in Höhe deines Rangs in Straßenwissen zu einer erfolgreichen Handgemengeprobe addieren zu dürfen.</p>	<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></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><b>■ Furchterregend ▶</b></p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn zwingen, eine Angstprobe mit einer Schwierigkeit gleich dem Talentrang in Furchterregend abzulegen.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></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><b>■ Furchterregend ▶</b></p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn zwingen, eine Angstprobe mit einer Schwierigkeit gleich dem Talentrang in Furchterregend abzulegen.</p>

# DER LETZTE AUF DEN BEINEN

**Erfordert:** Beruf Söldner, sowie die untersten, beiden mittigen Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Söldners.

**■ Basisform: Der Letzte auf den Beinen (30 EP)**

Einmal pro Spielsitzung kannst du während einer Kampfbegegnung 2 Schicksalspunkte einsetzen, um eine **◆◆◆** Widerstandskraftprobe zu machen. Bei Erfolg entfällt dein nächster Zug und alle gegnerischen Handlanger dieser Begegnung sind eliminiert (oder nach Wunsch des Spielers und Maßgabe des Spielleiters außer Gefecht gesetzt). Die Handlanger können nicht länger an diesem Kampf teilnehmen. Wie sie besiegt werden obliegt der Entscheidung des Spielers und Zustimmung des Spielleiters.

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

10

**■ Mehr Verstärkung ▶**  
 Du erhältst **□** je Aufwertung, um *Der Letzte auf den Beinen* zu aktivieren.

10

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

10

**■ Mehr Verstärkung ▶**  
 Du erhältst **□** je Aufwertung, um *Der Letzte auf den Beinen* zu aktivieren.

**■ Verringerte Schwierigkeit**  
 Du kannst die Schwierigkeit auf **◆◆** senken, wenn du *Der Letzte auf den Beinen* aktivieren willst.

15

**■ Verbesserter Effekt ▶**  
 Beim Auslösen von *Der Letzte auf den Beinen* kannst du auch einen Rivalen pro Aufwertung eliminieren.

15

**■ Verbesserter Effekt ▶**  
 Beim Auslösen von *Der Letzte auf den Beinen* kannst du auch einen Rivalen pro Aufwertung eliminieren.

15

**■ Schicksal**  
 Das Aktivieren von *Der Letzte auf den Beinen* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

# UNVERGLEICHLICHER SCHUTZ

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

**■ Basisform: Unvergleichlicher Schutz (30 EP)**

Einmal pro Spielsitzung kannst du als Nebenhandlung 2 Schicksalspunkte einsetzen, um die folgende Fähigkeit zu erhalten: Einmal pro Runde kannst du, nachdem du einen Treffer erlitten hast und der Schaden bestimmt wurde, den Schaden vor dem Absorbieren halbieren (aufrunden). Diese Fähigkeit bleibt für die aktuelle und die beiden kommenden Runden aktiv.

<p><b>■ Wirkungsdauer ▶</b></p> <p><i>Unvergleichlicher Schutz</i> hält 1 zusätzliche Runde je Aufwertung an.</p>	10	<p><b>■ Wirkungsdauer ▶</b></p> <p><i>Unvergleichlicher Schutz</i> hält 1 zusätzliche Runde je Aufwertung an.</p>	10	<p><b>■ Absorption</b></p> <p>Während <i>Unvergleichlicher Schutz</i> aktiv ist, steigt deine Absorption um 1.</p>	10	<p><b>■ Verbündete schützen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du, während diese Fähigkeit aktiv ist, bestimmen, dass dich ein Treffer erreicht, der eigentlich einem Verbündeten in Nahkampfreichweite zu dir gegolten hätte.</p>
<p><b>■ Wirkungsdauer ▶</b></p> <p><i>Unvergleichlicher Schutz</i> hält 1 zusätzliche Runde je Aufwertung an.</p>	15	<p><b>■ Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Unvergleichlicher Schutz</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15	<p><b>■ Zusätzliche Reduzierung ▶</b></p> <p>Du kannst pro Runde den Schaden eines zusätzlichen Treffers reduzieren je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Zusätzliche Reduzierung ▶</b></p> <p>Du kannst pro Runde den Schaden eines zusätzlichen Treffers reduzieren.</p>



# SANITÄTER

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Medizin, Überleben, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen, schwere Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Medizin, Wachsamkeit, Widerstandskraft, Xenologie

<p><b>Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Tests auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	<p><b>Stimpack-Spezialisierung ▶</b></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><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>Arzt ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>
<p><b>Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>Arzt ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	<p><b>Stimpack-Spezialisierung ▶</b></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><b>Bacta-Spezialist ▶</b></p> <p>Patienten unter deiner Obhut regenerieren 1 zusätzliche Wunde in einem Bacta-Tank oder durch Langzeit-Pflege.</p>
<p><b>Multitalent ▶</b></p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>Stim-Injektion</b></p> <p>Führe Aktion mit ♦♦ Medizinprobe bei jemandem durch. Bei Erfolg erhält jener +1 auf 1 Eigenschaft für die Begegnung und 4 Erschöpfung (max. 1x pro Person je Begegnung).</p>	<p><b>Chefarzt</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Medizin um 1 zu senken.</p>
<p><b>Ausweichen ▶</b></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><b>Arzt mit Leib und Seele</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Medizin neu würfeln.</p>	<p><b>Verbesserte Stim-Injektion</b></p> <p>Bei einer Stim-Injektions-Aktion kannst du die Schwierigkeit auf ♦♦♦ erhöhen, das Ziel erleidet hierdurch aber auch nur 1 Erschöpfung.</p>	<p><b>Stimpack-Spezialisierung ▶</b></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><b>Anatomiekurs</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Intelligenz zu einem Treffer zu addieren.</p>	<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>Halb so wild</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du, wenn ein Verbündeter eine kritische Wunde erleidet, eine Aktion mit einer ♦♦♦ Medizinprobe machen, um zu verhindern, dass dieser die Wunde erhält.</p>	<p><b>Hervorragende Stim-Injektion</b></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>

# ARTILLERIST

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Medizin, Überleben, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen, schwere Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Artillerie, schwere Fernkampfaffen, Wahrnehmung, Widerstandskraft

<p><b>Stramm ▶</b> Senke die Last und die Sperrigkeitsfähigkeit von geführten Waffen pro Talentrang um 1 (bis zu einem Minimum von jeweils 1).</p>	<p><b>Sperrfeuer ▶</b> Du kannst je Talentrang 1 Schaden zu 1 Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Artillerie o. schw. Fernkampfaffen in weiter/extremer Reichweite addieren. Unmöglich mit Raumschiff-/Fahrzeugwaffen.</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>Sperrfeuer ▶</b> Du kannst je Talentrang 1 Schaden zu 1 Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Artillerie o. schw. Fernkampfaffen in weiter/extremer Reichweite addieren. Unmöglich mit Raumschiff-/Fahrzeugwaffen.</p>	<p><b>Sicherer Halt ▶</b> Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>	<p><b>Ersatzmagazin</b> Wegen eines ☹ kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p>	<p><b>Unverwüstlich ▶</b> Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>
<p><b>Seitwärtsrolle ▶</b> 1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>Stramm ▶</b> Senke die Last und die Sperrigkeitsfähigkeit von geführten Waffen pro Talentrang um 1 (bis zu einem Minimum von jeweils 1).</p>	<p><b>Standhaftigkeit</b> 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><b>Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>Sicherer Halt ▶</b> Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>	<p><b>Sperrfeuer ▶</b> Du kannst je Talentrang 1 Schaden zu 1 Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Artillerie o. schw. Fernkampfaffen in weiter/extremer Reichweite addieren. Unmöglich mit Raumschiff-/Fahrzeugwaffen.</p>	<p><b>Todesregen</b> Du kannst ein Todesregen-Manöver durchführen, um den Schwierigkeitszuschlag eines Vollautomatik-Angriffs in dieser Runde zu ignorieren.</p>	<p><b>Haut aus Stahl</b> Nachdem du erfolgreich getroffen wurdest, bevor du Schaden erleidest, kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um deine Absorption hierfür um deinen Widerstandskrafrang zu erhöhen.</p>
<p><b>Stramm ▶</b> Senke die Last und die Sperrigkeitsfähigkeit von geführten Waffen pro Talentrang um 1 (bis zu einem Minimum von jeweils 1).</p>	<p><b>Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>Rüstungsspezialist</b> Wenn du eine Rüstung trägst, steigt dein Absorptionswert um 1</p>	<p><b>Schwerer Treffer</b> Einmal pro Spielsitzung kannst du einen bei einer erfolgr. Probe auf Artillerie o. schw. Fernkampfaffen einsetzen, um für diesen Angriff die Eigenschaft Panzerbrechend 1 zur Waffe hinzu zu fügen oder diese um 1 zu erhöhen.</p>

# KOMMANDO

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Medizin, Überleben, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen, schwere Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Handgemenge, Nahkampfaffen, Überleben, Widerstandskraft

<p><b>■ Körperliches Training ▶</b></p> <p>Bei Proben auf Athletik oder Widerstandskraft kannst du <input type="checkbox"/> pro Talentrang dazu nehmen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Kernschuss ▶</b></p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfaffen trifftst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnismwurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p> <p>10</p>	<p><b>■ Körperliches Training ▶</b></p> <p>Bei Proben auf Athletik oder Widerstandskraft kannst du <input type="checkbox"/> pro Talentrang dazu nehmen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Starker Arm</b></p> <p>Du kannst geworfene Waffen mit einer um 1 erhöhten Reichweitenkategorie werfen - jedoch höchstens auf mittlere Reichweite.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Giftresistenz ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> 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>15</p>	<p><b>■ Rüstungsspezialist</b></p> <p>Wenn du eine Rüstung trägst, steigt dein Absorptionswert um 1</p> <p>15</p>	<p><b>■ Draußen zu Hause</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b></p> <p>Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer einer erfolgreichen Kampfprobe mit Nahkampfaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Standhaftigkeit</b></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> <p>20</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnismwurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p> <p>20</p>	<p><b>■ Niederschlagen</b></p> <p>Nachdem du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du <input type="checkbox"/> einsetzen, um diesen niederzuwerfen. Ist das Ziel größer als du, benötigst du je Stufe höherer Silhouette einen zusätzlichen <input type="checkbox"/>.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Verbesserter Rüstungsspezialist</b></p> <p>Wenn du eine Rüstung mit einem Absorptionswert von 2 oder mehr trägst, so steigt die Verteidigung um 1.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Unaufhaltsam</b></p> <p>Wenn der Ergebnismwurf einer kritischen Wunde gegen dich 1 beträgt oder auf 1 oder weniger reduziert wird, so erhältst du keine kritische Wunde.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b></p> <p>Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer einer erfolgreichen Kampfprobe mit Nahkampfaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p> <p>25</p>

# PIONIER

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Medizin, Überleben, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen, schwere Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Heimlichkeit, Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand

<p><b>■ Pirscher ▶</b> Pro Talenrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>	<p><b>■ Naturbursche ▶</b> Bewegst du dich durch schwieriges Gelände oder bewältigst Umweltauswirkungen, wird bei diesen Proben ein <input type="checkbox"/> je Talenrang entfernt. Die Überlandreisezeit wird für dich halbiert.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Fährtenleser ▶</b> Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein <input type="checkbox"/> pro Talenrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>
<p><b>■ Desorientierender Angriff ▶</b> Nachdem du einen Gegner getroffen hast, kannst du <input type="checkbox"/> einsetzen, um ihn für eine Anzahl an Runden gleich dem Talenrang <i>desorientiert</i> zu machen (er erhält <input type="checkbox"/> auf alle Aktionen).</p> <p>10</p>	<p><b>■ Erstklassige Stellung ▶</b> Wenn du oder ein Verbündeter in bis zu kurzer Reichweite in Deckung geht, erhöht sich deren Absorption um 1 je Talenrang, solange diese Deckung nicht verlassen wird.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Listige Schlinge</b> Du kannst als Aktion 1x/Begegnung Falle legen. Andere, die sich ihr auf RW: N nähern, müssen ihre Wachsamkeit gegen Überleben würfeln, um auszuweichen. Bei Fehlschlag erleidet er...</p> <p>10</p>	<p><b>■ Naturbursche ▶</b> Bewegst du dich durch schwieriges Gelände oder bewältigst Umweltauswirkungen, wird bei diesen Proben ein <input type="checkbox"/> je Talenrang entfernt. Die Überlandreisezeit wird für dich halbiert.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Rang. <b>Fortsetzung 1 Listige Schlinge:</b> ... (List + Anzahl ▼) Wunden, ohne Absorption. Setze je <input type="checkbox"/> für Desorientierung 1, <input type="checkbox"/> f. Bewegungsunfähig (1 Runde) und <input type="checkbox"/> für...</p> <p>15</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b> Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talenrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Blinder Fleck</b> Du und Verbündete innerhalb kurzer Reichweite zu dir erhalten <input type="checkbox"/> auf Kampfproben, während sie sich in Deckung befinden.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang. <b>Fortsetzung 2 Listige Schlinge:</b> ... Erschütterung 1 ein. Falle kann von dir als Aktion, von anderen mit mehrere Minuten dauernde <input type="checkbox"/> Überlebensprobe entschärft werden.</p>
<p><b>■ Ausweichen ▶</b> Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talenrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Jagd auf die Schwachen ▶</b> Dein Schaden bei allen erfolgreichen Kampfproben gegen desorientierte Ziele steigt um +1 pro Talenrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Fährtenleser ▶</b> Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein <input type="checkbox"/> pro Talenrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Eins mit der Natur</b> Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so kannst du auch auf Überleben anstelle von Coolness oder Disziplin würfeln.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hinterhalt</b> Befindest du dich in Deckung, kannst du 1x je Runde als Manöver zusätzl. Schaden gleich deiner Heimlichkeit bei einem erfolgr. Treffer gegen ein Ziel in kurzer RW bis Ende dieser Runde anrichten.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Desorientierender Angriff ▶</b> Nachdem du einen Gegner getroffen hast, kannst du <input type="checkbox"/> einsetzen, um ihn für eine Anzahl an Runden gleich dem Talenrang <i>desorientiert</i> zu machen (er erhält <input type="checkbox"/> auf alle Aktionen).</p> <p>25</p>	<p><b>■ Jagd auf die Schwachen ▶</b> Dein Schaden bei allen erfolgreichen Kampfproben gegen desorientierte Ziele steigt um +1 pro Talenrang.</p>

# SCHARFSCHÜTZE

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Medizin, Überleben, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen, schwere Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Coolness, Wahrnehmung, leichte Fernkampfaffen, schwere Fernkampfaffen

<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></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>5</p>	<p><b>■ Scharfschütze ▶</b></p> <p>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>5</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Perfektes Zielen ▶</b></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>10</p>	<p><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Scharfschütze ▶</b></p> <p>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>15</p>	<p><b>■ Perfektes Zielen ▶</b></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>15</p>
<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></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><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Lähmender Angriff</b></p> <p>Erhöhe Schwierigkeit der nächsten Kampfprobe um 1. Wird Schaden angerichtet, so erleidet das Ziel bis Ende der Begegnung immer 1 Erschöpfung, wenn es Bewegungsmanöver macht.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Schnelle Reparatur</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine Gewandtheit anstelle des sonst dazugehörigen Attributs nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Geborener Schütze</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfaffen neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Direkt ins Schwarze</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Gewandtheit zu einem Treffer zu addieren.</p> <p>25</p>

# VORREITER

**Berufsfertigkeiten:** Athletik, Medizin, Überleben, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen, schwere Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Coolness, Wachsamkeit, Widerstandskraft

<p><b>Personenschutz ▶</b></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><b>Gut in Form</b></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><b>Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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>5</p>
<p><b>Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Bewegendes Ziel ▶</b></p> <p>Hast du in dieser Runde bereits gehandelt, so erhöht sich dein Rang in Fernkampfverteidigung um 1 je Rang in diesem Talent bis zum Ende der Runde.</p> <p>10</p>	<p><b>Kernschuss ▶</b></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>10</p>	<p><b>Unterdrückungsfeuer ▶</b></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>10</p>
<p><b>Gut in Form</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p> <p>15</p>	<p><b>Personenschutz ▶</b></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><b>Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>Blitzschnelle Reflexe ▶</b></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>15</p>
<p><b>Verbesserter Personenschutz</b></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>20</p>	<p><b>Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>Unterdrückungsfeuer ▶</b></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>20</p>	<p><b>Bewegendes Ziel ▶</b></p> <p>Hast du in dieser Runde bereits gehandelt, so erhöht sich dein Rang in Fernkampfverteidigung um 1 je Rang in diesem Talent bis zum Ende der Runde.</p> <p>20</p>
<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>Hervorragender Personenschutz</b></p> <p>Dein Personenschutz-Manöver kann eine Anzahl an Personen in Nahkampfreichweite gleich deinem Rang in Widerstandskraft beschützen.</p> <p>25</p>	<p><b>Dynamisches Feuer</b></p> <p>Wenn du einen Fernkampfangriff machst während du dich in Nahkampfreichweite mit Gegnern befindest, kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um den Aufschlag für diese Probe um 1 zu senken.</p> <p>25</p>	<p><b>Die Gelegenheit ergreifen</b></p> <p>Einmal pro Sitzung kannst du eine ♦♦♦ Athleticsprobe ablegen, bei deren Gelingen die anderen Helden während deiner Initiativephase handeln dürfen (anstelle in ihrer eigenen).</p> <p>25</p>

# JE GRÖßER SIE SIND...

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

**■ Basisform: Je größer sie sind... (30 EP)**

Einmal pro Sitzung kannst du als Aktion 2 Schicksalspunkte einsetzen, ein für dich sichtbares Fahrzeug, Raumschiff oder Lebewesen mit Silhouette 2 oder weniger benennen und eine **◆◆◆** Kriegsführungsprobe ablegen. Bei Erfolg können du und deine Verbündeten innerhalb mittlerer Reichweite zu dir für die nächsten 3 Runden die Rüstung (oder den Absorptionswert) des Ziels ignorieren, wenn es mit Nicht-Raumschiff-/Fahrzeugwaffen von euch angegriffen wird.

<p><b>■ Erhöhte Silhouette ▶</b></p> <p>Die mögliche Silhouette der Ziele von <i>Je größer sie sind...</i> wird um 1 je Rang dieses Zweiges erhöht.</p>	10	<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>Je größer sie sind...</i> auch mit Überleben aktivieren.</p>	10	<p><b>■ Wirkungsdauer</b></p> <p><i>Je größer sie sind...</i> hält 2 zusätzliche Runden an.</p>	10	<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>Je größer sie sind...</i> auch mit Athletik aktivieren.</p>
<p><b>■ Andauernde Salve</b></p> <p>Wenn das Ziel von <i>Je größer sie sind...</i> vernichtet oder getötet wurde, kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um ein neues Ziel für diese Fähigkeit bis Ende von dessen Wirkungsdauer bestimmen zu können</p>	15	<p><b>■ Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Je größer sie sind...</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15	<p><b>■ Verringerte Schwierigkeit</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf <b>◆◆</b> senken, wenn du <i>Je größer sie sind...</i> aktivieren willst.</p>	15	<p><b>■ Erhöhte Silhouette ▶</b></p> <p>Die mögliche Silhouette der Ziele von <i>Je größer sie sind...</i> wird um 1 je Rang dieses Zweiges erhöht.</p>

# UNVERGLEICHLICHER MUT

**Erfordert:** Beruf Soldat, sowie die untersten, mittig linken und rechten Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Soldaten.

**■ Basisform: Unvergleichlicher Mut (30 EP)**

Einmal pro Sitzung kannst du als Nebenhandlung außerhalb deines Zugs 2 Schicksalspunkte einsetzen, um die Auswirkungen all deiner kritischen Wunden für 2 Runden ignorieren zu können. Nach dieser Zeit beeinflussen ihn die kritischen Wunden ganz normal

<p><b>■ Verstärkter Effekt</b></p> <p>Während <i>Unvergleichlicher Mut</i> aktiv ist, kannst du anstelle von Erschöpfung auf Wunden erleiden.</p>	10	<p><b>■ Wirkungsdauer ▶</b></p> <p><i>Unvergleichlicher Mut</i> hält 2 zusätzliche Runden je Rang dieses Zweigs an.</p>	10	<p><b>■ Überlebenskünstler ▶</b></p> <p>Während <i>Unvergleichlicher Mut</i> aktiv ist, wird je Rang dieses Zweiges ein <input type="checkbox"/> zu Proben addiert, welche kritische Wunden von dir heilen sollen.</p>	10	<p><b>■ Wirkungsdauer ▶</b></p> <p><i>Unvergleichlicher Mut</i> hält 2 zusätzliche Runden je Rang dieses Zweigs an.</p>
<p><b>■ Steh es durch</b></p> <p>Während <i>Unvergleichlicher Mut</i> aktiv ist, wirst du nicht außer Gefecht gesetzt, wenn deine Wunden dein Wundlimit übersteigen.</p>	15	<p><b>■ Den Job beenden</b></p> <p>Während <i>Unvergleichlicher Mut</i> aktiv ist, richtest du für jede kritische Wunde, die du hast, beim ersten Treffer einer jeden erfolgreichen Kampfprobe +2 Schaden an.</p>	15	<p><b>■ Überlebenskünstler ▶</b></p> <p>Während <i>Unvergleichlicher Mut</i> aktiv ist, wird je Rang dieses Zweiges ein <input type="checkbox"/> zu Proben addiert, welche kritische Wunden von dir heilen sollen.</p>	15	<p><b>■ Zu hart zum Sterben</b></p> <p>Wenn <i>Unvergleichlicher Mut</i> endet, kannst du eine <input type="checkbox"/> Widerstandskraftprobe machen, bei deren Erfolg du eine kritische Wunde heilen kannst.</p>



# HACKER

**Berufsfertigkeiten:** Computertechnik, Coolness, Heimlichkeit, Infiltration, Körperbeherrschung, Täuschung, Wahrnehmung, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Heimlichkeit, Allgemeinbildung, Unterwelt

<p><b>Codeknacker ▶</b></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>5</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>Technisches Knowhow ▶</b></p> <p>Der Zeitaufwand bei mit Computern zusammenhängenden Aufgaben wird pro Rang in diesem Talent um 25% reduziert.</p> <p>5</p>	<p><b>Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang bei Proben, um Sicherheitsgeräte aus-zuschalten oder ver-schlossene Türen zu öffnen.</p> <p>5</p>
<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computer-systeme verteidigst, erhält der Gegner ■ pro Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Technisches Knowhow ▶</b></p> <p>Die Zeit von mit Com-putern zusammen-hängenden Aufgaben wird pro Talentrang um 25% reduziert.</p> <p>10</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p> <p>10</p>	<p><b>Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang bei Proben, um Sicherheitsgeräte aus-zuschalten oder ver-schlossene Türen zu öffnen.</p> <p>10</p>
<p><b>Computerfreak</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Computertechnik oder Astronavigation neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p><b>Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang bei Proben, um Sicherheitsgeräte aus-zuschalten oder ver-schlossene Türen zu öffnen.</p> <p>15</p>	<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computer-systeme verteidigst, erhält der Gegner ■ pro Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p> <p>15</p>
<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computer-systeme verteidigst, erhält der Gegner ■ pro Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>Verbessertes defensives Hacken</b></p> <p>Defensives Hacken wertet nun die Schwierigkeit des Gegners eine Anzahl gleich des Talent-rangs auf, anstelle ihm ■ zu geben.</p> <p>20</p>	<p><b>Codeknacker ▶</b></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>20</p>	<p><b>Entschlossenheit ▶</b></p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, ist dies pro Talentrang 1 Punkt weniger (mindestens aber 1).</p> <p>20</p>
<p><b>Begabter Hacker</b></p> <p>Wenn du Proben auf Computertechnik machst, kannst du ☉ einsetzen, um nachfolgende Proben in diesem System als Manöver durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p><b>Meisterhacker</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Nebenaktion machen und 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit von Proben auf Computertechnik um eins abzuwerten (mind. Schw. ♦).</p> <p>25</p>	<p><b>Mentaler Schild</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Intelligenz oder Gerissenheit bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>25</p>	<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>

# INFILTRATOR

**Berufsfertigkeiten:** Computertechnik, Coolness, Heimlichkeit, Infiltration, Körperbeherrschung, Täuschung, Wahrnehmung, Kriegskunde

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Infiltration, Straßenwissen, Täuschung, Nahkampfwaffen

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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>	5	<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b></p> <p>Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>	5	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b></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><b>■ Betäubungsschlag</b></p> <p>Bei Angriffen im Nahkampf kannst du anstelle von Wunden auch Erschöpfungsschaden verursachen. Dies ignoriert aber nicht die Absorption des Gegners.</p>	10	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ Schwachstelle</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner List zu einem Treffer zu addieren.</p>	10	<p><b>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>
<p><b>■ Niederschlagen</b></p> <p>Wenn du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du ☉ einsetzen, um ihn niederzuwerfen. Ist das Ziel größer als du, benötigst du je Stufe höherer Silhouette 1 zusätzlichen ☉.</p>	15	<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b></p> <p>Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>	15	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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><b>■ Meister der Kampfkunst</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Handgemenge oder Nahkampfwaffen neu würfeln.</p>	20	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Verbesserter Betäubungsschlag</b></p> <p>Wenn du mit Nahkampf o. Handgemenge Erschöpfung verursachst, kannst du pro eingesetzten ☉ für 1 Runde den Gegner handlungsunfähig machen (kann keine Aktionen durchführen).</p>	20	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b></p> <p>Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampfproben gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>■ Clevere Lösung</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine List anstelle des sonst dazugehörigen Attributs nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>	25	<p><b>■ Meister der Schatten</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p>	25	<p><b>■ Geborener Schurke</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Infiltration oder Heimlichkeit neu würfeln.</p>

# KUNDSCHAFTER

**Berufsfertigkeiten:** Computertechnik, Coolness, Heimlichkeit, Infiltration, Körperbeherrschung, Täuschung, Wahrnehmung, Kriegskunde

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

<p><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p><b>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p><b>■ Abkürzung ▶</b></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 style="text-align: right;">5</p>
<p><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu <b>■■■</b> 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 style="text-align: right;">10</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></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 style="text-align: right;">10</p>	<p><b>■ Aufsatteln</b></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 style="text-align: right;">10</p>	<p><b>■ Desorientierender Angriff ▶</b></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 machen (er erhält <b>■</b> auf alle Aktionen).</p> <p style="text-align: right;">10</p>
<p><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p> <p style="text-align: right;">15</p>	<p><b>■ Geborener Jäger</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Wahrnehmung oder Wachsamkeit neu würfeln</p> <p style="text-align: right;">15</p>	<p><b>■ Vertraute Sonnen</b></p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ein Manöver mit Probe auf  Äußerer Rand o. Kernwelten durchführen. Bei Erfolg erfährst du Typ des derzeitigen Planeten, Umgebung und sinnvolle Infos.</p> <p style="text-align: right;">15</p>	<p><b>■ Abkürzung ▶</b></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 style="text-align: right;">15</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p style="text-align: right;">20</p>	<p><b>■ Geschärfte Sinne</b></p> <p>Verbündete in kurzer Entfernung erhalten <input type="checkbox"/> zu Proben auf Wahrnehmungs- und Wachsamkeit, in Nahkampfreichweite befindliche Verbündete sogar <input type="checkbox"/>.</p> <p style="text-align: right;">20</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p style="text-align: right;">20</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></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 style="text-align: right;">20</p>
<p><b>■ Ausrüstungsgürtel</b></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> <p style="text-align: right;">25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></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><b>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p> <p style="text-align: right;">25</p>	<p><b>■ Desorientierender Angriff ▶</b></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 machen (er erhält <b>■</b> auf alle Aktionen).</p> <p style="text-align: right;">25</p>



# ATARU-STÜRMER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Überleben, Wachsamkeit, schw. Fernkampfw., Xenologie

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Körperbeherrschung, Wahrnehmung, Lichtschwert

<p><b>■ Gut in Form</b></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><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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>10</p>	<p><b>■ ◀▶ Reflektieren ▶</b></p> <p>Wirst du von einem Angriff mit l. o. schwere Fernkampfwaffen oder Artillerie (Blaster) getroffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Talentrang zu reduzieren.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀▶ Ataru Technik</b></p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwert-Fertigkeit auch mit Gewandtheit anstelle von Stärke durchführen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></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><b>■ Erstschlag ▶</b></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>15</p>	<p><b>■ ◀▶ Reflektieren ▶</b></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><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ Verbesserte Parade</b></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> <p>15</p>
<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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>20</p>	<p><b>■ ◀▶ Fledermausfalkenstreich</b></p> <p>Führe Aktion mit Lichtschwert (Geschickl.) mit ◻ gleich Machtwert gegen 1 Ziel in RW: Kurz durch. Setze ● ein, um mit dem Ziel in Nah-RW zu gehen, ● für ☺.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀▶ Schwertschwarm</b></p> <p>Führe Manöver durch und erleide 1 Erschöpfung. Deine nächste Probe auf Lichtschwert (Geschicklichkeit) in dieser Runde erhält Eigenschaft „Gekoppelt“ gleich deinem derzeitigen Machtwert.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Gut in Form</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></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>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀▶ Lichtschwertwurf</b></p> <p>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>25</p>	<p><b>■ ◀▶ Inneres Gleichgewicht</b></p> <p>Heilst du am Ende einer Begegnung Erschöpfung, so kannst du ◻ pro Machtwert addieren. Für jedes ● regenerierst du 1 zusätzliche Erschöpfung.</p> <p>25</p>

# EINSIEDLER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

Berufsfertigkeiten: Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Überleben, Wachsamkeit, schw. Fernkampfw., Xenologie

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Heimlichkeit, Überleben, Xenologie

<p><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	<p><b>■ Beruhigende Klänge</b></p> <p>Führe als Aktion eine Probe auf ◆◆ Xenologie durch. Bei Erfolg regeneriert die Kreatur eine Anzahl an Erschöpfung gleich der erzielten ☆.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Eins mit der Natur</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so kannst du auch auf Überleben anstelle von Coolness oder Disziplin würfeln.</p>
<p><b>■ Gut in Form</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Bedrohen</b></p> <p>Setzt du ein Manöver zum Befehligen deines Tiers ein, so kann dieses 1 Manöver einsetzen, damit alle Gegner in kurzer Reichweite zu dir einen ■ auf ihre Angriffsproben gegen dich erhalten.</p>	<p><b>■ ◀ Band mit dem Tier</b></p> <p>Bilde ein lang anhaltendes Band mit einem Tier mit Silhouette ≤ deinem halben Machtwert (abgerundet). 1x je Runde kannst du als Manöver dem Tier 1 Manöver u. 1 Aktion durchführen lassen</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p><b>■ Gut in Form</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p>	<p><b>■ ◀ Überleben der Stärksten</b></p> <p>Einmal pro Sitzung kannst du bei einer Machtprobe deinen Rang in Überleben als deinen Machtrang würfeln.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>■ ◀ Verbessertes Band mit dem Tier</b></p> <p>Führst du eine Manöver durch, um dein Tier zu befehligen, kannst du 1 Erschöpfung hinnehmen, damit dieses einen □ auf dessen Aktionsprobe erhält.</p>	<p><b>■ Bedrängen</b></p> <p>Führt dein Tier eine erfolgr. Angriffsprobe gegen einen Gegner aus, so kann es keinen Schaden anrichten, dafür muss das Ziel aber die Schwierigkeit seiner nächste Probe einmal aufwerten.</p>	<p><b>■ ◀ Verbindung zur Macht</b></p> <p>Beim Durchführen einer Probe auf Überleben oder Xenologie kannst du ◻ bis zu seinem Machtwert hinzunehmen. Setze ◉ als ☆ oder ☺ ein.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Draußen zu Hause</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben nochmals würfeln.</p>	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>■ ◀ Verhüllen</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um für Machtfähigkeiten unentdeckbar zu sein u. bewirken, dass deine angew. Machtkräfte nicht entdeckt werden (solange sie nicht zu deutlich sind).</p>

# JÄGER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Überleben, Wachsamkeit, schw. Fernkampfw., Xenologie

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Heimlichkeit, Körperbeherrschung, Wachsamkeit, schwere Fernkampfwaffen

<p><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	5	<p><b>■ Jäger ▶</b></p> <p>Erhalte <input type="checkbox"/> pro Talentrang für alle Proben bei der Interaktion mit Tieren (inklusive Kampf). Addiere +10 bei deinem Ergebnswurf auf kritische Verletzungen von Tieren pro Rang in Jäger.</p>	5	<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>	5	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>	10	<p><b>■ Jäger ▶</b></p> <p>Erhalte <input type="checkbox"/> pro Talentrang für alle Proben bei der Interaktion mit Tieren (inklusive Kampf). Addiere +10 bei deinem Ergebnswurf auf kritische Verletzungen von Tieren pro Rang in Jäger.</p>	10	<p><b>■ ◀ Übersinnliche Wahrnehmung ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p>
<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfbproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	15	<p><b>■ Scharfe Augen</b></p> <p>Entferne <input type="checkbox"/> je Talentrang von allen Würfeln auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Reduziere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen, um die Hälfte.</p>	15	<p><b>■ Geborener Jäger</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Wahrnehmung oder Wachsamkeit neu würfeln.</p>	15	<p><b>■ ◀ Übernatürliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wachsamkeit.</p>
<p><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	20	<p><b>■ Schwachstelle</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner List zu einem Treffer zu addieren.</p>	20	<p><b>■ Sechster Sinn ▶</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Fernkampf.</p>	20	<p><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>
<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfbproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	25	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>■ ◀ Intuitiver Schuss</b></p> <p>Beim Durchführen einer Kampfprobe mit schwere und leichte Fernkampfwaffen kannst du <input type="checkbox"/> bis zu seinem Machtwert mit hinzunehmen. Setze <input type="checkbox"/> als <input type="checkbox"/> oder <input type="checkbox"/> ein.</p>	25	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>

# NAVIGATOR

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Überleben, Wachsamkeit, schw. Fernkampf., Xenologie

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Astronavigation, Überleben, Wahrnehmung, Äußerer Rand

<p><b>Studierende Planung</b></p> <p>Machst du eine Probe auf Straßenwissen oder Überleben, um dich auf einem Planeten zu orientieren und zu navigieren, kannst du deine Intelligenz anstelle deiner List hinzunehmen.</p>	<p><b>Fährtenleser</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein <b>■</b> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>	<p><b>Abkürzung</b></p> <p>Du erhältst pro Talentrang einen <b>□</b> zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>	<p><b>Starrsinn</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>Stellarkartograf</b></p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>	<p><b>Verbesserte Abkürzung</b></p> <p>Bei einer Verfolgungsjagd kannst du deiner Probe eine Anzahl an <b>✧</b> gleich deinem Talentrang in Abkürzung hinzufügen.</p>	<p><b>Planetarkartograf</b></p> <p>Bei Proben auf Überleben o. Straßenwissen, um dich auf Planeten zu orientieren o. zu navigieren wird ein <b>■</b> je Rang abgezogen. Zudem dauern diese Proben bei dir nur halb so lang wie normal.</p>	<p><b>Vorzeitige Vermeidung</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um dich als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde von einem Gegner in Nahkampfreichweite zu lösen.</p>
<p><b>Abkürzung</b></p> <p>Du erhältst pro Talentrang einen <b>□</b> zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>	<p><b>Leichtfüßig</b></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><b>Übersinnliche Wahrnehmung</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <b>□</b> bei Proben auf Wahrnehmung.</p>	<p><b>Zähigkeit</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>Stellarkartograf</b></p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>	<p><b>Ganzheitliche Navigation</b></p> <p>Bei einer Astronavigationsprobe kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen, um entweder die Schwierigkeit um 1 zu senken oder eine Anzahl an <b>■</b> gleich Wahrnehmung zu entfernen.</p>	<p><b>Machtwert</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>Planetarkartograf</b></p> <p>Bei Proben auf Überleben o. Straßenwissen, um dich auf Planeten zu orientieren o. zu navigieren wird ein <b>■</b> je Rang abgezogen. Zudem dauern diese Proben bei dir nur halb so lang wie normal.</p>
<p><b>Eins mit dem Universum</b></p> <p>1x/Sitzung kannst du meditieren u. Aktion mit <b>◆◆</b> Astronavigation machen. Bei Erfolg kannst du <b>○</b> zu allen Machtproben in nächster Begegnung addieren; bei Erfolg mit <b>☞</b> sind es <b>●</b>.</p>	<p><b>Intuitive Navigation</b></p> <p>Beim Durchführen einer Probe auf Astronavigation oder Äußerer Rand kannst du <b>◇</b> bis zu seinem Machtwert hinzunehmen. Setze <b>●</b> als <b>✧</b> oder <b>☞</b> ein.</p>	<p><b>Weltraumexperte</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nachfolgenden Astronavigationsprobe um 1 zu senken (minimale Schwierigkeit <b>◆</b>).</p>	<p><b>Hingabe</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>



# PFADFINDER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Überleben, Wachsamkeit, schw. Fernkampfw., Xenologie

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Medizin, Überleben, Widerstandskraft, leichte Fernkampfwaffen




















<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Scharfe Augen</b> Entferne ■ je Talentrang von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Reduziere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen, um die Hälfte.</p>	5	<p><b>■ Meister der Wildnis</b> Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	5	<p><b>■ Leichtfüßig</b> 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><b>■ Scharfe Augen</b> Entferne ■ je Talentrang von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Reduziere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen, um die Hälfte.</p>	10	<p><b>■ Naturbursche ▶</b> 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>	10	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ Naturbursche ▶</b> 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><b>■ ◀ Einfühlung in Tiere</b> Bei Proben zum Zähmen oder Führen von Tieren darfst du ◻ bis zu deinem Machtwert hinzunehmen und ◐◑ für ✨ oder ☺ beim Ergebnis einsetzen.</p>	15	<p><b>■ ◀ Band mit dem Tier</b> Bilde ein lang anhaltendes Band mit einem Tier mit Silhouette ≤ deinem halben Machtwert (abgerundet). 1x je Runde kannst du als Manöver dem Tier 1 Manöver u. 1 Aktion durchführen lassen</p>	15	<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ ◀ Gedankentricks ▶</b> Pro Talentrang erhältst du ◻ bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p>
<p><b>■ ◀ Geistiges Band</b> Als Aktion kannst du ◻ anlegen, um für die Dauer zu sehen und zu hören, was ein Tier in bis zu extremer Reichweite wahrnimmt. Zudem kannst du dich mit diesem verständigen.</p>	20	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b> Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	20	<p><b>■ ◀ Schnelle Bewegung</b> Erleide 2 Erschöpfung und führ eine Nebenhandlung durch. Du darfst ◻ bis zum Machtwert hinzufügen und ◐ einsetzen, um ein zusätzl. Bewegungsmanöver nach der Aktion zu machen.</p>	20	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ ◀ Schmerz teilen</b> Nimmt ein gebundenes Tier Wunden, so kann dies durch eine Nebenhandlung um die Hälfte reduziert werden, die Differenz nimmst aber du an Wunden.</p>	25	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	25	<p><b>■ Draußen zu Hause</b> Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben nochmals würfeln.</p>	25	<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# SCHARFRICHTER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Pilot (Planetar), Pilot (Weltraum), Überleben, Wachsamkeit, schw. Fernkampfw., Xenologie

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Wahrnehmung, Nahkampfwaffen, Schwere Fernkampfwaffen

<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b> 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><b>■ Zähigkeit ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b> Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>
<p><b>■ Herr der Materie</b> Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Willenskraft-Wertes zu regenerieren.</p>	<p><b>■ Jagdfieber</b> 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><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>
<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■ Verbessertes Jagdfieber</b> Erleide 2 Erschöpfung, um Jagdfieber als Manöver durchzuführen.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b> 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><b>■ Präziser Angriff ▶</b> 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><b>■  Schrecklicher Tod</b> Wenn Ziel krit, Wunde erlitten/ außer Gefecht ist, setze Manöver + 1 Schicksalsp. ein. Würfle  gleich Macht. Pro  erleiden Gegner in kurz. RW z. Ziel 1 Erschöpfung. Du erhältst 1 Konflikt/Sitzung.</p>	<p><b>■ Präziser Angriff ▶</b> 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><b>■  Dem Tod gezeichnet</b> Wähle Ziel aus u. lege  als Manöver an. Solange  anliegt, erhältst du   bei Kampfproben gegen Ziel. Hier durch generierte  können nicht für Erschöpfungserholung genutzt werden.</p>	<p><b>■ Tödlicher Schlag</b> Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Willenskraft zu einem Treffer zu addieren.</p>
<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■  Essentieller Tod</b> Bei (nicht Artillerie-) Kampfprobe kannst du Rang an  hinzufügen. Nutze  als  und  für . Dabei generierte  können nicht für Erschöpfungserholung genutzt werden.</p>	<p><b>■  Machtwert ▶</b> Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# UNERWARTETES DAHINSCHIEDEN

**Erfordert:** Beruf Suchender, sowie die beiden untersten, ganz linken und mittig rechten Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Suchenden.

## ■ Unerwartetes Dahinscheiden Basisform: S (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kannst du als Aktion 2 Schicksalspunkte einsetzen und eine **◆◆◆** Wahrnehmungsprobe ablegen. Bei Erfolg kannst du für die kommenden zwei Runden ein Manöver pro Runde einsetzen, um für die nächste Kampfprobe einen automatischen **⊕** zu erhalten. Für die gleiche Dauer gelten Rivalen-NSC bei Erleiden einer kritischen Wunde genauso außer Gefecht gesetzt wie Handlanger.

### ■ Weniger Komplikationen ▶

Du kannst einen **■** je Rang von Kampfproben entfernen, solange *Unerwartetes Dahinscheiden* aktiv ist.

10

### ■ Wirkungsdauer ▶

*Unerwartetes Dahinscheiden* hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.

10

### ■ Weniger Komplikationen ▶

Du kannst einen **■** je Rang von Kampfproben entfernen, solange *Unerwartetes Dahinscheiden* aktiv ist.

10

### ■ Verringerte Schwierigkeit

Du kannst die Schwierigkeit auf **◆◆** senken, wenn du *Unerwartetes Dahinscheiden* aktivieren willst.

### ■ Wirkungsdauer ▶

*Unerwartetes Dahinscheiden* hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.

15

### ■ Schicksal

Das Aktivieren von *Unerwartetes Dahinscheiden* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15

### ■ Wirkungsdauer ▶

*Unerwartetes Dahinscheiden* hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.

15

### ■ Fertigkeit ändern

Du kannst *Unerwartetes Dahinscheiden* auch mit Disziplin aktivieren.

# UNVERGLEICHLICHE VERFOLGUNG

**Erfordert:** Beruf Suchender, sowie die beiden untersten, mittig linken und mittig rechten Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Suchenden.

## ■ Unvergleichliche Verfolgung Basisform: S (30 EP)

Einmal pro Spielsitzung kannst du als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde 2 Schicksalspunkte einsetzen und einen Gegner, der sich nicht weiter als mittlere Entfernung (Personen- oder Planetenmaßstab) zu dir befindet, als Jagdbeute auswählen. Wenn diese Beute innerhalb der nächsten drei Runden deiner Verfolgung erfolgreich entkommen würde, kannst du durch den Einsatz von 2 Erschöpfung mit ihm Schritt halten und so eine Flucht verhindern.

<p>■ <b>Wirkungsdauer</b> ▶</p> <p><i>Unvergleichliche Verfolgung</i> hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.</p>	10	<p>■ <b>Erhöhte Reichweite</b></p> <p>Die Reichweite zum Einsatz von <i>Unvergleichliche Verfolgung</i> wird auf weit erhöht.</p>	10	<p>■ <b>Ausdauer</b> ▶</p> <p>Die Erschöpfungskosten, um mit dem Ziel mittels <i>Unvergleichliche Verfolgung</i> Schritt halten zu können werden um 1 je Rang in Ausdauer gesenkt.</p>	10	<p>■ <b>Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Unvergleichliche Verfolgung</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>
<p>■ <b>Manöver</b></p> <p>Setzt das Ziel von <i>Unvergleichliche Verfolgung</i> ein Manöver ein, um sich von dir zu entfernen, kannst du augenblicklich ein Bewegungs-Manöver außerhalb deiner Runde einsetzen, um die Entfernung wieder zu schließen.</p>	15	<p>■ <b>Ausdauer</b> ▶</p> <p>Die Erschöpfungskosten, um mit dem Ziel mittels <i>Unvergleichliche Verfolgung</i> Schritt halten zu können werden um 1 je Rang in Ausdauer gesenkt.</p>	15	<p>■ <b>Häufigkeit</b></p> <p><i>Unvergleichliche Verfolgung</i> kann ein zusätzliches Mal je Spielsitzung benutzt werden.</p>	15	<p>■ <b>Wirkungsdauer</b> ▶</p> <p><i>Unvergleichliche Verfolgung</i> hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.</p>

# CYBERTECH

**Berufsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Äußerer Rand





**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Mechanik, Medizin, Wachsamkeit (optional: Kybernetik)

<p><b>■ Kybernetiker ▶</b></p> <p>Für jeden Talenrang kannst du bei Proben zum Bauen, Reparieren und Installieren von Kybernetik je einen ■ entfernen. Kybernetik kostet dich 50% weniger als anderen.</p>	<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Ausgereifte Redundanzen</b></p> <p>Du kannst auch mittels Mechanikproben und Notfallreparaturkits geheilt werden, als wärst du ein Droide (in Summe aber höchstens 5 Kits &amp; Stimpacks in einem 24-Stunden-Intervall).</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>
<p><b>■ Auge für Details ▶</b></p> <p>Nach dem Ablegen einer Probe auf Computertechnik oder Mechanik (aber vor der Auswertung) kannst du Erschöpfung bis zum Talenrang einsetzen, um diese Anzahl an ☆ in ☹ umzuwandeln.</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>	<p><b>■ Energietransfer</b></p> <p>Nimm 1 Erschöpfung hin und setze 1 Manöver ein, um leere energiebasierende Munition oder ein entladenes Objekt wieder aufzuladen. Du benötigst mindestens ein kybernetisches Implantat.</p>	<p><b>■ Kybernetiker ▶</b></p> <p>Für jeden Talenrang kannst du bei Proben zum Bauen, Reparieren und Installieren von Kybernetik je einen ■ entfernen. Kybernetik kostet dich 50% weniger als anderen.</p>
<p><b>■ Überladung</b></p> <p>Du kannst als Aktion mit ◆◆◆ Mechanikprobe Boni/Talenrang eines Implantats bis Begegnungsende um +1 steigern. Bei ☹ ist mehrstündige ◆◆ Reparatur des Implantats nötig.</p>	<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talenrang um 1.</p>	<p><b>■ Arzt ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talenrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>
<p><b>■ Verbesserte Überladung</b></p> <p>Bei der Überladungsaktion kannst du ☹☹ einsetzen, um eine zusätzliche Aktion zu erhalten.</p>	<p><b>■ Ausrüstungsgürtel</b></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>	<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Arzt ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talenrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>
<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talenrang um 1.</p>	<p><b>■ Meisterhafte Überladung</b></p> <p>Du kannst Überladung bei mehreren kybernetischen Implantaten gleichzeitig anwenden (mit einer Aufwertung der Schwierigkeit um 1 je Implantat nach dem ersten).</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# DROIDENTECHNIKER

**Berufsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Äußerer Rand

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Coolness, Mechanik, Führungsqualität

<p><b>■ Maschinen-ausbesserer ▶</b></p> <p>Heilst du mittels Mechanik die Wunden bei einem Charakter, so erholt er sich von einer zusätzlichen Wundstufe je Talentrang.</p>	<p><b>■ Geheime Verschlüge ▶</b></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><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Sanfter Erbauer ▶</b></p> <p>Du kannst einen <input type="checkbox"/> je Rang von Proben abziehen, um Droiden zu heilen, modifizieren, konstruieren oder programmieren.</p>	<p><b>■ Auge für Details ▶</b></p> <p>Nach dem Ablegen einer Probe auf Computertechnik oder Mechanik (aber vor der Auswertung) kannst du Erschöpfung bis zum Talentrang einsetzen, um diese Anzahl an ✨ in  umzuwandeln.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Meisterhafte Binärsprache</b></p> <p>Einmal je Begegnung kannst du als Manöver einer Anzahl an Droiden gleich dem Rang in Binärsprache erlauben, deinen Rang in einer Fähigkeit deiner Wahl bis Ende deines nächsten Zugs zu nutzen.</p>	<p><b>■ Verbesserte Binärsprache</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen zusätzlichen <input type="checkbox"/> für die betreffende Probe (zuzüglich zu jenen aus Binärsprache).</p>	<p><b>■ Geheime Verschlüge ▶</b></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><b>■ Redundante Systeme</b></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><b>■ Maschinen-ausbesserer ▶</b></p> <p>Heilst du mittels Mechanik die Wunden bei einem Charakter, so erholt er sich von einer zusätzlichen Wundstufe je Talentrang.</p>	<p><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>	<p><b>■ Sanfter Erbauer ▶</b></p> <p>Du kannst einen <input type="checkbox"/> je Rang von Proben abziehen, um Droiden zu heilen, modifizieren, konstruieren oder programmieren.</p>
<p><b>■ Auge für Details ▶</b></p> <p>Nach dem Ablegen einer Probe auf Computertechnik oder Mechanik (aber vor der Auswertung) kannst du Erschöpfung bis zum Talentrang einsetzen, um diese Anzahl an ✨ in  umzuwandeln.</p>	<p><b>■ Prozessor neu verdrahten</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Aktion bei einem Droiden mit einer  Computer-technikprobe eine Charakteristik bei einem Droiden um 1 zu senken und eine andere um 1 zu steigern.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Maschinen-ausbesserer ▶</b></p> <p>Heilst du mittels Mechanik die Wunden bei einem Charakter, so erholt er sich von einer zusätzlichen Wundstufe je Talentrang.</p>

# HACKER

**Berufsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Äußerer Rand

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Heimlichkeit, Allgemeinbildung, Unterwelt

<p><b>Codeknacker ▶</b></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>5</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>Technisches Knowhow ▶</b></p> <p>Der Zeitaufwand bei mit Computern zusammenhängenden Aufgaben wird pro Rang in diesem Talent um 25% reduziert.</p> <p>5</p>	<p><b>Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang bei Proben, um Sicherheitsgeräte aus-zuschalten oder ver-schlossene Türen zu öffnen.</p> <p>5</p>
<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computer-systeme verteidigst, erhält der Gegner ■ pro Talent-rang.</p> <p>10</p>	<p><b>Technisches Knowhow ▶</b></p> <p>Die Zeit von mit Com-putern zusammen-hängenden Aufgaben wird pro Talent-rang um 25% reduziert.</p> <p>10</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p> <p>10</p>	<p><b>Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang bei Proben, um Sicherheitsgeräte aus-zuschalten oder ver-schlossene Türen zu öffnen.</p> <p>10</p>
<p><b>Computerfreak</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Computertechnik oder Astronavigation neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p><b>Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talent-rang bei Proben, um Sicherheitsgeräte aus-zuschalten oder ver-schlossene Türen zu öffnen.</p> <p>15</p>	<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computer-systeme verteidigst, erhält der Gegner ■ pro Talent-rang.</p> <p>15</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p> <p>15</p>
<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computer-systeme verteidigst, erhält der Gegner ■ pro Talent-rang.</p> <p>20</p>	<p><b>Verbessertes defensives Hacken</b></p> <p>Defensives Hacken wertet nun die Schwierigkeit des Gegners eine Anzahl gleich des Talent-rangs auf, anstelle ihm ■ zu geben.</p> <p>20</p>	<p><b>Codeknacker ▶</b></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>20</p>	<p><b>Entschlossenheit ▶</b></p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, ist dies pro Talent-rang 1 Punkt weniger (mindestens aber 1).</p> <p>20</p>
<p><b>Begabter Hacker</b></p> <p>Wenn du Proben auf Computertechnik machst, kannst du ☉ einsetzen, um nachfolgende Proben in diesem System als Manöver durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p><b>Meisterhacker</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Nebenaktion machen und 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit von Proben auf Computertechnik oder Hacken um eins abzuwerten (mind. Schw. ♦).</p> <p>25</p>	<p><b>Mentaler Schutzschild</b></p> <p>Setze 1 Schicksals-punkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Intelligenz oder Gerissenheit bis Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>25</p>	<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>

# MECHANIKER

**Berufsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Äußerer Rand

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

<p><b>■ Bastler ▶</b></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>	5	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Feintuning ▶</b></p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>
<p><b>■ Redundante Systeme</b></p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ♦ Mechanikprobe als Aktion machen, um Teile für Reparatur eines beschädigten Geräts einem ähnl. funktionsfähigem zu entnehmen, ohne ihn zu beschädigen.</p>	10	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	10	<p><b>■ Bastler ▶</b></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>	10	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	15	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	15	<p><b>■ Defekter Motivator</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine ♦♦♦ Mechanikprobe als Aktion gegen ein Gerät durchführen. Bei Erfolg wird dieses spontan ausfallen und nicht mehr funktionieren.</p>	15	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Hightech-Lösung</b></p> <p>Du kannst 1x pro Spielsitzung als Aktion mit einer ♦♦♦ Mechanikprobe ein Gerät umfunktionieren, so dass es der derzeitigen Problemlösung dient. ⊕ verhindert die anschließende Zerstörung des urspr. Objekts.</p>	20	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	20	<p><b>■ Feintuning ▶</b></p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Dickschädel ▶</b></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><b>■ Technikfreak</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Mechanikprobe neu würfeln.</p>	25	<p><b>■ Flieg schön weiter!</b></p> <p>Setze als Nebenhandlung 1 Schicksalspunkt ein, nachdem dein Raumschiff/ Fahrzeug Hüllenschaden genommen hat. Dieser Schaden wird in Systembelastung umgewandelt.</p>	25	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>■ Verbesserter Dickschädel</b></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>



# MODDER

**Berufsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Äußerer Rand

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Mechanik, Pilot (Welltraum), Straßenwissen, Artillerie

<p><b>■ Tüftler ▶</b></p> <p>Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talenrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p>	<p><b>■ Entschlossenheit ▶</b></p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, ist dies pro Talenrang 1 Punkt weniger (mindestens aber 1).</p>	<p><b>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talenrang senken.</p>	<p><b>■ Signaturfahrzeug</b></p> <p>Wähle ein Fahrzeug oder Raumschiff mit einer Silhouette von höchstens 3. Alle Mechanikproben mit diesem Signaturfahrzeug werden einmal aufgewertet.</p>
<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talenrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>	<p><b>■ Tüftler ▶</b></p> <p>Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talenrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p>	<p><b>■ Schicke Lackierung</b></p> <p>All deine Proben auf Charme, Täuschung und Verhandeln werden in der Präsenz deines Signaturfahrzeugs einmal aufgewertet.</p>	<p><b>■ Größeres Projekt ▶</b></p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</p>
<p><b>■ Ertragreiches Zerlegen</b></p> <p>Als Aktion kannst du mit einer ♦♦ Mechanikprobe ein altes Zubehör zerlegen, um daraus ein neues Zubehör zu konstruieren. Die Kosten des neuen Zubehörs werden um die des alten gesenkt.</p>	<p><b>■ Entschlossenheit ▶</b></p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, ist dies pro Talenrang 1 Punkt weniger (mindestens aber 1).</p>	<p><b>■ Größeres Projekt ▶</b></p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>
<p><b>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</b></p> <p>Je Rang gibst du 1 Objekt 1 perm. Verbesserung (z.B. Schaden +1, ☹-Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung einer Rüstung +1, Rüstungs-Last -2 – Minimum 1).</p>	<p><b>■ Geheime Verschlüge ▶</b></p> <p>Dein Gefährt o. Objekt hat Geheimverstecke, in denen du Objekte bis zur Last gleich dem Talenrang schmuggeln kannst (relativ zur Objektgröße – ein Silh-4-Schiff kann 1 Menschen verbergen).</p>	<p><b>■ Tüftler ▶</b></p> <p>Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talenrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p>	<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talenrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p><b>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</b></p> <p>Je Rang gibst du 1 Objekt 1 perm. Verbesserung (z.B. Schaden +1, ☹-Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung einer Rüstung +1, Rüstungs-Last -2 – Minimum 1).</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Technikfreak</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Mechanikprobe neu würfeln.</p>	<p><b>■ Angepasste Konfiguration</b></p> <p>Dein Signaturfahrzeug erhält zwei zusätzliche Aufrüstungspunkte.</p>

# OUTLAW-TECHNIKER

**Berufsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Disziplin, Körperbeherrschung, Mechanik, Pilot (Planetar), Wahrnehmung, Äußerer Rand

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Mechanik, Straßenwissen, Allgemeinbildung, Unterwelt

<p><b>■ Tüftler ▶</b></p> <p>Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talentrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Utinni! ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Objekte oder Ausrüstung zu plündern. Solche Proben benötigen nur die halbe Zeit.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen □ pro Talentrang für die betreffende Probe.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Tüftler ▶</b></p> <p>Du kannst 1 zusätzlichen Aufrüstungspunkt bei einer Anzahl von Gegenständen gleich deinem Talentrang anbringen. Jeder Gegenstand ist nur einmal modifizierbar.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Utinni! ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Objekte oder Ausrüstung zu plündern. Solche Proben benötigen nur die halbe Zeit.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Ausrüstungsgürtel</b></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> <p>15</p>	<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b></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>15</p>
<p><b>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</b></p> <p>Je Rang gibst du 1 Objekt 1 perm. Verbesserung (z.B. Schaden +1, ☹-Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung einer Rüstung +1, Rüstungs-Last -2 – Minimum 1).</p> <p>20</p>	<p><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen □ pro Talentrang für die betreffende Probe.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Erfinder ▶</b></p> <p>Wenn du neue Gegenstände konstruierst oder Zubehör modifizierst, kannst du pro Talentrang einen ■ entfernen oder □ hinzufügen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</b></p> <p>Je Rang gibst du 1 Objekt 1 perm. Verbesserung (z.B. Schaden +1, ☹-Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung einer Rüstung +1, Rüstungs-Last -2 – Minimum 1).</p> <p>20</p>
<p><b>■ Erfinder ▶</b></p> <p>Wenn du neue Gegenstände konstruierst oder Zubehör modifizierst, kannst du pro Talentrang einen ■ entfernen oder □ hinzufügen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Bekannte Baupläne</b></p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ein Manöver mit ◆◆◆ Allgemeinbildungsprobe durchführen. Erfolg gewährt dir Vertrautheit mit einem Fahrzeug-, Raumschiffs- oder Gebäudedesign.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>25</p>

# INNOVATIVE KREATION

**Erfordert:** Beruf Techniker, sowie die untersten, mittig linken und mittig rechten Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Technikers.

**■ Basisform: Innovative Kreation (30 EP)**

Einmal je Spielsitzung kannst du mit dem Einsatz von 2 Schicksalspunkten und einer erfolgreichen **◆◆◆◆** Mechanikprobe diese Fähigkeit aktivieren (mit **□** und **■** je nach dem Vorhandensein von Bauteilen in der Umgebung, Situation, usw.). Mit den sich in der Umgebung befindlichen Teilen kann er dann eine Waffe, Rüstung oder anderen Gegenstand mit höchstens Seltenheit 5 erschaffen. Dieser besteht bis Ende der Begegnung und fällt anschließend auseinander. Welche Objekte möglich sind, liegt in der Hand des Spielleiters.

**■ Weniger Komplikationen ▶**

Du kannst pro Rang einen **■** beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen

10

**■ Erhöhte Seltenheit ▶**

Die Seltenheit des Gerätes, welches du bauen kannst, wird um 1 je Rang erhöht.

10

**■ Weniger Komplikationen ▶**

Du kannst pro Rang einen **■** beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen

10

**■ Erhöhte Seltenheit ▶**

Die Seltenheit des Gerätes, welches du bauen kannst, wird um 1 je Rang erhöht.

**■ Verringerte Schwierigkeit**

Du kannst die Schwierigkeit auf **◆◆◆** senken, wenn du *Innovative Kreation* aktivieren willst.

15

**■ Erhöhte Seltenheit ▶**

Die Seltenheit des Gerätes, welches du bauen kannst, wird um 1 je Rang erhöht.

15

**■ Schicksal**

Das Aktivieren von *Innovative Kreation* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15


**■ Veränderter Maßstab**

Durch den Einsatz von *Innovative Kreation* kannst du ein Gefährt mit höchstens Silhouette 2 erschaffen.


# UNVERGLEICHLICHE KALIBRIERUNG

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

**■ Basisform: Unvergleichliche Kalibrierung (30 EP)**

Einmal je Spielsitzung kannst du 2 Schicksalspunkte einsetzen, um bis zu zwei Würfel aus deinem Pool erneut würfeln zu können. Die beiden Würfel müssen zur gleichen Zeit neu gewürfelt werden. Diese Fähigkeit kann nicht bei  angewendet werden.

**■ Komplikationen entfernen**

Du kannst einen  entfernen, anstelle ihn neu zu würfeln.

10

**■ Anzahl erhöhen ▶**

Du kannst mit *Unvergleichlicher Kalibrierung* einen zusätzlichen Würfel je Rang neu würfeln.

10

**■ Häufigkeit**

*Unvergleichliche Kalibrierung* kann ein zusätzliches Mal je Spielsitzung benutzt werden.

10

**■ Anzahl erhöhen ▶**



Du kannst mit *Unvergleichlicher Kalibrierung* einen zusätzlichen Würfel je Rang neu würfeln.

**■ Schicksal**

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



15

**■ Risiko minimieren**

Du kannst einen  zu einem  abwerten und diesen dann neu würfeln.

15

**■ Optimierung**

Du kannst einen  zu einem  aufwerten und diesen dann neu würfeln.

15

**■ Geteilter Scharfsinn**

*Unvergleichliche Kalibrierung* kann auch beim Pool eines anderen Helden innerhalb kurzer Reichweite zu dir genutzt werden.

# KÜNSTLER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Täuschung, Wahrnehmung, Kernwelten

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Mechanik, Allgemeinbildung

<p><b>Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	5	<p><b>Feintuning ▶</b></p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talenrang.</p>	5	<p><b>Geistige Werkzeuge</b></p> <p>Du hast immer die „richtigen Dinge zur Hand“ wenn es um das Durchführen von Mechanikproben geht, erhältst also darauf mindestens einen <input type="checkbox"/> – selbst wenn kein Werkzeug vorhanden ist.</p>	5	<p><b>Technisches Knowhow▶</b></p> <p>Der Zeitaufwand bei mit Computern zusammenhängenden Aufgaben wird pro Rang in diesem Talent um 25% reduziert.</p>
<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talenrang.</p>	10	<p><b>Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	10	<p><b>Feintuning ▶</b></p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talenrang.</p>	10	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talenrang.</p>
<p><b>Erfinder ▶</b></p> <p>Wenn du neue Gegenstände konstruierst oder Zubehör modifizierst, kannst du pro Talenrang einen <input type="checkbox"/> entfernen oder <input type="checkbox"/> hinzufügen.</p>	15	<p><b>Objekt beseelen</b></p> <p>Als Manöver kannst du <input type="checkbox"/> anlegen, um einem Objekt 1 Verbesserung (siehe Personalisierte Ausrüstung) für die Dauer zu gewähren; jede Runde erleidest du unter diesem Effekt 3 Erschöpfung.</p>	15	<p><b>Technikfreak</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Mechanikprobe wiederholen.</p>	15	<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computersysteme verteidigst, erhält der Gegner <input type="checkbox"/> pro Talenrang.</p>
<p><b>Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talenrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	20	<p><b>Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	20	<p><b>Defensives Hacken ▶</b></p> <p>Wenn du Computersysteme verteidigst, erhält der Gegner <input type="checkbox"/> pro Talenrang.</p>	20	<p><b>Mentaler Schutzschild</b></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><b>Großer Künstler</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit deiner nächsten Mechanikprobe um 1 zu senken, bis zu einem Minimum von <input type="checkbox"/>.</p>	25	<p><b>Intuitive Verbesserungen</b></p> <p>Bei einer Probe zum Reparieren/ Herstellen eines Objekts darfst du <input type="checkbox"/> bis zum Machtwert dazu würfeln. Pro <input type="checkbox"/> kannst du die Aufrüstungspunkte um 1 erhöhen (max. +2), je Objekt nur 1x.</p>	25	<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>Technologie begreifen</b></p> <p>Führe Aktion mit <input type="checkbox"/> Allgemeinbildungsprobe durch. Bei Erfolg kannst du deinen Machtwert anstelle eines Fertigkeitswertes bei Benutzung eines Objekts bis Ende der Begegnung nutzen.</p>

# SCHATTEN

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Täuschung, Wahrnehmung, Kernwelten

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Heimlichkeit, Infiltration, Straßenwissen, Unterwelt

<p><b>■ ◀▶ Gedankentricks ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>5</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <input type="checkbox"/> je Talentrang abgezogen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Codeknacker ▶</b></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>5</p>	<p><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Multitalent ▶</b></p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Mentaler Schutzschild</b></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>10</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p> <p>10</p>
<p><b>■ ◀▶ Verhüllen</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um für Machtfähigkeiten unentdeckbar zu sein u. bewirken, dass deine angew. Machtkräfte nicht entdeckt werden (solange sie nicht zu deutlich sind).</p> <p>15</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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><b>■ ◀▶ Gedankentricks ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>
<p><b>■ ◀▶ Flüchtige Gedanken</b></p> <p>Stehst du unter dem Einfluss einer Machtfähigkeit, so kannst du eine Aktion mit Probe auf <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Täuschung durchführen, um jene Kraft augenblicklich zu beenden.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Codeknacker ▶</b></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>20</p>	<p><b>■ ◀▶ Jetzt seht ihr mich</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Aktion mit Probe auf <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Täuschung machen, um dafür zu sorgen, dass eine Anzahl an NSCs gleich deinem List-Wert dich vergessen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></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>20</p>
<p><b>■ ◀▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Anatomiekurs</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Intelligenz zu einem Treffer zu addieren.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Meister der Schatten</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>

# SHIEN EXPERTE

Erhält als Beruf: Machtwert 1

**Berufsfertigkeiten:** Computertechnik, Heimlichkeit, Infiltration, Täuschung, Wahrnehmung, Kernwelten

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Infiltration, Widerstandskraft, Lichtschwert

<p><b>■ Verteidigungs-training ▶</b></p> <p>Führst du ein Lichtschwert, eine Nahkampf- waffe oder Handgemengewaffe, so erhält die Waffe die Waffenfähigkeit Defensiv X, wobei X deinem Talentrang entspricht.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Gut in Form</b></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><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ ◀ Reflektieren ▶</b></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><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ ▶ Shien Technik</b></p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwert-Fertigkeit auch mit List anstelle von Stärke durchführen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ▶ Reflektieren ▶</b></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>10</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></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><b>■ ▶ Gegenschlag</b></p> <p>Wenn dich ein Angriff verfehlt und ☹☹ generiert, kannst du deinen nächsten Angriff mit Lichtschwert (List) gegen diesen Angreifer in dieser Begegnung um 1 aufwerten.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs- limit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ▶ Verbessertes Reflektieren</b></p> <p>Benutzt du Reflektieren bei einem Angriff, der dich nicht außer Gefecht gesetzt hat, kannst du ☹☹☹ einsetzen, um ein Ziel in mittl. RW mit dem gleichen, eingehenden Schaden zu treffen.</p> <p>15</p>
<p><b>■ ▶ Djem So Deflektion</b></p> <p>Nach Reflektieren-Einsatz kannst du 1 Schicksalspunkt nutzen, um Bewegungsmanöver zum Nähern zum o. Lösen v. Gegner als Nebenhandlung außerhalb der Runde durchzuführen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b></p> <p>Du kannst einmal pro Runde Erschöpfung bis hin zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit aller eintreffenden Nahkampf-Angriffe um die gleiche Anzahl aufzuwerten.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ▶ Lichtschwert- wurf</b></p> <p>Mach eine Fernkampf- probe mit Lichtschwert mit ◻ deines Macht- werts 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>20</p>	<p><b>■ ▶ Reflektieren ▶</b></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><b>■ ▶ Stürzende Lawine</b></p> <p>Erleide 2 Erschöpfung, um Schaden gleich deinem Stärkewert zur nächsten Lichtschwert- kampfproube in dieser Runde addieren zu dürfen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigen- schaften steigt um 1. Dies kann die Eigen- schaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ▶ Störender Schlag</b></p> <p>Führe als Handlung eine Lichtschwert- (List)-Aktion durch mit ◻ bis hin zu deinem Machtwert. Setze je ein ● ein, um einen ▼ zur nächsten Kampfprobe des Gegners zu addieren.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ▶ Meisterhaftes Reflektieren</b></p> <p>Hast du während deiner vergangenen Run- de keine Kampfprobe gemacht, kostet dich das Aktivieren von Reflektieren nur 1 Er- schöpfung.</p> <p>25</p>





# REKRUT

Spezialisierungsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Überleben, Wachsamkeit

<p><b>■ Basiskampf-training</b></p> <p>Die Kampffertigkeiten Handgemenge und leichte Fernkampfaffen werden Berufsfertigkeiten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Naturbursche ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ■ je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Taktisches Kampftraining</b></p> <p>Die Kampffertigkeiten Nahkampfaffen und schwere Fernkampfaffen werden Berufsfertigkeiten.</p>
<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Fahrzeugkampf-training</b></p> <p>Die Fertigkeiten Artillerie und Pilot (Planetar) werden Berufsfertigkeiten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Weit umhergekommen</b></p> <p>Die Wissensfertigkeiten Kernwelten und Äußerer Rand werden Berufsfertigkeiten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Ersatzmagazin</b></p> <p>Wegen eines ☹ kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Kreativer Mörder</b></p> <p>Du reduzierst den Wert für kritische Treffer aller improvisierten Waffen um 2 (bis zu einem Minimum von 1).</p> <p>20</p>
<p><b>■ Dynamisches Feuer</b></p> <p>Wenn du einen Fernkampfangriff machst während du dich in Nahkampfreichweite mit einem Gegner befindest, kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um den Aufschlag für diese Probe um 1 zu senken.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p> <p>25</p>



# MACHTSENSITIVER IM EXIL

Erhält: Machtwert 1

<p><b>■ ◀ ▶ Übersinnliche Wahrnehmung ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Erkenntnis</b></p> <p>Wahrnehmung und Disziplin werden zu Berufsfertigkeiten.</p>	<p><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu <input type="checkbox"/> von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Übernatürliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wachsamkeit.</p>
<p><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je <input type="checkbox"/> entfernen.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Gefühle überwinden</b></p> <p>Du kannst bei Proben auf Einschüchterung, Charme u. Täuschung <input type="checkbox"/> je Machtwert würfeln. ○ gibt ✨, ●● gibt ▼ zu Charme; ● gibt ✨, ○○ gibt ▼ zu Einschüchterung und Täuschung.</p>	<p><b>■ Konzentration</b></p> <p>Du kannst vor einer Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentrationsmanöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um einen <input type="checkbox"/> einmal aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>
<p><b>■ ◀ ▶ Gefahrensinn</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu <input type="checkbox"/> von einer Probe abziehen.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Empathisches Gespür</b></p> <p>Du erhältst <input type="checkbox"/> bei Proben auf Charme, Einschüchterung und Täuschen, außer gegenüber Zielen, die gegen Machtkräfte immun sind.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Inneres Gleichgewicht</b></p> <p>Heilst du am Ende einer Begegnung Erschöpfung, so kannst du <input type="checkbox"/> pro Machtwert hinzunehmen. Für jedes ● regenerierst du 1 zusätzliche Erschöpfung.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Wink des Schicksals</b></p> <p>Du kannst einmal pro Spielsitzung <input type="checkbox"/> zu einer Probe hinzufügen.</p>
<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <input type="checkbox"/> je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Übersinnliche Wahrnehmung ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Übernatürliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wachsamkeit.</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <input type="checkbox"/> je Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ Sechster Sinn ▶</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Fernkampf.</p>	<p><b>■ ◀ ▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Übermenschliche Reflexe ▶</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Nahkampfgriffe.</p>

# AUFSTREBENDER MACHTSENSITIVER

Erhält: Machtwert 1

<p><b>Erkenntnis</b></p> <p>Wahrnehmung und Disziplin werden zu Berufsfertigkeiten.</p> <p>5</p>	<p><b>Übersinnliche Wahrnehmung</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p> <p>5</p>	<p><b>Allerweltsgesicht</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p> <p>5</p>	<p><b>Starrsinn</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>Übernatürliche Wachsamkeit</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wachsamkeit.</p> <p>10</p>	<p><b>Zähigkeit</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Gedankentricks</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>10</p>	<p><b>Gedankentricks</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>10</p>
<p><b>Übersinnliche Wahrnehmung</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p> <p>15</p>	<p><b>Übernatürliche Wachsamkeit</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wachsamkeit.</p> <p>15</p>	<p><b>Starrsinn</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>Allerweltsgesicht</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p> <p>15</p>
<p><b>Zähigkeit</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>Gefahrensinn</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> von einer Probe abziehen.</p> <p>20</p>	<p><b>Wink des Schicksals</b></p> <p>Du kannst einmal pro Spielsitzung <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> zu einer Probe hinzufügen.</p> <p>20</p>	<p><b>Inneres Gleichgewicht</b></p> <p>Heilst du am Ende einer Begegnung Erschöpfung, so kannst du <input type="checkbox"/> pro Machtwert hinzunehmen. Für jedes <input type="checkbox"/> regenerierst du 1 zusätzliche Erschöpfung.</p> <p>20</p>
<p><b>Belebend</b></p> <p>Du kannst einmal pro Begegnung einen Verbündeten in Nahreichweite unterstützen, der eine Probe mit Gewandtheit oder Stärke versucht. Wirf einen <input type="checkbox"/>. Jedes <input type="checkbox"/> gibt diesem <input type="checkbox"/>, jedes <input type="checkbox"/> gibt ihm <input type="checkbox"/>.</p> <p>25</p>	<p><b>Willensmacht</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine Willenskraft anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>25</p>	<p><b>Machtwert</b></p> <p>Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>Hingabe</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>