

# 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>

# 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>

# 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.

# RIGGER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Mechanik, Widerstandskraft, Artillerie, Unterwelt

<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>5</p>	<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<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> <p>5</p>	<p><b>■ Größeres Projekt ▶</b></p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</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>10</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>10</p>	<p><b>■ Größeres Projekt ▶</b></p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</p> <p>10</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>15</p>	<p><b>■ Überschüssige Munition ▶</b></p> <p>Du kannst bei auf dem Signaturfahrzeug montierten Waffen die Wafeneigenschaft <i>Begrenzte Munition</i> um 1 je Talentrang erhöhen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Verbesserte Manövrierdüsen ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt die Wendigkeit des Signaturfahrzeugs um 1.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Verstärkte Panzerung ▶</b></p> <p>Je Talentrang wird die Panzerung deines Signaturfahrzeugs um 1 erhöht.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Zähigkeit ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Angepasste Kühlanlage ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt die Systembelastung des Signaturfahrzeugs um 2.</p> <p>20</p>	<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> <p>20</p>	<p><b>■ Verstärkte Versiegelung ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt das Hüllenschadenslimit deines Signaturfahrzeugs um 1.</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>■ Verbesserte Manövrierdüsen ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt die Wendigkeit des Signaturfahrzeugs um 1.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Nicht heute</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen, um dein Signaturfahrzeug vor einer Zerstörung zu bewahren.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Verstärkter Rahmen ▶</b></p> <p>Das Signaturfahrzeug erhält die Eigenschaft <i>Massiv</i> auf einer Stufe gleich dem Talentrang. Der Wert für kritische Treffer gegen das Signaturfahrzeug steigt um eine Anzahl gleich dem <i>Massiv</i>-Wert.</p> <p>25</p>