

# TALENTBÄUME FÜR STAR WARS

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

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

## Fliegerass (ZdR):

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

## Diplomat (ZdR):

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

## Entdecker (ARdI):

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

## Gesandter (F&D):

- Asket
- Heiler
- Lehrer
- Niman-Adept
- Schiedsmann
- Weiser
- Expertenfähigkeiten

## Hüter (F&D):

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

## Ingenieur (AoR):

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

## Kolonist (ARdI):

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

## Kommandant (AoR):

- Ausbilder
- Kommodore
- Repräsentant
- Staffelführer
- Strategie
- Taktiker
- Expertenfähigkeiten

## Kopfgeldjäger (ARdI):

- Attentäter
- Kampfsportler (ND)
- Operator (ND)
- Powertech
- Privatdetektiv (ND)
- Überlebenskünstler
- Expertenfähigkeiten

## Krieger (F&D):

- Herausforderer
- Sternenjägerass
- Shii-Cho-Ritter
- TBA
- TBA
- TBA
- Expertenfähigkeiten

## Mystiker (F&D):

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

## Schmuggler (ARdI):

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

## Söldner (ARdI):

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

## Soldat (AoR):

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

## Spion (AoR):

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

## Suchender (F&D):

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

## Techniker (ARdI):

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

## Wächter (F&D):

- Ermittler (EV)
- Handwerker
- Rennfahrer (EV)
- Schatten
- Shien-Experte
- Wache (EV)
- Expertenfähigkeiten

## Allgemeine

### Spezialisierungen:

- Anhänger der Macht (DoR)
- Kadett der imperialen Armee (DoR)
- Klonsoldat im Ruhestand (DoR)
- Pirat (DoR)
- Rekrut (AoR)
- Schiffskapitän (DoR)
- Machtsensitiver im Exil (ARdI)
- Aufstrebender Machtsensitiver (AoR)
- Überlebender Padawan (DoR)

## LEGENDE:

ARdI – Am Rande des Imperiums  
 M&S – Macht und Schicksal  
 DC – Dangerous Covenants (Söldner)  
 SoT – Stay on Target (Ass)  
 DA – Desperate Allies (Diplomat)  
 LbE – Lead by Example (Kommandant)  
 SS – Savage Spirits  
 DoH – Disciples of Harmony (Gesandte)

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

## KURZE ERKLÄRUNG DER TALENTBÄUME:

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

<b>■ Passives Talent</b>		<b>■ Aktives Talent</b>		<b>■ Passives Talent mit Rang ▶</b>
Erfordert keine gesonderte Aktivierung.	5	Erfordert eine Nebenaktion, Manöver oder Aktion zur Aktivierung (wenn nicht angegeben, ist eine Nebenhandlung notwendig).	5	Der weiße Pfeil deutet darauf hin, dass mehrere Ränge darin erworben werden können. Welche Vorzüge dies bringt, ist im jeweiligen Talent aufgeführt.
Erwerbsvebindung				
<b>■ Aktives Talent ohne Rang</b>		<b>■ Aktives Machttalent</b>		<b>■ Aktives Machttalent (+ Konflikt) ⚔</b>
Wird dies erlernt, so gilt es in allen Talentbäumen ebenfalls als erworben und kann somit „übersprungen“ werden vom Erwerb her.	10	Nur Helden mit einem Machtrang von mindestens 1 können ein solches Talent erwerben und anwenden.	10	Ein ⚔ nach dem Namen bedeutet, dass der Held allein aufgrund des Besitzes dieses Talents zu Beginn jeder Sitzung 1 Konflikt erhält.

## EXPERTENFÄHIGKEITEN

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

# BESTIENREITER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Überleben, Wahrnehmung, Xenologie

<p><b>Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigungsproben, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	<p><b>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>Naturbursche ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Rang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p>	<p><b>Kreaturenbändiger ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang einen □ bei Proben, um Kreaturen zu zähmen oder zu bändigen.</p>
<p><b>Naturbursche ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p>	<p><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><b>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>Bestienführer ▶</b></p> <p>Entferne je Talentrang einen ■ bei Überlebensproben, um auf Kreaturen zu reiten.</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><b>Kreaturenbändiger ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang einen □ bei Proben, um Kreaturen zu zähmen oder zu bändigen.</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><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>Verbesserte Sporne</b></p> <p>Durch den Einsatz 1 Erschöpfung kannst du Sporne als Manöver mit Schwierigkeit ◆◆ durchführen.</p>	<p><b>Sporne</b></p> <p>Führe eine Sporne-Aktion mit einer Probe auf ◆◆◆ Überleben durch. Bei Erfolg erhöht sich die Höchstgeschwindigkeit der Kreatur um 1, erleidet hierbei aber auch jede Runde 2 Erschöpfung.</p>	<p><b>Draußen zu Hause</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben neu würfeln.</p>	<p><b>Bestienführer ▶</b></p> <p>Entferne je Talentrang einen ■ bei Überlebensproben, um auf Kreaturen zu reiten.</p>
<p><b>Meisterhafte Sporne</b></p> <p>Beim Aktivieren und Aufrechterhalten von Sporne erleidet die Kreatur nur noch je 1 Erschöpfung anstelle von 2.</p>	<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>

# FAHRER

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














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

# BORDSCHÜTZE

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

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

<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>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Verteidigung durchbrechen ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug-/Raumschiffwaffe kannst du   je Rang einsetzen, Der Verteidigungswert in der anvisierten Zone wird je   um 1 bis Begegnungsende reduziert.</p>	<p><b>■ Lähmender Schuss</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Fahrzeug- o. Raumschiffwaffe kannst du   einsetzen, um die gegnerische Maximalgeschwindigkeit bis Ende der Runde um 1 zu reduzieren (mindestens noch immer 1).</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Abstützen-Manöver durch, um pro Talentrang <b>■</b> von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur <b>■</b> aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</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><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><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>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p><b>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</b></p> <p>Pro Rang kannst du 1 Gegenstand 1 permanente Verbesserung gewähren (z.B. Schaden +1, -Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung von Rüstung +1, Last -2).</p>	<p><b>■ Verteidigung durchbrechen ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug-/Raumschiffwaffe kannst du   je Rang einsetzen, Der Verteidigungswert in der anvisierten Zone wird je   um 1 bis Begegnungsende reduziert.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Abstützen-Manöver durch, um pro Talentrang <b>■</b> von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur <b>■</b> aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>	<p><b>■ Lüftungsschacht</b></p> <p>Vor einem Angriff auf ein Raumschiff oder Fahrzeug kannst du als Nebenhandlung einen Schicksalspunkt einsetzen, um die Massiv-Regelung für diesen Angriff zu ignorieren.</p>
<p><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><b>■ Personalisierte Ausrüstung ▶</b></p> <p>Pro Rang kannst du 1 Gegenstand 1 permanente Verbesserung gewähren (z.B. Schaden +1, -Kosten für Krit o. Waffeneigenschaften -1, Nah- o. Fern-Verteidigung von Rüstung +1, Last -2).</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</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>

# PILOT

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

**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>■ Begabter Pilot ▶</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>■ Begabter Pilot ▶</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 aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Flugkünstler</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>■ Abgehärtet ▶</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>

# 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><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Mechanikproben je einen ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>	<p><b>■ Größeres Projekt ▶</b></p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>■ 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>■ Größeres Projekt ▶</b></p> <p>Dein Signaturfahrzeug kann je Rang um 1 Silhouette größer sein.</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>■ 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><b>■ Verbesserte Manövrierdüsen ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt die Wendigkeit des Signaturfahrzeugs um 1.</p>	<p><b>■ Verstärkte Panzerung ▶</b></p> <p>Je Talentrang wird die Panzerung deines Signaturfahrzeugs um 1 erhöht.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Angepasste Kühlanlage ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt die Systembelastung des Signaturfahrzeugs um 2.</p>	<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Mechanikproben je einen ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>	<p><b>■ Verstärkte Versiegelung ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt das Hüllenschadenslimit deines Signaturfahrzeugs um 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>■ Verbesserte Manövrierdüsen ▶</b></p> <p>Je Talentrang steigt die Wendigkeit des Signaturfahrzeugs um 1.</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><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>

# TEUFELSKERL

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

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

<p><b>Abkürzung ▶</b></p> <p>Du erhältst pro Talent-rang einen  zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>	<p><b>Training bei hoher Anziehungskraft ▶</b></p> <p>Wenn ein von dir gesteuertes Raumschiff o. Fahrzeug Systembelastung erleiden würde, kannst du Erschöpfung gleich Talent-rang erleiden, um eine gleiche Menge an Systembelastung zu vermeiden.</p>	<p><b>Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein  pro Talent-rang abgezogen.</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p><b>Zweite Chance ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine Anzahl an positiven Würfeln gleich deinem Talent-rang auswählen und diese neu würfeln.</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>Abkürzung ▶</b></p> <p>Du erhältst pro Talent-rang einen  zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>	<p><b>Training bei hoher Anziehungskraft ▶</b></p> <p>Wenn ein von dir gesteuertes Raumschiff o. Fahrzeug Systembelastung erleiden würde, kannst du Erschöpfung gleich Talent-rang erleiden, um eine gleiche Menge an Systembelastung zu vermeiden.</p>
<p><b>Eiskalt erwischt</b></p> <p>Setze 1 Schicksals-punkt ein, um bei einem Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Schiffs- o. Fahrzeug-waffen Zusatzschaden in Höhe deiner halben Gewandtheit (aufrunden) zu addieren.</p>	<p><b>Training bei hoher Anziehungskraft ▶</b></p> <p>Wenn ein von dir gesteuertes Raumschiff o. Fahrzeug Systembelastung erleiden würde, kannst du Erschöpfung gleich Talent-rang erleiden, um eine gleiche Menge an Systembelastung zu vermeiden.</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>Starke Präsenz</b></p> <p>Setze 1 Schicksals-punkt als Nebenhand-lung ein, um Erschöp-fung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>
<p><b>Zweite Chance ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du eine Anzahl an positiven Würfeln gleich deinem Talent-rang auswählen und diese neu würfeln.</p>	<p><b>Corellianische Rutsche</b></p> <p>Führe diese Aktion gegen zwei Schiffe oder Fahrzeuge in kürzester Reichweite mit einer  Coolness-probe durch. Bei Erfolg erleiden die beiden Ziele eine mindere Kollision.</p>	<p><b>Koigran-Manöver</b></p> <p>Hat ein Gegner sein <i>Schiff in eine günstige Position</i> dem von dir gesteuerten gegenüber gebracht, so kannst du als Manöver diese Effekte beenden.</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p><b>Verbessertes eiskalt erwischt</b></p> <p>Setze 1 Schicksals-punkt ein, um bei einem Treffer eines erfolgr. Angriffs mit Schiffs- oder Fahrzeug-waffen Zusatzschaden in Höhe deiner Gewandtheit zu addieren.</p>	<p><b>Verbesserte Corellianische Rutsche</b></p> <p>Bei Durchführen der Corellianischen Rutsche erleiden die beiden Ziele eine große Kollision.</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><b>Angeberschiff</b></p> <p>Vor einer Probe in einem Raumschiff oder Fahrzeug kannst du 2 Erschöpfung erleiden. Bei Erfolg erhält diese Probe einen zusätzli-chen , bei einem Fehlschlag eine zusätzli-che .</p>



# DER GEHÖRT MIR

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

**■ Basisform: Der gehört mir (30 EP)**

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

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

# UNVERGLEICHICHE

## ÜBERLEBENSFÄHIGKEIT

**Erfordert:** Beruf Fliegerass, sowie die untersten, ganz linken und mittig linken Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Fliegerasses.

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

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

# ADVOKAT

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Einschüchterung, Täuschung, Verhandeln, Wachsamkeit

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

# ANALYST

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Wahrnehmung, Allgemeinbildung, Kriegskunde

<p><b>■ Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	<p><b>■ Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p><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><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>■ Wertvolles Wissen</b></p> <p>1x je Begegnung kannst du Aktion mit passender ◆◆ Wissensfertigungsprobe durchführen. Bei Erfolg erhält 1 Verbündeter 1 ⊕ auf 1 beliebige Fertigungsprobe während der Begegnung.</p>	<p><b>■ Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	<p><b>■ Belastende Beweise ▶</b></p> <p>Unterstützt du einen Verbündeten bei einer Probe auf Charme, Täuschung, Führungsqualität oder Verhandeln, so erhält dieser pro Talentrang von dir hierin einen ☺ hinzu.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>
<p><b>■ Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p><b>■ Verbesserter Forscher</b></p> <p>Bei einer erfolgr. Probe auf eine passende Wissensfertigkeit erhalten deine Verbündeten und du 1 ☺ je Rang in Forscher auf Proben bis zur nächsten Runde, die mit diesem Wissen zu tun haben.</p>	<p><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><b>■ Verschlüsselter Kommunikator</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben eine Anzahl gleich deinem Rang in Computertechnik auf, um deine verschlüsselten Nachrichten ohne den passenden Code zu entschlüsseln.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>■ Allwissend</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du dich an einen wichtigen Fakt oder Tatsache erinnern, welchen er in der Vergangenheit erfahren hat – als hättest du dafür 1 Schicksalspunkt eingesetzt.</p>	<p><b>■ Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p><b>■ Computerfreak</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Computertechnik oder Astronavigation 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>■ Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	<p><b>■ Gründliche Einschätzung</b></p> <p>1x je Sitzung kannst du eine passende ◆◆◆ Wissensfertigungsprobe machen. Bei Erfolg erhältst du □ gleich der Anzahl an ☆, die du frei auf Proben während der Begegnung verteilen kannst.</p>	<p><b>■ Geistesblitz</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine Intelligenz anstelle des sonst dazugehörigen Attributs nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>

# AGTATOR

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Einschüchterung, Straßenwissen, Täuschung, Unterwelt

<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>■ 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>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</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>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>10</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p> <p>10</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>10</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>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Verletzende Worte</b></p> <p>Aktion mit ♦♦ Einschüchterungsprobe: Jeder ☆ verursacht bei 1 Gegner in kurzer RW 1 Erschöpfung (max 1mal/Gegner); ☹ verursacht 1 zusätzl. Erschöpfung bei 1 bereits betroffenem Gegner.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Geborener Vollstrecker</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Einschüchterung oder Straßenwissen nochmals würfeln.</p> <p>20</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>■ Verbesserte verletzende Worte</b></p> <p>Jeder von Verletzende Worte betroffene Gegner erhält ■ auf Fertigkeitssproben für eine Anzahl an Runden gleich deinem Einschüchterungsrang.</p> <p>20</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>20</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>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>■ Meisterhafte verletzende Worte</b></p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Verletzende Worte als Manöver durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Aufruf zur Rebellion</b></p> <p>Führe 1x pro Sitzung Aktion mit ♦♦♦ Einschüchterungsprobe durch. Bei Erfolg wird eine Personenanzahl bis hin zu deinem Einschüchterungsrang bis Ende der Begegnung rebellisch.</p> <p>25</p>

# BOTSCHAFTER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Charme, Disziplin, Verhandeln, Kernwelten

<p><b>■ Allerweltsgesicht</b> ▶</p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p>	<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln</b> ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</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><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><b>■ Allerweltsgesicht</b> ▶</p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</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><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>■ Entwaffnendes Lächeln</b> ▶</p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</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>■ 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><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><b>■ Verbesserte beflügelnde Worte</b></p> <p>Jeder von beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält □ auf Fertigungsproben für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitätsrang.</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>■ Bezaubernd</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe dein Charisma anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>	<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>■ Meisterhafte beflügelnde Worte</b></p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um die Überraschende Beflügelnde Worte-Aktion als Manöver durchführen zu können.</p>	<p><b>■ Geborener Schmeichler</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>■ Sechster Sinn</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Fernangriffe.</p>

# PROPAGANDIST

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Charme, Täuschung, Wahrnehmung, Kriegskunde

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Positive Darstellung ▶</b></p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</p>	<p><b>■ Im Bilde sein ▶</b></p> <p>Entferne ■ bis hin zu deinem Talentrang bei Proben, um Informationen von Personen zu erlangen oder Neuigkeiten zu verbreiten. Handlanger-NPCs erfahren nicht deine Beteiligung daran.</p>	<p><b>■ Unangenehme Frage</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du bei einer Probe auf Einschüchterung diese mit Täuschung angehen.</p>
<p><b>■ Im Bilde sein ▶</b></p> <p>Entferne ■ bis hin zu deinem Talentrang bei Proben, um Informationen von Personen zu erlangen oder Neuigkeiten zu verbreiten. Handlanger-NPCs erfahren nicht deine Beteiligung daran.</p>	<p><b>■ Verbes. positive Darstellung ▶</b></p> <p>Einmal je Spielsitzung bei der keine Pflicht aktiviert wurde, kannst du eine <b>◆◆◆◆</b> Charmeprobe machen (Schw. -1 je Rang in <i>Positive Darstellung</i>) um bei Erfolg jemandes Pflicht auszulösen.</p>	<p><b>■ Positive Darstellung ▶</b></p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Schlechte Presse</b></p> <p>Einmal je Sitzung darfst du eine Organisation bestimmen und eine <b>◆◆◆</b> Täuschungsprobe machen. Bei Erfolg ist die Wundenschwelle aller Mitglieder d. Organisation um 1 +1 pro <b>☆☆☆</b> bis Sitzungsende gesenkt.</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>■ 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><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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><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>■ Informant</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Kontakt enthüllen, welcher zu einem bestimmten Thema Einsichten gewähren kann.</p>
<p><b>■ Positive Darstellung ▶</b></p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Verbessertes Im Bilde sein ▶</b></p> <p>Einmal je Sitzung darfst du eine Täuschungsprobe gegen Wachsamkeit (Schw. wird je Rang in „Im Bilde sein“ um 1 abgewertet) eines NSC machen, damit dieser dir eine falsche Information glaubt.</p>	<p><b>■ Im Bilde sein ▶</b></p> <p>Entferne ■ bis hin zu deinem Talentrang bei Proben, um Informationen von Personen zu erlangen oder Neuigkeiten zu verbreiten. Handlanger-NPCs erfahren nicht deine Beteiligung daran.</p>

# QUARTIERMEISTER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Infiltration, Verhandeln, Wachsamkeit

<p><b>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</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>■ Handel und Wandel ▶</b></p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</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>■ Schmieren ▶</b></p> <p>Vor einer sozialen Probe kannst du 50 Credits je Talentrang als Manöver ausgeben, um die Probe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ König der Händler</b></p> <p>Du kannst 2 Erschöpfung erleiden, wenn du Waren kaufst/verkaufst, um den Preis um 25% zu modifizieren, o. um beim Abzahlen v. Verpflichtung 1 Punkt mehr zu verlieren o. 1 weniger zu erhalten.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Handel und Wandel ▶</b></p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p>	<p><b>■ Gekaufte Informationen</b></p> <p>Anstelle einer Probe auf eine Wissensfertigkeit kannst du eine Aktion unternehmen und eine Anzahl an Credits gleich der 50-fachen Schwierigkeit der Probe, um diese mit ☆ zu bestehen.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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><b>■ Gute Anlage ▶</b></p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p>	<p><b>■ Gute Anlage ▶</b></p> <p>Zu Beginn der Spielsitzung erhältst du 100 Credits je Talentrang, sofern du auf deine Anlagequelle zugreifen kannst. Du kannst bestimmen, woher dieses Geld stammt.</p>	<p><b>■ Konzentration</b></p> <p>Du kannst vor einer Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentration-Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang einmal 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>■ Geborener Verhandlungsführer</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Coolness oder Verhandeln wiederholen.</p>	<p><b>■ Übermenschliche Reflexe</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Nahangriffe.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>



# DIPLOMATISCHE LÖSUNG

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

**■ Basisform: Diplomatische Lösung (30 EP)**

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

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

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

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

# UNVERGLEICHLICHE EINSICHT

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

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

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

**■ Motive entdecken**

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

10

**■ Anzahl erhöhen ▶**

Je Talentrang können zwei zusätzliche Teilnehmer beeinflusst werden.

10

**■ Anzahl erhöhen ▶**

Je Talentrang können zwei zusätzliche Teilnehmer beeinflusst werden.

10

**■ Häufigkeit**

*Unvergleichliche Einsicht* kann bis zu zweimal je Spielsitzung genutzt werden.

**■ Druckmittel ▶**

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

15

**■ Schicksal**

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

15

**■ Druckmittel ▶**

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

15

**■ Geheimnis**

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

# ARCHÄOLOGE

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Allgemeinbildung, Altes Wissen

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

# FAHRER

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

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

<p><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><b>■ Geländefahrer</b></p> <p>Du erleidest beim Fahren durch schwieriges Gelände bei Proben auf Pilot (Planetar) keinerlei Einbußen.</p>	<p><b>■ Feinsteuerung ▶</b></p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p>	<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Mechanikproben je einen <b>■</b> entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Schnelle Reflexe ▶</b></p> <p>Du kannst pro Talentrang 1 Erschöpfung hinnehmen, um bei Initiativeproben eine gleiche Anzahl an <b>☆</b> zusätzlich zu erhalten.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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><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><b>■ Feinsteuerung ▶</b></p> <p>Willst du die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs mittels Reparatur reduzieren, sinkt diese um 1 zusätzlichen Punkt je Talentrang.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Defensive Steuermanöver ▶</b></p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</p>	<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Rennfahrer</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Pilot (Planetar) oder Artillerie neu würfeln.</p>	<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Mechanikproben je einen <b>■</b> entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>
<p><b>■ Meisterhaftes Vollgas</b></p> <p>Wenn du Vollgas durchführst, steigt deine Maximalgeschwindigkeit um 2 anstelle von nur um 1.</p>	<p><b>■ Vollbremsung</b></p> <p>Wenn du ein Fahrzeug/Raumschiff steuerst, kannst du ein Manöver machen, um dessen Geschwindigkeit auf 0 zu senken. Es erhält dabei Systembelastung gleich der reduzierten Geschwindigkeit.</p>	<p><b>■ Fahrkunst</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du, wenn du ein Fahrzeug lenkst, 2 Erschöpfung erleiden, um eine beliebige Aktion als Manöver durchführen zu können.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# GRENZGÄNGER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Astronavigation, Körperbeherrschung, Straßenwissen, Verhandeln

<p><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>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</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><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	<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>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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 ♦).</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><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>■ 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><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>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Niederschlagen</b></p> <p>Wenn du einen Gegner durch Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du ☠ einsetzen, um diesen niederzuwerfen. Ist das Ziel größer als du, benötigst du je Stufe höherer Silhouette 1 zusätzl. ☠.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>■ 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>

# GROßWILDJÄGER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Heimlichkeit, Überleben, schwere Fernkampfaffen, Xenologie

<p><b>Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p> <p>5</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</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 ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>5</p>
<p><b>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Naturbursche ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>10</p>	<p><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>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>10</p>
<p><b>Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p> <p>15</p>	<p><b>Geborener Jäger</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Wahrnehmung oder Wachsamkeit neu würfeln.</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>15</p>	<p><b>Geschärfte Sinne</b></p> <p>Verbündete in kurzer Entfernung erhalten □ zu Wahrnehmungs- und Wachsamkeitsproben, in Nahkampfreichweite befindliche Verbündete erhalten □□ auf die beiden Fertigkeiten.</p> <p>15</p>
<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>Jagdfieber</b></p> <p>Mach eine ◆◆◆ Überlebensprobe gegen ein Ziel in großer Reichweite. Bei Erfolg kannst du alle Kampfproben gegen dieses Ziel bis Ende deiner nächsten Runde um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>20</p>	<p><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>20</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>Blattschuss</b></p> <p>Einmal pro Angriff kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bei einem Treffer zusätzlichen Schaden in Höhe der Stärke des Ziels zu addieren.</p> <p>25</p>	<p><b>Verbessertes Jagdfieber</b></p> <p>Erleide 2 Erschöpfung, um Jagdfieber als Manöver durchzuführen.</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>Übermenschliche Reflexe</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Nahkampfangriffe.</p> <p>25</p>

# HÄNDLER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Täuschung, Verhandeln, Kernwelten, Unterwelt

<p><b>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p>	5	<p><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je ■ entfernen.</p>	5	<p><b>■ Handel und Wandel ▶</b></p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p>	5	<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>■ Handel und Wandel ▶</b></p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p>	10	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ Ersatzmagazin</b></p> <p>Wegen eines ♣ kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p>	10	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>	15	<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>	15	<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>	15	<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><b>■ Handel und Wandel ▶</b></p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</p>	20	<p><b>■ Nerven wie Drahtseile</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Willenskraft und Charisma bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p>	20	<p><b>■ Schwarzmarktkontakte ▶</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>	20	<p><b>■ Schwarzmarktkontakte ▶</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>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p>	25	<p><b>■ Harter Verhandlungspartner</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Coolness oder Verhandeln neu würfeln.</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>■ König der Händler</b></p> <p>Du kannst 2 Erschöpfung erleiden, wenn du Waren kaufst/verkaufst, um den Preis um 25% zu modifizieren, o. um beim Abzahlen v. Verpflichtung 1 Punkt mehr zu verlieren o. 1 weniger zu erhalten.</p>

# KUNDSCHAFTER

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

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

<p><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>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	5	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<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><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu <b>■ ■</b> von allen Fertigungsproben, um Nahrung, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden. Zudem brauchst du bei solchen Überlebensproben nur halb so lang wie normal.</p>	10	<p><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>	10	<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>	10	<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><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</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>■ Vertraute Sonnen</b></p> <p>Du kannst 1x pro Spielsitzung ein Manöver mit Probe auf  Äußerer Rand o. Kernwelten ablegen. Bei Erfolg erfährst du Typus des derzeitigen Planeten, Umgebung und sinnvolle Infos.</p>	15	<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><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Geschärfte Sinne</b></p> <p>Verbündete in kurzer Entfernung erhalten <input type="checkbox"/> zu Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit, In Nahkampfreichweite befindliche Verbündete erhalten <input type="checkbox"/> auf die beiden Fertigkeiten.</p>	20	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<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>■ 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>	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>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	25	<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>



# PLÖTZLICHE ENTDECKUNG

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

## ■ Basisform: Plötzliche Entdeckung (30 EP)

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

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

# BEISPIELLOSE MOBILITÄT

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

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

# ASKET

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Disziplin, Widerstandskraft, Wachsamkeit

<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>■ 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>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ ◀ Machtzusch ▶</b></p> <p>Lege als Manöver <input type="checkbox"/> bis zum Talent-/Machtrang an und erhalte je <input type="checkbox"/> Absorption +1 bis Beginn deiner nächsten Runde. Jede Runde, in der die <input type="checkbox"/> angelegt bleiben, erleidest du 1 Erschöpfung.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Alles zurücklassen</b></p> <p>Einmal je Sitzung hast du „die richtigen Dinge zur Hand“ bei einer Probe, erhältst darauf also mindestens einen <input type="checkbox"/>.</p> <p>10</p>
<p><b>■ ◀ Meditative Trance</b></p> <p>Erstickst du, so erhältst du nur 1 Erschöpfung je Runde anstelle von 3. Bist du Vakuum ausgesetzt, erhältst du nur 1 Wunde je Runde anstelle von 3.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀ Unfassbarer Geist</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>15</p>	<p><b>■ Konzentration</b></p> <p>Du kannst vor eine Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentration-Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang um 1 Stufe aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Körperliches Training ▶</b></p> <p>Bei Proben auf Athletik oder Widerstandskraft kannst du <input type="checkbox"/> pro Talentrang dazu nehmen.</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>20</p>	<p><b>■ Gedanken-schröpfen ◀</b></p> <p>Wirst du angegriffen kannst du eine Anzahl an Erschöpfung bis hin zu deinem erlittenen Wunden erleiden. Dein Kontrahent erleidet dann eine gleiche Anzahl an Wunden.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Machtzusch ▶</b></p> <p>Lege als Manöver <input type="checkbox"/> bis zum Talent-/Machtrang an und erhalte je <input type="checkbox"/> Absorption +1 bis Beginn deiner nächsten Runde. Jede Runde, in der die <input type="checkbox"/> angelegt bleiben, erleidest du 1 Erschöpfung.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Eiserne Seele</b></p> <p>Trägst du Objekte mit einer maximalen Belastung von 2, heilst du am Ende der Begegnung sämtliche erlittene Erschöpfung.</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>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Leere Seele</b></p> <p>Trägst du Objekte mit einer maximalen Belastung von 2, erhältst du bei jeder Machtfähigkeitsprobe <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> hinzu.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>

# HEILER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Medizin, Allgemeinbildung, Xenologie

<p><b>■ Chirurg ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	5	<p><b>■ ◀▶ Heilende Trance ▶</b></p> <p>Lege einen ◻ an; für jede Begegnung, die dieser Würfel angelegt bleibt, heilst du 1 Wunde pro Talentrang.</p>	5	<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>■ Arzt ▶</b></p> <p>Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>
<p><b>■ Arzt ▶</b></p> <p>Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>	10	<p><b>■ Arzt ▶</b></p> <p>Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>	10	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ ◀▶ Heilende Trance ▶</b></p> <p>Lege einen ◻ an; für jede Begegnung, die dieser Würfel angelegt bleibt, heilst du 1 Wunde pro Talentrang.</p>
<p><b>■ ◀▶ Heilende Trance ▶</b></p> <p>Lege einen ◻ an; für jede Begegnung, die dieser Würfel angelegt bleibt, heilst du 1 Wunde pro Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Erfahrener Heiler</b></p> <p>Wenn du einen Verbündeten heilst, kannst du einen Schicksalspunkt umdrehen, um eine Anzahl zusätzlicher Wunden gleich deinem Wert in <i>Xenologie</i> zu heilen.</p>	15	<p><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>■ Chirurg ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	20	<p><b>■ ◀▶ Verbesserte Heilende Trance ▶</b></p> <p>Wenn du Heilende Trance einsetzt, um Wunden zu heilen, kannst du je 24 Stdn. eine Widerstandskraftprobe machen, um 1 krit. Wunde zu heilen (Schwierigkeit gemäß Grad der Wunde).</p>	20	<p><b>■ ◀▶ Beruhigende Aura</b></p> <p>Wenn ein Gegner dich als Ziel mit einer Machtfähigkeit hat, werden die generierten ⚫ des Gegners um 1 reduziert.</p>	20	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>■ Geborener Arzt</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Medizin neu würfeln.</p>	25	<p><b>■ ◀▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	25	<p><b>■ ◀▶ Verbesserte beruhigende Aura</b></p> <p>Du kannst Manöver machen u. 2 Erschöpfung erleiden, um Anzahl an Verbündeten gleich Willenskraft-Wert bis zu Beginn deiner nächsten Runde von <i>beruhigende Aura</i> auch profitieren zu lassen.</p>

# LEHRER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Allgemeinbildung, Altes Wissen, Führungsqualitäten, Wahrnehmung

<p><b>■ Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talent-rang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Rechercharbeiten.</p>	5	<p><b>■ Renommierter Wissenschaftler ▶</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeit-proben je Talent-rang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammen-hang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehr-ten ablegst.</p>	5	<p><b>■ ◀ Gefahr spüren</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu ■■ von einer Probe abzie-hen.</p>	5	<p><b>■ Multitalent ▶</b></p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p>
<p><b>■ Weitgereist</b></p> <p>Die Wissensfertigkeiten Kernwelten und Äußerer Rand werden Ber-ufsfertigkeiten.</p>	10	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	10	<p><b>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</b></p> <p>Pro Talent-rang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p>	10	<p><b>■ Ermutigende Worte</b></p> <p>Nachdem einem Ver-bündeten eine Probe misslungen ist, kannst du 1 Erschöpfung ein-setzen und ihn als Ne-benhandlung außer-halb deiner Runde bei seiner nächsten Probe unterstützen.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talent-rang.</p>	15	<p><b>■ Talentierter Lehrer ▶</b></p> <p>Du kannst in einer fremden Runde Er-schöpfung bis zum Talent-rang erleiden, damit ein Verbündeter in RW: K diese Zahl an ✨ auf nächste Probe in Fertigkeit mit geringe-rem Rang als du erhält.</p>	15	<p><b>■ Meisterhafter Ausbilder</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöp-fung erleiden, um ei-nem Verbündeten zu erlauben, dass er dei-nen Rang in Disziplin für dessen nächste Disziplinsprobe nutzen kann.</p>	15	<p><b>■ ▶ Jetzt der Meister</b></p> <p>1x je Sitzung kannst du 1 Charakter und 1 Tal-ent o. Machtfähigkeit von ihm wählen. Bis Ende der Begegnung hast du die M-Fähigkeit o. Talent auf gleichem Rang und mit gleichen Erweiterungen.</p>
<p><b>■ Verbesserter weiser Krieger</b></p> <p>Bei Nebenhandlung zu Weiser Krieger kann ein Verbündeter in RW: Kurz beim Ablegen seiner nächsten Kampfprobe die gleiche Eigenschaft wie du bis Ende deiner nächsten Runde nutzen.</p>	20	<p><b>■ Weiser Krieger</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Neben-handlung 1 Schicksals-punkt einsetzen, um eine Kampfprobe mit einer Eigenschaft deiner Wahl ablegen zu dürfen.</p>	20	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	20	<p><b>■ ▶ Ehemals der Schüler</b></p> <p>Erleide als AKT 4 Er-schöpfung, damit 1 Ver-bünd. in RW: K den Machtwert um (dein akt. Machtwert) Punkte bis deinem nächst. Runden-ende erhöht. Du kannst keine Machtfähigkeitspro-ben bis dessen nächst. Rundenende machen.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigen-schaften steigt um 1. Dies kann die Eigen-schaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	25	<p><b>■ Talentierter Lehrer ▶</b></p> <p>Du kannst in einer fremden Runde Er-schöpfung bis zum Talent-rang erleiden, damit ein Verbündeter in RW: K diese Zahl an ✨ auf nächste Probe in Fertigkeit mit geringe-rem Rang als du erhält.</p>	25	<p><b>■ ▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talent-rang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>

# NIMAN-ADEPT

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Führungsqualitäten, Verhandeln, Lichtschwert

<p><b>Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p> <p>5</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>5</p>	<p><b>Ablenken ▶</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>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>Defensivausbildung ▶</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>10</p>	<p><b>Niman-Technik</b></p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwertfertigkeit auch mit Willenskraft anstelle von Stärke durchführen.</p> <p>10</p>	<p><b>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p> <p>10</p>
<p><b>Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p> <p>15</p>	<p><b>Gefühle spüren</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>15</p>	<p><b>Ablenken ▶</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>Defensivausbildung ▶</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>15</p>
<p><b>Sum Djem</b></p> <p>Du kannst bei einer erfolgreichen Lichtschwertkampfprobe  einsetzen, um den Gegner zu entwaffnen.</p> <p>20</p>	<p><b>Ablenken ▶</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>Heranziehen</b></p> <p>Aktion: Angriff m. Lichtschwert (Willenskraft) + deinen  geg. Ziel in mittl. RW mit max. Silhouette 1. Setze  ein, um Ziel 1 RW-Kategorie zu dir zu ziehen o. für  bei Probe.</p> <p>20</p>	<p><b>Innere Mitte ▶</b></p> <p>Du kannst einmal pro Runde ein Manöver durchführen, um bis zum Anfang deiner nächsten Runde den kritischen Trefferwert gegnerischer Kampfproben um deinen Talentrang zu steigern.</p> <p>20</p>
<p><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>Machtanstorm</b></p> <p>Setze  oder  bei misslungenem Lichtschwert (Willenskraft)-Angriff ein, um eine Aktion mit Machtfähigkeit Telekinese als Manöver unmittelbar im Anschluss durchführen zu können.</p> <p>25</p>	<p><b>Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>Verbesserte innere Mitte ▶</b></p> <p>Führe Zentrum des Seins als Nebenhandlung durch anstelle als ein Manöver.</p> <p>25</p>

# SCHIEDSMANN

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Xenologie, Verhandeln, Wahrnehmung, Lichtschwerter

<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>5</p>	<p><b>Raffinierter Unterhändler</b></p> <p>Bei allen Proben auf Verhandeln und Straßenwissen wird ein <input type="checkbox"/> 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>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>5</p>
<p><b>Starrsinn</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</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>10</p>	<p><b>Abgehärtet</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Ablenken</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>Raffinierter Unterhändler</b></p> <p>Bei allen Proben auf Verhandeln und Straßenwissen wird ein <input type="checkbox"/> 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>15</p>	<p><b>Parade</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handwaffe o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p> <p>15</p>	<p><b>Verbessertes Zertrümmern</b></p> <p>Jeder für Zertrümmern eingesetzte  beschädigt ein Objekt um 2 Schritte (anstelle von je 1 Schritt).</p> <p>15</p>
<p><b>Beruhigende Aura</b></p> <p>Wenn ein Gegner dich als Ziel mit einer Machtfähigkeit hat, werden die generierten  des Gegners um 1 reduziert.</p> <p>20</p>	<p><b>Kritischer Punkt</b></p> <p>1x je Sitzung kannst du bei Verhandlung ein potentielles Zugeständnis einbringen, welches die Opposition erhalten möchte und beinahe alles dafür tun würde. Dies sollte nur Verhandeln beinhalten.</p> <p>20</p>	<p><b>Raffinierter Unterhändler</b></p> <p>Bei allen Proben auf Verhandeln und Straßenwissen wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt.</p> <p>20</p>	<p><b>Ablenken</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>Machtwert</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>Verb. raffinierter Unterhändler</b></p> <p>Mach eine  Verhandelnprobe, um je Rang in <i>raff. Unterhändler</i> 1 Zuhörer davon zu überzeugen, dass ein Standpunkt des Kontrahenten unvernünftig oder arglistig ist.</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>Aggressive Verhandlungen</b></p> <p>Einmal je Sitzung kannst du eine  Lichtschwerterprobe ablegen, um die Schwierigkeit aller Verhandelnproben bis Ende der Begegnung um 2 zu senken</p> <p>25</p>

# WEISER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Astronavigation, Charme, Coolness, Altes Wissen

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualitäten wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	5	<p><b>■ Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	5	<p><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>	10	<p><b>■ Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p>	10	<p><b>■ Zuversicht ▶</b></p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	10	<p><b>■ Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>
<p><b>■ Wertvolles Wissen</b></p> <p>1x je Begegnung kannst du Aktion mit passender ◆◆ Wissensfertigungsprobe durchführen. Bei Erfolg erhält 1 Verbündeter 1 ⊕ auf 1 beliebige Fertigungsprobe während der Begegnung.</p>	15	<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>	15	<p><b>■ Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>	15	<p><b>■ ◀ Eins mit dem Universum</b></p> <p>1x/Sitzung kannst du meditieren u. Aktion mit ◆◆ Astronavigationsprobe machen. Bei Erfolg kannst du ○ zu allen Machtproben in nächster Begegnung addieren; bei Erfolg mit ☼ sind es ●.</p>
<p><b>■ ▶ Machtwert</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	20	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ ▶ Vorwärtsverteidigung</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um dich als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde von einem Gegner in Nahkampfreichweite zu lösen.</p>	20	<p><b>■ Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um eine Anzahl an ☆ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p>
<p><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>	25	<p><b>■ ▶ Die Macht ist auf meiner Seite</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um eine Machtfähigkeitsaktion als Manöver durchführen zu können.</p>	25	<p><b>■ Geborener Verhandlungspartner</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Coolness oder Verhandeln neu würfeln.</p>	25	<p><b>■ ▶ Machtwert</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>



# VIEL ZU LERNEN

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

**■ Basisform: Viel zu lernen (30 EP)**


Du kannst einmal je Spielsitzung 2 Schicksalspunkte einsetzen und eine **◆◆◆** Allgemeinbildungsprobe ablegen. Bei Erfolg bestimmst du eines deiner Talente. Bis Ende der aktuellen Begegnung kann ein Verbündeter innerhalb mittlerer Reichweite über dieses Talent verfügen, als würde er es ebenfalls besitzen (inklusive der Gesamtanzahl an Talentträgen, welche du besitzt).

<p><b>■ Anzahl erhöhen ▶</b></p> <p>Je Talentrang können zwei zusätzliche Teilnehmer beeinflusst werden.</p>	10	<p><b>■ Verringerte Schwierigkeit</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf <b>◆◆</b> senken, wenn du <i>Viel zu lernen</i> aktivieren willst.</p>	10	<p><b>■ Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Viel zu lernen</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	10	<p><b>■ Anzahl erhöhen ▶</b></p> <p>Je Talentrang können zwei zusätzliche Teilnehmer beeinflusst werden.</p>
<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>Viel zu lernen</i> auch mit einer Führungsqualitätsprobe aktivieren.</p>	15	<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>Viel zu lernen</i> auch mit einer beliebigen Wissensprobe aktivieren.</p>	15	<p><b>■ Verbessertes Talent</b></p> <p>Besitzt du eine verbesserte Version des gewählten Talents, so verfügen die Verbündeten auch über dieses für die Wirkungs-dauer von <i>Viel zu lernen</i>.</p>	15	<p><b>■ Meisterhaftes Talent</b></p> <p>Besitzt du eine meisterhafte Version des gewählten Talents, so verfügen die Verbündeten auch über dieses für die Wirkungs-dauer von <i>Viel zu lernen</i>.</p>

# UNVERGLEICHLICHE VERHANDLUNG

**Erfordert:** Beruf Gesandter, sowie die untersten, mittig linken und ganz rechten Talente eines beliebigen Spezialisierungstalentbaums des Gesandten.

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

Einmal je Spielsitzung kannst du als Nebenhandlung 2 Schicksalspunkte einsetzen, um bis Ende der Runde die Schwierigkeit all deiner Proben auf Charme, Einschüchtern, Täuschung und Verhandeln so oft abwerten, dass sämtliche  von der Probe entfernt werden.

**■ Wirkungsdauer ▶**

*Unvergleichliche Verhandlung* hält 1 zusätzliche Runde an.

10

**■ Erhöhter Effekt**

Verbündete in Nahkampfreichweite werten die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Einschüchtern, Täuschung und Verhandeln einmal ab, während diese Expertenfähigkeit aktiv ist.

10

**■ Wirkungsdauer ▶**


*Unvergleichliche Verhandlung* hält 1 zusätzliche Runde an.

10

**■ Schicksal**

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

**■ Weniger Komplikationen**

Du kannst einen  bei von dieser Expertenfähigkeit beeinflussten Proben entfernen.

15

**■ Wirkungsdauer ▶**

*Unvergleichliche Verhandlung* hält 1 zusätzliche Runde an.



15

**■ Erhöhte Reichweite**

Die Reichweite von beeinflussten Verbündeten wird auf mittlere Entfernung erhöht.

15

**■ Addiere Triumph**

Immer, wenn du bei einer Probe auf Charme, Einschüchtern, Täuschung und Verhandeln einen Misserfolg hast, kannst du einen automatischen  (dies addiert keinen  zur Probe) addieren.

# AUFSEHER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Handgemenge, Einschüchterung, Disziplin, Unterwelt

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<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>	5	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Präzisionsschlag</b></p> <p>Bei krit. Wunden mit Handgemenge-/ Nahkampf-/ Lichtschwertwaffen kannst du 1 Erschöpfung erleiden, um das Ergebnis in das einer <b>◆</b> krit. Wunde zu ändern. Du kannst Handlager/Rivalen nichttödlich besiegen.</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>■ Verletzende Worte</b></p> <p>Aktion mit <b>◆◆</b> Einschüchterungsprobe: Jeder <b>★</b> verursacht bei 1 Gegner in kurzer RW 1 Erschöpfung (max 1mal/Gegner); <b>☹</b> verursacht 1 zusätzl. Erschöpfung bei 1 bereits betroffenen Gegner.</p>	10	<p><b>■ Böser Bulle ▶</b></p> <p>Bei Einschüchterungs-/ Täuschungsproben darfst du <b>☹☹</b> nutzen, um die Fertigkeit einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p>
<p><b>■ ◀ Den Vorteil sehen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC <b>■</b> auf eine Fertigkeitssprobe geben.</p>	15	<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>	15	<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>	15	<p><b>■ ▶ Kein Entkommen</b></p> <p>Du kannst <b>☹☹</b> von deiner Einschüchterungsprobe oder <b>☹☹</b> von der Disziplinsprobe eines Gegners nutzen, damit dieser kein freies Manöver während seiner nächsten Runde durchführen kann.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Verlust des Gleichgewichts</b></p> <p>Bei der Kampfprobe eines Gegners in Nahreichweite kannst du <b>☹☹☹</b> nutzen, damit dieser bis zum Ende seiner nächsten Runde handlungsunfähig ist und keine Aktion ausführen kann.</p>	20	<p><b>■ ▶ Unheilvoller Blick ☹</b></p> <p>Wirst du aus bis mittl. RW angegriffen, kannst du 1 Schicksalspunkt drehen, um die Schwierigkeit um deinen Einschüchterungsrank Punkte aufzuwerten. Du bekommst 1 Konflikt/Sitzung.</p>	20	<p><b>■ Böser Bulle ▶</b></p> <p>Bei Einschüchterungs-/ Täuschungsproben darfst du <b>☹☹</b> nutzen, um die Fertigkeit einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p>
<p><b>■ Haltegriff</b></p> <p>Pro Zug kannst du einmal als Manöver einen Haltegriff machen. Bis Beginn deines nächsten Zugs müssen alle Gegner in Nahreichweite 2 Manöver einsetzen, um sich von dir wegzubewegen.</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>■ ▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	25	<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>

# BESCHÜTZER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Personenschutz ▶</b> 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 Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Parade ▶</b> Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>	<p><b>■ Arzt ▶</b> Führst du eine Medizinprobe durch, um von einem Charakter die Wunden zu heilen, so heilt er zusätzlich so viel Erschöpfung, wie dein Talentrang beträgt.</p>	<p><b>■ Stim-Spezialisierung ▶</b> Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde je Rang – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 bei einem einzelnen Ziel binnen 24 Stunden angewandt werden.</p>	<p><b>■ Machtenschutz ▶</b> Lege als Manöver ◻ bis zum Talent-/Machtrang an und erhalte je ◻ Absorption +1 bis Beginn deiner nächsten Runde. Jede Runde, in der die ◻ angelegt bleiben, erleidest du 1 Erschöpfung.</p>
<p><b>■ Ablenken ▶</b> 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><b>■ Stim-Spezialisierung ▶</b> Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde je Rang – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 bei einem einzelnen Ziel binnen 24 Stunden angewandt werden.</p>	<p><b>■ Geschärfte Sinne</b> Verbündete in kurzer Entfernung erhalten ◻ zu Wahrnehmungs- und Wachsamkeitsproben. In Nahkampfreichweite befindliche Verbündete erhalten ◻◻ auf die beiden Fertigkeiten.</p>	<p><b>■ Innere Mitte ▶</b> Du kannst einmal pro Runde ein Manöver durchführen, um bis zum Anfang deiner nächsten Runde den kritischen Trefferwert gegnerischer Kampfproben um deinen Talentrang zu steigern.</p>
<p><b>■ Schutzkreis</b> Erleidet ein mit dir in Nahreichweite befindl. Verbündeter 1 Treffer, kannst du als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde <i>Parade</i> o. <i>Ablenken</i> bei diesem Treffer einsetzen.</p>	<p><b>■ Machtenschutz ▶</b> Lege als Manöver ◻ bis zum Talent-/Machtrang an und erhalte je ◻ Absorption +1 bis Beginn deiner nächsten Runde. Jede Runde, in der die ◻ angelegt bleiben, erleidest du 1 Erschöpfung.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Personenschutz ▶</b> 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 Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Innere Mitte ▶</b> 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>■ Machtwert ▶</b> Du erhältst je Talentrang 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>	<p><b>■ Verbesserter Personenschutz</b> Einmal pro Spielsitzung kannst du, falls die Person, welche unter dem Einfluss von deinem Personenschutz steht, Schaden nimmt, diesen für sie übernehmen.</p>

# FRIEDENSWAHRER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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


<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>■ 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>5</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>■ Aura des Anführers ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <input checked="" type="checkbox"/> pro Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ Aura des Anführers ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <input checked="" type="checkbox"/> pro Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>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><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀ Machtvoller Anführer</b></p> <p>Beim Durchführen einer Probe auf Führungsqualität kannst du <input type="checkbox"/> bis zu seinem Machtwert hinzunehmen. Setze <input checked="" type="checkbox"/> als <input checked="" type="checkbox"/> oder <input checked="" type="checkbox"/> ein.</p> <p>15</p>	<p><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>■ Feldkommandant</b></p> <p>Führe Aktion mit <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/> Führungsqualität durch, damit Anzahl an Verbündeten gleich Charisma je 1 Erschöpfung einsetzen können, um sofort 1 Manöver durchzuführen (mehr als 2/Runde möglich).</p>
<p><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>20</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>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Verbesserter Feldkommandant</b></p> <p>Die Feldkommandant-Handlung beeinflusst (Charisma x2) Verbündete und du kannst <input checked="" type="checkbox"/> einsetzen, damit die Betroffenen 1 Erschöpfung nutzen für die Durchführung 1 Aktion anstelle 1 Manövers.</p> <p>20</p>
<p><b>■ ▶ Alternativer Machteinsatz</b></p> <p>Kannst du bei misslungener Kampfprobe <input checked="" type="checkbox"/> oder <input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/><input checked="" type="checkbox"/> einsetzen, darfst du als Manöver eine Machtkraft auf deine Verbündeten anwenden.</p> <p>25</p>	<p><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>■ ▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Geborener Anführer</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Führungsqualität oder Coolness neu würfeln.</p>

# KRIEGSFÜHRER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** leichte Fernkampfwaffen, Führungsqualität, Wahrnehmung, Überleben

<p><b>Erstklassige Stellung ▶</b></p> <p>Wenn du oder ein Verbündeter in bis zu kurzer Reichweite in Deckung geht, erhöht sich deren Absorption um 1 je Talentrang, solange diese Deckung nicht verlassen wird.</p> <p>5</p>	<p><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>5</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Sorgfältige Planung</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Fakt in die Erzählung einflechten, als wenn du einen Schicksalspunkt dafür eingesetzt hättest.</p> <p>10</p>	<p><b>Gefahr spüren</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> von einer Probe abziehen.</p> <p>10</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>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>15</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</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>Vorausahrender Schuss ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf leichte Fernkampfwaffen außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>15</p>
<p><b>Koordinierter Angriff ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch: eine Anzahl an nahen Verbündeten gleich deinem Führungsqualität-Rang erhalten  bis Anfang nächster Runde. Reichweite erhöht sich um 1 je Rang.</p> <p>20</p>	<p><b>Erstklassige Stellung ▶</b></p> <p>Wenn du oder ein Verbündeter in bis zu kurzer Reichweite in Deckung geht, erhöht sich deren Absorption um 1 je Talentrang, solange diese Deckung nicht verlassen wird.</p> <p>20</p>	<p><b>Blinder Fleck</b></p> <p>Du und Verbündete innerhalb kurzer Reichweite zu dir erhalten  auf Kampfproben, während sie sich in Deckung befinden.</p> <p>20</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>20</p>
<p><b>Cleverer Lösung</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitssprobe deine List anstelle des sonst dazugehörigen Attributs nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</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>Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>Prophetisches Ziel</b></p> <p>Hast du zu einer Kampfprobe mit leichten oder schweren Fernkampfwaffen gezielt, kann kein  eingesetzt werden, damit du Verbündete in Nahreichweite zum Ziel triffst.</p> <p>25</p>

# RÜSTMEISTER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Lichtschwert, Mechanik, Widerstandskraft, Äußerer Rand






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

# SORESU-VERTEIDIGER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>■ ◀ Soresu-Technik</b></p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwert-Fertigkeit auch mit Intelligenz anstelle von Stärke durchführen.</p>	<p><b>■ ◀ Ablenken ▶</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><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><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><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><b>■ ◀ Defensiver Wirbel</b></p> <p>Führe eine Aktion mit Probe auf  Lichtschwert (Intelligenz) durch. Du und je  ein Verbündeter in RW Kurz erhalten Verteidigung X (X = 1+ 1 für je .</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>	<p><b>■ ◀ Ablenken ▶</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><b>■ ◀ Ablenken ▶</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><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>■ ◀ Meisterhafte Parade</b></p> <p>Hast du während deiner vergangenen Runde keine Kampfprobe gemacht, kostet dich das Aktivieren von Parade nur 1 Erschöpfung.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ ◀ Verbessertes Ablenken</b></p> <p>Benutzt du Ablenken gegen einen Fernangriff, der  generiert hat, so kannst du ein Ziel in mittlerer Reichweite mit dem gleichen, eingehenden Schaden treffen.</p>	<p><b>■ ◀ Strategischer Zwang</b></p> <p>Führe Aktion mit Probe auf  Lichtschwert (Intelligenz) mit  gleich Machtwert durch. Bei Erfolg kann 1 Ziel in kurzer RW für 1 Runde nur dich angreifen. Je  verlängert dies um 1 Runde.</p>



# DUELL DES SCHICKSALS

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

**■ Basisform: Duell des Schicksals (30 EP)**

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

**■ Verringerte Schwierigkeit**

Du kannst die Schwierigkeit auf **◆◆** senken, wenn du *Duell des Schicksals* aktivieren willst.

10

**■ Inspiration ▶**

Während *Duell des Schicksals* aktiv ist, erhalten Verbündete  zu all ihren Proben hinzu.

10

**■ Wirkungsdauer ▶**

*Duell des Schicksals* hält 1 zusätzliche Runde an.

10

**■ Standhaftigkeit ▶**

Während *Duell des Schicksals* aktiv ist, erhöht sich dein Wundlimit um 4. Nach dessen Ende senkt sich wieder dein Limit, so dass du evtl. bewusstlos wirst und eine kritische Wunde erhältst.

**■ Standhaftigkeit ▶**

Während *Duell des Schicksals* aktiv ist, erhöht sich dein Wundlimit um 4. Nach dessen Ende senkt sich wieder dein Limit, so dass du evtl. bewusstlos wirst und eine kritische Wunde erhältst.

15

**■ Wirkungsdauer ▶**

*Duell des Schicksals* hält 1 zusätzliche Runde an.

15

**■ Inspiration ▶**

Während *Duell des Schicksals* aktiv ist, erhalten Verbündete  zu all ihren Proben hinzu.

15

**■ Kosmisches Gleichgewicht**

Wenn du eine kritische Wunde erhältst, während *Duell des Schicksals* aktiv ist, kannst du einen Schicksalspunkt auf deine Seite drehen.

# BEISPIELLOSES HELDENTUM

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

**■ Basisform: Beispielloses Heldentum (30 EP)**

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

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

# MECHANIKER

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

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

<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Mechanik je ■ entfernen.</p> <p>Die Credit-Kosten für die Modifikation von Zubehör werden halbiert.</p>	5	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Feinsteuerung ▶</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 dies 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 Mechanikproben je einen ■ entfernen.</p> <p>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 einer ♦♦♦ Mechanikprobe als Aktion gegen ein Gerät durchführen. Bei Erfolg wird dieses spontan ausfallen und nicht mehr funktionieren.</p>	15	<p><b>■ Abgehärtet ▶</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 ♦♦♦ Mechanikprobe ein Gerät umfunktionieren, so dass es der derzeitigen Problemlösung dient.</p> <p>⊕ 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>■ Feinsteuerung ▶</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>■ Geborener Tüftler</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Mechanikprobe neu würfeln.</p>	25	<p><b>■ Einfach weiterfliegen</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>

# SABOTEUR

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


**Spezialisierungsfertigkeiten:** Heimlichkeit, Infiltration, Körperbeherrschung, Mechanik

<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>	<p><b>Langer Atem</b> ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	<p><b>Starrsinn</b> ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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><b>Starrsinn</b> ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>Mächtige Explosion</b> ▶</p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p><b>Abgehärtet</b> ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>Langer Atem</b> ▶</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>
<p><b>Nichts wie weg</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um ein Bewegungsmannöver als Nebenhandlung durchführen, um in Deckung o. aus Explosionsreichweite einer Waffe oder Explosion zu gelangen.</p>	<p><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>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>	<p><b>Dickschädel</b> ▶</p> <p>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>Verbesserte nichts wie weg</b></p> <p>Du kannst mit <i>Zeit zu gehen</i> auch noch einem Verbündeten in Nahkampfreichweite ebenso eine Nebenhandlung auszuführen wie unter <i>Zeit zu gehen</i> beschrieben.</p>	<p><b>Mächtige Explosion</b> ▶</p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p><b>Gezielte Sprengung</b> ▶</p> <p>Wenn du eine Waffe mit der Explosions-Eigenschaft einsetzt, kannst du je <b>☉</b> oder <b>☼</b> ausgeben, um 1 Ziel von der Explosion auszuschließen (höchstens so viele Ziele wie Talentrang).</p>	<p><b>Abgehärtet</b> ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>Hingabe</b> ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>Meistergrenadier</b></p> <p>Senke die <b>☉</b>-Kosten zum Aktivieren der Explosionseigenschaft einer Waffe um 1, bis zu einem Minimum von 1.</p>	<p><b>Gezielte Sprengung</b> ▶</p> <p>Wenn du eine Waffe mit der Explosions-Eigenschaft einsetzt, kannst du je <b>☉</b> oder <b>☼</b> ausgeben, um 1 Ziel von der Explosion auszuschließen (höchstens so viele Ziele wie Talentrang).</p>	<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>

# WISSENSCHAFTLER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Medizin, Allgemeinbildung, Altes Wissen

<p><b>Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen  einsetzen, um eine Anzahl an  gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p> <p>5</p>	<p><b>Renommierter Wissenschaftler ▶</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitproben je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p> <p>5</p>	<p><b>Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein  pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</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>Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein  pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p> <p>10</p>	<p><b>Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen  einsetzen, um eine Anzahl an  gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p> <p>10</p>	<p><b>Geheime Verschlüge ▶</b></p> <p>Geheimverstecke bei Objekt/Gefährt/Droide für Objekte bis Last gleich Talentrang (relativ zur Größe –Silh-4-Schiff kann 1 Person verbergen). </p> <p>10</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>10</p>
<p><b>Renommierter Wissenschaftler ▶</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitproben je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p> <p>15</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>15</p>	<p><b>Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen  pro Talentrang für die betreffende Probe.</p> <p>15</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>15</p>
<p><b>Universalgelehrter</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf eine Wissensfertigkeit neu würfeln.</p> <p>20</p>	<p><b>Geistesblitz</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitprobe deine Intelligenz anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>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>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>20</p>
<p><b>Konzentration</b></p> <p>Du kannst vor einer Fähigkeitsprobe einmal ein Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang um 1 Stufe aufzuwerten.</p> <p>25</p>	<p><b>Sorgfältige Planung</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Fakt in die Erzählung einflechten, als wenn du einen Schicksalspunkt dafür eingesetzt hättest.</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>Ausrüstungsgürtel</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um ein bislang nicht vorhandenes Objekt (mit maximaler Seltenheit 4 und bei Waffen mit Begrenzter Munition 1) aus einem Werkzeugkasten oder Beutel zu ziehen.</p> <p>25</p>



# ARZT

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Coolness, Medizin, Widerstandskraft, Allgemeinbildung

<p><b>Chirurg ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	5	<p><b>Bacta-Spezialist ▶</b></p> <p>Patienten unter deiner Obhut regenerieren 1 zusätzliche Wunde in einem Bacta-Tank oder durch Langzeit-Pflege.</p>	5	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<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>
<p><b>Stim-Injektion</b></p> <p>Führe Stim-Injektions-Aktion mit ♦♦ Medizinprobe bei anderen o. dir durch. Bei Erfolg erhält jener +1 auf 1 Eigenschaft für die Begegnung und 4 Erschöpfung (max. 1x pro Person je Begegnung).</p>	10	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p><b>Chirurg ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	10	<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>
<p><b>Chirurg ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talentrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>	15	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	15	<p><b>Bacta-Spezialist ▶</b></p> <p>Patienten unter deiner Obhut regenerieren 1 zusätzliche Wunde in einem Bacta-Tank oder durch Langzeit-Pflege.</p>	15	<p><b>Nervendruckpunkt</b></p> <p>Anstelle des Schadens eines Handgemenge-Treffers kannst du die gleiche Höhe an Erschöpfungsschaden + zusätzlich Erschöpfung gleich deines Medizin-Rangs anrichten. Dies ignoriert gegnerische Absorption.</p>
<p><b>Verbesserte Stim-Injektion</b></p> <p>Bei Stim-Injektions-Aktion kannst du die Schwierigkeit auf ♦♦♦ erhöhen, das Ziel erleidet hierdurch aber auch nur 1 Erschöpfung.</p>	20	<p><b>Geborener Arzt</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Medizin neu würfeln.</p>	20	<p><b>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<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>Meisterhafte 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>	25	<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>	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>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>

# DARSTELLER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Charme, Disziplin, Körperbeherrschung, Nahkampfwaffen

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



# GELEHRTER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Wahrnehmung, Äußerer Rand, Unterwelt, Xenologie

<p><b>Renommierter Wissenschaftler ▶</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitstests je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p> <p>5</p>	<p><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>5</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang <input type="checkbox"/> von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur <input type="checkbox"/> aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>5</p>
<p><b>Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p> <p>10</p>	<p><b>Renommierter Wissenschaftler ▶</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit von Fertigkeitstests je Talentrang um 1 abwerten, wenn du sie im Zusammenhang mit Universitäten, Bibliotheken, Archiven, o.ä. und deren Gelehrten ablegst.</p> <p>10</p>	<p><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> <p>10</p>	<p><b>Forscher ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Wissensfertigkeiten wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du nur die Hälfte der Zeit bei Recherchearbeiten.</p> <p>10</p>
<p><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>15</p>	<p><b>Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen <input type="checkbox"/> einsetzen, um eine Anzahl an <input type="checkbox"/> gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p> <p>15</p>	<p><b>Universalgelehrter</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf eine Wissensfertigkeit neu würfeln.</p> <p>15</p>	<p><b>Multitalent ▶</b></p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p> <p>15</p>
<p><b>Expertenwissen ▶</b></p> <p>Wähle beim Talenterwerb 1 Wissensfertigkeit. Bei Proben darauf kannst du einen <input type="checkbox"/> einsetzen, um eine Anzahl an <input type="checkbox"/> gleich deinem Talentrang zu erhalten.</p> <p>20</p>	<p><b>Konzentration</b></p> <p>Du kannst vor eine Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentration-Manöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um den Fähigkeitsrang um 1 Stufe aufzuwerten.</p> <p>20</p>	<p><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>20</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> <p>20</p>
<p><b>Geistesblitz</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitstest deine Intelligenz anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>25</p>	<p><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>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>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>25</p>

# GESCHÄFTSMANN

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Verhandeln, Allgemeinbildung, Unterwelt

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

# MARSHALL

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Einschüchterung, Wachsamkeit, leichte Fernkampfaffen, Unterwelt

<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>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Guter Polizist ▶</b></p> <p>Bei Probe auf Verhandeln/Charme darfst du 1x  einsetzen, um die  einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Böser Bulle ▶</b></p> <p>Bei Einschüchterungs-/Täuschungsprobe darfst du 1x  einsetzen, um die  einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>
<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>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Guter Polizist ▶</b></p> <p>Bei Probe auf Verhandeln/Charme darfst du 1x  einsetzen, um die  einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>15</p>	<p><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><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Erbarmungslose Skepsis</b></p> <p>Wirst du das Ziel einer Täuschungsprobe, so kannst du automatisch eine Anzahl an  gleich deinem Rang in Wachsamkeit zu diesem addieren.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Böser Bulle ▶</b></p> <p>Bei Einschüchterungs-/Täuschungsprobe darfst du 1x  einsetzen, um die  einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>20</p>	<p><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><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> <p>25</p>	<p><b>■ Verb. erbarmungslose Skepsis</b></p> <p>Bist du Ziel einer fehlgeschlagenen Täuschungsprobe, kannst du einen Schicksalspunkt deiner Seite umdrehen, um  zum Ergebnis des Kontrahenten zu addieren.</p> <p>25</p>	<p><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>■ Geborener Schütze</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfaffen neu würfeln.</p>

# POLITIKER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Charme, Einschüchterung, Täuschung, Kernwelten

<p><b>Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p><b>Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>10</p>	<p><b>Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p><b>Verletzende Worte</b></p> <p>Aktion mit ♦♦ Einschüchterungsprobe: Jeder ☆ verursacht bei 1 Gegner in kurzer RW 1 Erschöpfung (max 1mal/Gegner); ☹ verursacht 1 zusätzl. Erschöpfung bei 1 bereits betroffenen Gegner.</p> <p>10</p>	<p><b>Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</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>Verbesserte beflügelnde Worte</b></p> <p>Jeder von Beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält □ auf Fertigkeitstests für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitäten-Rang.</p>	<p><b>Verbesserte Verletzende Worte</b></p> <p>Jeder von Verletzende Worte betroffene Gegner erhält ■ auf Fertigkeitstests für eine Anzahl an Runden gleich deinem Einschüchterungs-Rang.</p> <p>15</p>	<p><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>20</p>	<p><b>Meisterhafte beflügelnde Worte</b></p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Beflügelnde Worte als Manöver durchführen zu können.</p> <p>20</p>	<p><b>Meisterhafte Verletzende Worte</b></p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Verletzende Worte als Manöver durchführen zu können.</p> <p>20</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><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>Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>Geborener Schmeichler</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Charme oder Täuschung neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>Starke Präsenz</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>

# AUFSCHLUSSREICHE ENTHÜLLUNG

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

## ■ Basisform: Aufschlussreiche Enthüllung (30 EP)

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

■ Weniger Komplikationen ▶	
Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen	10

■ Schicksal	
Das Aktivieren von <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.	10

■ Verringerte Schwierigkeit	
Du kannst die Schwierigkeit auf <b>◆◆</b> senken, wenn du <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> aktivieren willst.	10

■ Zusätzliche Fertigkeiten	
Du kannst <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> auch mit einer beliebigen Wissensfertigkeit aktivieren.	10

■ Mehr Verstärkung ▶	
Du erhältst je Rang dieses Zweigs einen □, um <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> zu aktivieren.	15

■ Weniger Komplikationen ▶	
Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen	15

■ Verbesserter Effekt	
Wenn die Probe zum Aktivieren erfolgreich ist, kann der Held einen ⊕ einsetzen, um ein zusätzliches Stück von gleich wichtiger Information zu erhalten.	15

■ Häufigkeit	
Du kannst <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> bis zu zweimal pro Spielsitzung aktivieren.	15

# UNVERGLEICHLICHE KOMPETENZ

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

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

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

**■ Weniger Komplikationen ▶**  
 Du kannst einen **■** je Rang von Proben auf Berufsfertigkeiten entfernen, solange *Unvergleichliche Kompetenz* aktiv ist.

10

**■ Aktivierung**  
 Du kannst *Unvergleichliche Kompetenz* als Manöver aktivieren.

10

**■ Aktivierung**  
 Du kannst *Unvergleichliche Kompetenz* als Nebenhandlung auch außerhalb deines Zugs aktivieren.

10

**■ Weniger Komplikationen ▶**  
 Du kannst einen **■** je Rang von Proben auf Berufsfertigkeiten entfernen, solange *Unvergleichliche Kompetenz* aktiv ist.

**■ Reduzierte Schwierigkeit**  
 Die Schwierigkeit aller Proben auf Berufsfertigkeiten wird um 2 reduziert (anstelle von nur 1), jedoch nicht tiefer als auf **◆** einfach (sofern du nicht „*Verringerte Schwierigkeit*“ besitzt).

15

**■ Überlegene Senkung**  
 Einmal pro Spielsitzung kannst du, während *unvergleichliche Kompetenz* aktiv ist, die Schwierigkeit einer einzelnen Probe auf eine Nicht-Berufsfertigkeit reduzieren.

15

**■ Schicksal**  
 Das Aktivieren von *Unvergleichliche Kompetenz* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15

**■ Verringerte Schwierigkeit**  
 Die Schwierigkeit aller Proben auf Berufsfertigkeiten kann jetzt sogar bis auf – trivial reduziert anstelle von nur **◆** einfach.

# AUSBILDER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Medizin, schwere Fernkampfaffen, Allgemeinbildung

<p><b>■ Koordiniert ▶</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>■ Körperliches Training ▶</b></p> <p>Bei Proben auf Athletik oder Widerstandskraft kannst du □ pro Talentrang dazu nehmen.</p> <p>5</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>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Ermutigende Worte</b></p> <p>Nachdem einem Verbündeten eine Probe misslungen ist, kannst du 1 Erschöpfung einsetzen und ihn als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde bei seiner nächsten Probe unterstützen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Koordiniert ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Stim-Spezialisierung ▶</b></p> <p>Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde je Rang – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 bei einem einzelnen Ziel binnen 24 Stunden angewandt werden.</p>
<p><b>■ Körperliches Training ▶</b></p> <p>Bei Proben auf Athletik oder Widerstandskraft kannst du □ pro Talentrang dazu nehmen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Meisterhafter Ausbilder</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um einem Verbündeten zu erlauben, dass er deinen Rang in Disziplin für dessen nächste Disziplinsprobe nutzen kann.</p> <p>15</p>	<p><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>■ Verbessertes 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><b>■ Feldkommandant</b></p> <p>Führe Aktion mit ♦♦ Führungsqualität durch, damit Anzahl an Verbündeten gleich Charisma je 1 Erschöpfung einsetzen können, um sofort 1 Manöver durchzuführen (mehr als 2/Runde möglich).</p> <p>20</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Stim-Spezialisierung ▶</b></p> <p>Stimpacks heilen unter deiner Anwendung 1 zusätzliche Wunde je Rang – jedoch können weiterhin nicht mehr als 5 bei einem einzelnen Ziel binnen 24 Stunden angewandt werden.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Verbessertes Feldkommandant</b></p> <p>Die Feldkommandant-Handlung beeinflusst (Charisma x2) Verbündete und du kannst ☉ einsetzen, damit die Betroffenen 1 Erschöpfung nutzen für die Durchführung 1 Aktion anstelle 1 Manövers.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Ausbildungstalent</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Führungsqualität oder Disziplin neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>■ So wird's gemacht ▶</b></p> <p>Du kannst bei erfolgr. Probe 1 Erschöpfung erleiden, um Verbündeten gleich Willenskr. in kurzer RW (+1 RW je zusätzl. Talentrang) bei gleicher Probe während nächste Runde 1 ☉ zu gewähren.</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>

# STAFFELFÜHRER

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

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

<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>■ Aufsatteln</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenhandlung bei einem Fahrzeug oder Reittier auf- oder absteigen, oder das Cockpit oder eine Waffenstation in einem Fahrzeug/Raumschiff erreichen.</p>	<p><b>■ Defensive Steuermanöver ▶</b></p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</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><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>■ 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>■ Taktischer Überblick</b></p> <p>Verbündete in kurzer RW erhalten in Fahrzeugen/Schiffen mit Kommunikationssystemen <input type="checkbox"/> zu Proben auf Wahrnehmung/Wachsamkeit, in kürzester RW <input type="checkbox"/>, auf Raumschiffebene.</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><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Vollbremsung</b></p> <p>Wenn du ein Fahrzeug / Raumschiff steuerst, kannst du ein Manöver machen, um dessen Geschwindigkeit auf 0 zu senken. Es erhält dabei Systembelastung in Höhe der reduzierten Geschwindigkeit.</p>	<p><b>■ Defensive Steuermanöver ▶</b></p> <p>Pro Talentrang wird die Verteidigung aller Zonen bei einem von dir gelenkten Fahrzeug oder Raumschiff um 1 erhöht.</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><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><b>■ Zu mir</b></p> <p>Führst du die „Das Schiff in günstige Position bringen“-Aktion durch, erhalten verbündete Gefährte gleich deinem Wert in Führungsqualität in Nahreichweite ebenso die Vorteile.</p>	<p><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><b>■ Meisterhafter Anführer</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Führungsqualität um 1 zu verringern.</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><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</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>



# KOMMODORE

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Astronavigation, Computertechnik, Allgemeinbildung, Äußerer Rand

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

# TAKTIKER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Führungsqualität, Handgemenge, schwere Fernkampfaffen

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

# REPRÄSENTANT

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Coolness, Führungsqualität, Verhandeln, Kernwelten

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>	<p><b>■ Zuversicht ▶</b></p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen</p>	<p><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><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><b>■ Beflügelnde Worte</b></p> <p>Aktion mit <b>◆◆</b> Führungsqualitätsprobe: Jeder <b>☆</b> gewährt 1 Verbündeten in kurzer RW 1 Erschöpfung (1mal/Verbündetem). <b>☺</b> gewährt einem dieser Verbündeten 1 zusätzl. Erschöpfung.</p>	<p><b>■ Ruhiger Kommandant</b></p> <p>Du kannst deinen Rang in Coolness anstelle von Führungsqualität nutzen, um Massenkampfwürfe aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Aura des Anführers ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Verbesserte beflügelnde Worte</b></p> <p>Jeder von Beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält <input type="checkbox"/> auf Fertigungsproben für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitäten-Rang.</p>	<p><b>■ Positive Darstellung ▶</b></p> <p>Erhöht sich die Pflicht eines Helden, so steigt sie um einen weiteren Punkt pro Talentrang an.</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>	<p><b>■ Zuversicht ▶</b></p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen</p>	<p><b>■ Verbesserte Zuversicht</b></p> <p>Bei Angstproben kannst du einen <b>☺</b> einsetzen, damit Verbündete in kurzer Reichweite einen zusätzlichen <b>☆</b> auf die gleiche Angstprobe erhalten.</p>	<p><b>■ Aura des Anführers ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen.</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>■ Geborener Anführer</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Führungsqualität oder Coolness 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>■ Verbesserte Aura des Anführers</b></p> <p>Einmal pro Sitzung kannst du als Aktion eine Probe auf Coolness gegen die Disziplin eines Ziels (Handlanger, -gruppe oder Rivale) machen. Bei Erfolg muss dieses die Begegnung verlassen.</p>

# STRATEGE

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Computertechnik, Coolness, Wachsamkeit, Kriegskunde

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

# MITREIßENDE REDE

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

## ■ Basisform: Mitreißende Rede (30 EP)

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

### ■ Fertigkeit ändern

Du kannst *Mitreißende Rede* auch mit Kriegskunde aktivieren.

10

### ■ Weniger Komplikationen ►

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

10

### ■ Erschöpfung regenerieren

Befreundete Ziele von *Mitreißende Rede* erhalten Erschöpfung in Höhe deines Rangs in Führungsqualität zurück.

10

### ■ Fertigkeit ändern

Du kannst *Mitreißende Rede* auch mit Coolness aktivieren.

### ■ Inspiration ►

Von *Mitreißende Rede* aktiv betroffene Verbündete erhalten **□** je Rang in diesem Zweig zu ihren Proben auf Coolness und Disziplin bis zum Ende der Begegnung hinzu.

15

### ■ Verringerte Schwierigkeit

Du kannst die Schwierigkeit auf **◆◆** senken, wenn du *Mitreißende Rede* aktivieren willst.

15

### ■ Wendung

Während eines Massenkampfes kannst du die Aktion für *Mitreißende Rede* einsetzen, um eine Wendung der Schlacht zu erzeugen (genaue Auswirkungen müssen mit dem Spielleiter abgesprochen werden). Sind die Helden bereits Teil einer Wendung, während diese Expertenfähigkeit angewandt wird, erhalten sie und Verbündete einen bis Ende der Wendung.

15

### ■ Schicksal

Das Aktivieren von *Mitreißende Rede* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

# UNVERGLEICHLICHE AUTORITÄT

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

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

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

<p><b>■ Wirkungsdauer ▶</b></p> <p><i>Unvergleichliche Autorität</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	10	<p><b>■ Unerschütterliche Entschlossenheit</b></p> <p>Während <i>Unvergleichliche Autorität</i> aktiv ist, erhöht sich dein Erschöpfungslimit um 2. Nach dessen Ende senkt sich wieder dein Limit, so dass du evtl. bewusstlos wirst.</p>	10	<p><b>■ Wirkungsdauer ▶</b></p> <p><i>Unvergleichliche Autorität</i> hält 1 zusätzliche Runde an.</p>	10	<p><b>■ Massenkampf</b></p> <p>Du kannst Erschöpfung erleiden, um Massenkampfproben mit <i>Unvergleichlicher Autorität</i> zu modifizieren.</p>
<p><b>■ Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Aufschlussreiche Enthüllung</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15	<p><b>■ Ausdauer</b></p> <p>Die Erschöpfungskosten, um die Probe eines Verbündeten mit <i>Unvergleichliche Autorität</i> zu modifizieren, werden um 1 je Rang in Ausdauer gesenkt.</p>	15	<p><b>■ Erweiterter Effekt</b></p> <p>Anstelle des Abwertens der Schwierigkeit kannst du auch einen <b>■</b> von der Probe eines Verbündeten entfernen.</p>	15	<p><b>■ Erweiterter Effekt</b></p> <p>Anstelle des Abwertens der Schwierigkeit der Probe eines Verbündeten kannst du auch dessen Schwierigkeit um 1 senken.</p>

# ATTENTÄTER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Heimlichkeit, Infiltration, Nahkampfaffen, schwere Fernkampfaffen

<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■ Pirscher ▶</b> Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b> 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>■ 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>■ In den Stand</b> Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b> Wenn du Gegner angreifst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b> Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>
<p><b>■ Direkt ins Schwarze</b> Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Gewandtheit zu einem Treffer zu addieren.</p>	<p><b>■ Pirscher ▶</b> Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■ Anatomiekurs</b> Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Intelligenz zu einem Treffer zu addieren.</p>
<p><b>■ Pirscher ▶</b> Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p><b>■ Scharfschütze ▶</b> Bei Fernkampfprobe (keine Wurfaffen), kannst du als Manöver die Waffen-RW um 1/Rang erhöhen; Aufwertung der Schwierigkeit um 1 je Steigerung (zusätzl. zur evtl. erhöhten Schw. wg. RW).</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b> 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>■ Todesstoß ▶</b> Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</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>■ Tödliche Präzision ▶</b> Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Meister der Schatten</b> Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p>

# KAMPFSPORTLER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Handgemenge, Disziplin, Körperbeherrschung

<p><b>■ Eiserner Körper ▶</b></p> <p>Entferne einen ■ pro Rang von Proben auf Körperbeherrschung und Widerstandskraft. Die kritische Trefferschwelle deiner unbewaffneten Angriffe wird um 1 je Rang gesenkt (Minimum 1)</p> <p>5</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talent-rang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Präzisionsschlag</b></p> <p>Bei krit. Wunden mit Handgemenge-/ Nahkampf-/ Lichtschwertwaffen kannst du 1 Erschöpfung erleiden, um das Ergebnis in das einer ♦ krit. Wunde zu ändern. Du kannst Handlager/Rivalen nichttödlich besiegen.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemenge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Grazie des Kampfsportlers</b></p> <p>Du kannst einmal je Zug 2 Erschöpfung erleiden, um Schaden gleich deinem Rang in Körperbeherrschung zu einem Treffer deiner nächsten Handgemengeprobe zu addieren.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Unbewaffnete Parade</b></p> <p>Du kannst Parade auch einsetzen, wenn du keine Waffe führst. Zudem sinken die Erschöpfungskosten beim Einsatz von Parade um 1.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Haltegriff</b></p> <p>Pro Zug kannst du einmal als Manöver einen Haltegriff machen. Bis Beginn deines nächsten Zugs müssen alle Gegner in Nahreichweite 2 Manöver einsetzen, um sich von dir wegzubewegen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Eiserner Körper ▶</b></p> <p>Entferne einen ■ pro Rang von Proben auf Körperbeherrschung und Widerstandskraft. Die kritische Trefferschwelle deiner unbewaffneten Angriffe wird um 1 je Rang gesenkt (Minimum 1)</p> <p>15</p>	<p><b>■ Verbesserter Präzisionsschlag</b></p> <p>1x/Runde kannst du wie bei Präzisionsschlag 2 Erschöpfung bei Angriff mit Handgemenge- oder Nahkampfwaffen erleiden, um das Ergebnis in das einer ♦♦ krit. Wunde zu ändern.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Verlust des Gleichgewichts</b></p> <p>Bei der Kampfprobe eines Gegners in Nahreichweite kannst du ☞☞☞ nutzen, damit dieser bis zum Ende seiner nächsten Runde handlungsunfähig ist und keine Aktion ausführen kann.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Herr über die Materie</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Willenskraft-Wertes zu regenerieren.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Koordiniertes Ausweichen</b></p> <p>Wirst zu Ziel einer Kampfprobe, so kannst du 1 Schicksalspunkt nutzen, um dem Kontrahenten ▼ gleich deines Rangs in Körperbeherrschung zu geben.</p> <p>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>■ Geborener Schläger</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Handgemenge oder Nahkampfwaffen neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hervorragender Präzisionsschlag</b></p> <p>1x je Sitzung kannst du wie unter Präzisionsschlag angegeben bei Handgemengeangriffen ohne Waffen 3 Erschöpfung erleiden, um das Ergebnis in das einer ♦♦♦ krit. Wunde zu ändern.</p> <p>25</p>



# OPERATOR

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

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

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<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>	5	<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>	5	<p><b>■ Verteidigung überwältigen ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug-/Raumschiffwaffe kannst du ☹☹ je Rang einsetzen, Der Verteidigungswert in der anvisierten Zone wird je ☹☹ um 1 bis Begegnungsende reduziert.</p>
<p><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>	10	<p><b>■ Planetarkartograf ▶</b></p> <p>Bei Proben auf Überleben o. Straßenwissen, um dich auf Planeten zu orientieren o. zu navigieren wird ein ■ je Rang abgezogen. Zudem dauern diese Proben bei dir nur halb so lang wie normal.</p>	10	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ Bremsender Schuss</b></p> <p>Bei einem erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug- o. Raumschiffwaffe kannst du ☹☹ einsetzen, um die gegnerische Maximalgeschwindigkeit um 1 zu reduzieren (mindestens noch immer 1).</p>
<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	15	<p><b>■ Geländefahrer</b></p> <p>Du erleidest beim Fahren durch schwieriges Gelände bei Proben auf Pilot (Planetar) keinerlei Einbußen.</p>	15	<p><b>■ Offensives Lenken</b></p> <p>Lenkst du ein Fahrzeug, kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum höchsten Verteidigungswert des Fahrzeugs erleiden. Ein Zielgefährte muss nächste Pilotprobe um die Anzahl aufwerten.</p>	15	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>	20	<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>	20	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Verteidigung überwältigen ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit einer Fahrzeug-/Raumschiffwaffe kannst du ☹☹ je Rang einsetzen, Der Verteidigungswert in der anvisierten Zone wird je ☹☹ um 1 bis Begegnungsende reduziert.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>■ Verbesserte Abkürzung</b></p> <p>Bei einer Verfolgungsjagd oder einem Rennen kannst du 2 Erschöpfung erleiden und deiner Probe eine Anzahl an ☆ gleich deinem Talentrang in Abkürzung hinzufügen.</p>	25	<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	25	<p><b>■ Behindernder Schuss</b></p> <p>Erhöhe Schw. nächsten Artillerieprobe um 1. Verursacht diese Hüllenschaden beim Ziel, erhält es bis Begegnungsende bei jedem Fortbewegungsmanöver Systembelastung gleich Geschwindigkeit.</p>

# POWERTECH

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Mechanik, Einschüchterung, Handgemenge, leichte Fernkampfaffen

<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talent-rang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p>	5	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<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 solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p>	5	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b></p> <p>Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talent-rang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Ersatzmagazin</b></p> <p>Wegen eines ☹ kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p>	10	<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>	10	<p><b>■ Kernschuss ▶</b></p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampf-waffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p>	10	<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 ■ auf alle Aktionen).</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Rüstungsspezialist</b></p> <p>Wenn du eine Rüstung trägst, steigt dein Absorptionswert um 1</p>	15	<p><b>■ Geborener Vollstrecker</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Einschüchterung oder Straßenwissen neu würfeln.</p>	15	<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>■ 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>	20	<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>	20	<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>	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 <i>handlungsunfähig</i> machen (kann keine Aktionen durchführen).</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>	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 Rüstungsspezialist</b></p> <p>Wenn du eine Rüstung mit einem Absorptionswert von 2 oder mehr trägst, so steigt die Verteidigung um 1.</p>	25	<p><b>■ Verkrüppelnder 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>

# ÜBERLEBENSKÜNSTLER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Überleben, Wahrnehmung, Widerstandskraft, Xenologie

<p><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p><b>■ Naturbursche ▶</b></p> <p>Bei Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>5</p>	<p><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><b>■ Naturbursche ▶</b></p> <p>Bei Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p> <p>10</p>	<p><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>10</p>	<p><b>■ Jäger ▶</b></p> <p>Erhalte □ pro Talentrang für alle Proben bei der Interaktion mit Tieren (inklusive Kampf). Addiere +10 bei deinem Ergebnismwurf auf kritische Verletzungen von Tieren pro Rang in Jäger.</p> <p>10</p>	<p><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>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>15</p>	<p><b>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</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><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Jäger ▶</b></p> <p>Erhalte □ pro Talentrang für alle Proben bei der Interaktion mit Tieren (inklusive Kampf). Addiere +10 bei deinem Ergebnismwurf auf kritische Verletzungen von Tieren pro Rang in Jäger.</p> <p>20</p>	<p><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>■ Giftresistenz ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf Proben, um Gifte jeder Art zu widerstehen. Zudem wird die Wirkungsdauer von Giften pro Rang um 1 Runde verkürzt (mindestens aber 1 Runde).</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang 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>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>25</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>

# ZIELFAHNDER

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Coolness, Infiltration, Verhandeln, Unterwelt

<p><b>■ Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Sicherheitsgeräte auszuschalten oder verschlossene Türen zu öffnen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Hart im Nehmen ▶</b></p> <p>Regenerierst du mittels einer Probe Erschöpfung am Ende einer Begegnung, so kannst du ☹ bis hin zu deinem Talentrang einsetzen, um eine gleiche Anzahl an Wunden zu regenerieren.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Guter Polizist ▶</b></p> <p>Bei Probe auf Verhandeln/Charme darfst du 1x ☹☹ einsetzen, um die ♦ einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>5</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><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</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>10</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Gekaufte Informationen</b></p> <p>Anstelle einer Probe auf eine Wissensfertigkeit kannst du eine Aktion unternehmen und eine Anzahl an Credits gleich der 50-fachen Schwierigkeit der Probe, um diesen mit ☆ zu bestehen.</p>
<p><b>■ Hart im Nehmen ▶</b></p> <p>Regenerierst du mittels einer Probe Erschöpfung am Ende einer Begegnung, so kannst du ☹ bis hin zu deinem Talentrang einsetzen, um eine gleiche Anzahl an Wunden zu regenerieren.</p> <p>15</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>15</p>	<p><b>■ Verbessertes König der Straße</b></p> <p>Einmal je Sitzung kannst du als Aktion auf ♦♦♦♦♦ Straßenwissen oder Unterwelt würfeln (Schw. -1 je Rang in König d. Straße), um eine wichtige Information zu erhalten.</p> <p>15</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>■ Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Sicherheitsgeräte auszuschalten oder verschlossene Türen zu öffnen.</p> <p>20</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>■ Guter Polizist ▶</b></p> <p>Bei Probe auf Verhandeln/Charme darfst du 1x ☹☹ einsetzen, um die ♦ einer soz. Probe in der gleichen Begegnung gegen denselben Gegner so oft aufzuwerten, wie der Talentrang beträgt.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Informant</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Kontakt enthüllen, welcher zu einem bestimmten Thema Einsichten gewähren kann.</p>
<p><b>■ Den Tatort rekonstruieren</b></p> <p>1x/Sitzung kannst du an einem Tatort ♦♦♦ Wahrnehmungsprobe (Aktion) machen. Für jeden ☆ erfährst du alle körperlichen Charakteristiken einer dort in den letzten 24 h anwesenden Person.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hart im Nehmen ▶</b></p> <p>Regenerierst du mittels einer Probe Erschöpfung am Ende einer Begegnung, so kannst du ☹ bis hin zu deinem Talentrang einsetzen, um eine gleiche Anzahl an Wunden zu regenerieren.</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>■ 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>

# ICH BEKOMME IMMER MEIN ZIEL

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

**■ Basisform: Ich bekomme immer mein Ziel (30 EP)**

Einmal pro Sitzung kannst du einen bekannten Handlanger-NSC auf dem gleichen Planeten wie du als Ziel bestimmen, 2 Schicksalspunkte einsetzen und eine **◆◆◆** Straßenwissenprobe ablegen. Bei Erfolg gelingt es dir, dein Ziel zu verfolgen und es beginnt eine Begegnung am Aufenthaltsort deines Ziels. Das Wesen der Begegnung bestimmt der Spielleiter.

<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> auch mit einer Unterweltprobe aktivieren.</p>	10	<p><b>■ Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	10	<p><b>■ Verbesserter Effekt 1</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit der Aktivierungsprobe von <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> einmal aufwerten, um einen Rivalen-NSC als dein Ziel zu bestimmen.</p>	10	<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> auch mit einer Überlebensprobe aktivieren.</p>
<p><b>■ Verringerte Schwierigkeit</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf <b>◆◆</b> senken, wenn du <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> aktivieren willst.</p>	15	<p><b>■ Festnahme</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit der Aktivierungsprobe von <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> einmal auf, damit die Begegnung mit deinem Ziel in Haft beginnt.</p>	15	<p><b>■ Erhöhte Reichweite</b></p> <p>Wenn du Zugang zu Hyperraumreisen hast und den Planeten deines Ziels kennst, kannst du <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> nutzen, um zu jenem Planeten als Teil des Effekts zu reisen.</p>	15	<p><b>■ Verbesserter Effekt 2</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit der Aktivierungsprobe von <i>Ich bekomme immer mein Ziel</i> zweimal aufwerten, um einen Erzfeind-NSC als dein Ziel zu bestimmen.</p>

# UNVERGLEICHLICHE VERWÜSTUNG

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

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

Einmal pro Sitzung kannst du nach einer Kampfprobe 2 Schicksalspunkte einsetzen, um eine zusätzliche Kampfprobe gegen das gleiche Ziel mit einer anderen Nichtfahrzeug-Waffe durchzuführen. Die Schwierigkeit dieser Probe steigt um 1 für jede deiner zuvor bereits erfolgreichen Kampfproben in dieser Runde.

<p><b>■ Anzahl erhöhen ▶</b></p> <p>Pro Rang dieses Zweigs kannst du eine zusätzliche Kampfprobe mit einer anderen Waffe ablegen, die Schwierigkeit erhöht sich für jede davor erfolgreich abgelegte Kampfprobe in dieser Runde.</p>	10	<p><b>■ Ziehen und Feuern</b></p> <p>Du kannst als Nebehandlung vor jeder als Teil von Unvergleichlicher Verwüstung durchgeführten Kampfprobe eine Waffe verstauen und eine andere ziehen.</p>	10	<p><b>■ Zielpriorität</b></p> <p>Mit jeder nachfolgenden Kampfprobe kannst du ein neues, legales Ziel wählen.</p>	10	<p><b>■ Weniger Komplikationen ▶</b></p> <p>Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>
<p><b>■ Anzahl erhöhen ▶</b></p> <p>Pro Rang dieses Zweigs kannst du eine zusätzliche Kampfprobe mit einer anderen Waffe ablegen, die Schwierigkeit erhöht sich für jede davor erfolgreich abgelegte Kampfprobe in dieser Runde.</p>	15	<p><b>■ Weniger Komplikationen ▶</b></p> <p>Du kannst pro Rang einen ■ beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>	15	<p><b>■ Verbesserte Mobilität</b></p> <p>Du kannst als Nebehandlung vor jeder als Teil von Unvergleichlicher Verwüstung durchgeführten Kampfprobe 2 Erschöpfung erleiden und ein Bewegungsmanöver durchführen (dies zählt nicht zur Beschränkung auf 2 Manöver je Zug).</p>	15	<p><b>■ Anzahl erhöhen ▶</b></p> <p>Pro Rang dieses Zweigs kannst du eine zusätzliche Kampfprobe mit einer anderen Waffe ablegen, die Schwierigkeit erhöht sich für jede davor erfolgreich abgelegte Kampfprobe in dieser Runde.</p>