

# HERAUSFORDERER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Einschüchterung, Straßenwissen, leichte Fernkampfwaffen, Unterwelt

<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Talentrang hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solchen Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Furchterregend ▶</b></p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn dazu zwingen, eine Angstprobe machen zu müssen, mit einer Schwierigkeit gleich deinem Talentrang in Furchterregend.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Talentrang hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solchen Proben gegen dich aufzuwerten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Geschwächte Beute ▶</b></p> <p>Dein Schaden bei allen erfolgreichen Kampfproben gegen desorientierte Ziele steigt um +1 pro Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀ Vorteil spüren</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■■ auf eine Fertigkeitssprobe geben.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Furchterregend ▶</b></p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn dazu zwingen, eine Angstprobe machen zu müssen, mit einer Schwierigkeit gleich deinem Talentrang in Furchterregend.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ▶ Schrecken hervorrufen</b></p> <p>Aktion: ◆◆◆ Einschüchterung + ◻ = Macht. <i>Desorientiere</i> 1 Gegner (RW:M) je ☆ bis Ende komm. Runde. ☹☹ erhöht Dauer um 1 Runde, ☹ für <i>lähmen</i> 1 Ziels; 1 Konflikt/Sitzung.</p> <p>15</p>	<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> <p>15</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ▶ Verb. Schreken hervorrufen</b></p> <p>Die Schwierigkeit der Einschüchterungsprobe wird auf ◆◆ reduziert und du kannst ☹ einsetzen, um ein beeinflusstes Ziel <i>handlungsunfähig</i> zu machen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Geschwächte Beute ▶</b></p> <p>Dein Schaden bei allen erfolgreichen Kampfproben gegen desorientierte Ziele steigt um +1 pro Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Standhaftigkeit</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Gewandtheit oder Stärke bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>20</p>
<p><b>■ ▶ Machtwert</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Furchterregend ▶</b></p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn dazu zwingen, eine Angstprobe machen zu müssen, mit einer Schwierigkeit gleich deinem Talentrang in Furchterregend.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ▶ Gegen jede Chance</b></p> <p>Bist du außer Gefecht, führe eine Aktion mit einer Widerstandskraftprobe mit ◻ gleich deinem Machtwert durch. Setze ☹ für ☆ ein, jeder ☆ erlaubt dir, eine Wunde zu heilen.</p> <p>25</p>

# STERNENJÄGERASS

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	5	<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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p>	5	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>
<p><b>■ ◀ Intuitives Ausweichmanöver ▶</b></p> <p>Führe Manöver durch, erleide 1 Erschöpfung und lege bis zu deinem Talentrang an ◻ an. Werte gegen dieses Gefährt gerichtete Kampfproben gleich oft auf. Kostet pro Runde 1 Erschöpfung.</p>	10	<p><b>■ Zuversicht ▶</b></p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so musst du keine Probe ablegen.</p>	10	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	10	<p><b>■ Stellarkartograf ▶</b></p> <p>Bei all deinen Astronavigationsproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen. Zudem dauert Astronavigation bei dir nur halb so lang wie normal.</p>
<p><b>■ Vollgas</b></p> <p>Führe eine Vollgas-Aktion mit einer ◆◆◆ Pilotprobe durch, um die Maximalgeschwindigkeit eines von dir gelenkten Fahrzeugs um 1 für eine Anzahl an Runden gleich deiner List zu erhöhen.</p>	15	<p><b>■ 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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p>	15	<p><b>■ Lüftungsschacht</b></p> <p>Bevor du ein Raumschiff oder Fahrzeug angreifst, kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um die Eigenschaft Massiv des Gefährts für den Angriff zu ignorieren.</p>	15	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ ◀ Intuitiver Angriff</b></p> <p>Wenn du mit einer Fahrzeug-/ Raumjägerwaffe Angriff durchführst, kannst du bis zu deinem Machtwert an ◻ hinzufügen. Setze Ⓢ ein, um ☆ oder Ⓢ zur Probe zu addieren.</p>	20	<p><b>■ ◀ Wink des Schicksals</b></p> <p>Du kannst einmal pro Spielsitzung ◻◻ zu einer Probe hinzufügen.</p>	20	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	25	<p><b>■ Schwer zu treffen</b></p> <p>Von dir gesteuerte Fahrzeuge oder Raumschiffe gelten als 1 Silhouette kleiner als sie eigentlich sind, wenn sie angegriffen werden.</p>	25	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	25	<p><b>■ ◀ Intuitives Ausweichmanöver ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, erleide 1 Erschöpfung und lege bis zu deinem Talentrang an ◻ an. Werte gegen dieses Gefährt gerichtete Kampfproben gleich oft auf. Kostet je Runde 1 Erschöpfung.</p>

# SHI-CHO-RITTER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>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>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</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>■ Mehrere Gegner</b></p> <p>Du erhältst zu Angriffen mit Lichtschwert, Handgemenge und Nahkampfwaffen □ hinzu, wenn du dich mit mehr als einem Gegner im Nahkampf befindest.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>
<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ 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>■ 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><b>■ Geborener Klingenneister</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Lichtschwerter oder Nahkampfwaffen neu würfeln.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Sarlaccwirbel</b></p> <p>Erhöhe die Schwierigkeit eines Lichtschwert-Angriffs um 1, du kannst je ◀◀ einsetzen, um ein zusätzliches Ziel in Nahreichweite anzugreifen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Verbesserte Parade</b></p> <p>Parierst du einen Angriff, so kannst du ◀ oder ◀◀◀ von diesem Angriff einsetzen, um den Angreifer danach einmal automatisch anzugreifen (mit Basisschaden + Talente o.ä.).</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Sum Djem</b></p> <p>Du kannst bei einer erfolgreichen Lichtschwertkampfprobe ◀◀◀ einsetzen, um den Gegner zu entwaffnen.</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 Angriffe um deinen Talentrang zu steigern.</p> <p>25</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>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>■ 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>25</p>










# MAKASHI-DUELLANT

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

Spezialisierungsfertigkeiten: Charme, Coolness, Körperbeherrschung, Lichtschwert

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>■ Entwaffnung widerstehen</b></p> <p>Erleide 2 Erschöpfung, um zu vermeiden, dass du entwaffnet wirst, deine Waffe beschädigt oder zerstört wird.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handge-menge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöp-fung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handge-menge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöp-fung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>	<p><b>■ ◀ Makashi-Technik</b></p> <p>Du kannst deine Angrif-fe mit der Lichtschwert-Fertigkeit auch mit Charisma anstelle von Stärke durchführen.</p>	<p><b>■ Duellanten-Ausbildung</b></p> <p>Du erhältst <input type="checkbox"/> zu Nah-kampfwaffen- und Lichtschwert-Angriffen im Nahkampf gegen einen einzelnen Geg-ner (eine Handlanger-Gruppe zählt als meh-rere Gegner).</p>	<p><b>■ Finte ▶</b></p> <p>Setze  bei misslungener Nah-kampfprobe ein, um die nächste Kampfprobe eines Gegners gegen dich um deinen Talent-rang aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Wirst du von einem Angriff mit Nahkampfwaffen, Handgemenge oder Lichtschwert ge-troffen, kannst du 3 Erschöpfung erleiden, um den eingehenden Schaden um 2 + Ta-lent-rang zu reduzieren.</p>	<p><b>■ Finte ▶</b></p> <p>Setze  bei misslungener Nah-kampfprobe ein, um die nächste Kampfprobe eines Gegners gegen dich um deinen Talent-rang aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handge-menge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöp-fung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</p>	<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handge-menge o. Nahkampfwaffen gegen dich u. führst NK- o. LS-Waffe, kannst du 3 Erschöp-fung erleiden, um 1x den Schaden um 2 + Rang zu reduzieren.</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>■ Verbesserte Parade</b></p> <p>Parierst du einen An-griff, so kannst du  oder  von die-sem Angriff einsetzen, um den Angreifer da-nach einmal automa-tisch anzugreifen (mit Basisschaden + Talen-te o.ä.).</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungs-limit steigt um 1 je Talent-rang.</p>	<p><b>■ Defensivaus-bildung ▶</b></p> <p>Führst du ein Licht-schwert, eine Nah-kampfwaffe oder Handgemengewaffe, so erhält die Waffe die Waffenfähigkeit Defensiv X, wobei X deinem Talent-rang entspricht.</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>■ ◀ Sum Djem</b></p> <p>Du kannst bei einer erfolgreichen Licht-schwertkampfprobe  einsetzen, um den Gegner zu ent-waffnen.</p>	<p><b>■ ◀ Makashi-Finalschlag</b></p> <p>Führe Lichtschwerter-Kampfprobe (Charis-ma) mit  bis zum Machtwert gegen Ziel in RW: N durch. Du kannst  einsetzen, um je +10 auf Kritische Trefferwürfe zu erhal-ten.</p>	<p><b>■ ◀ Makashi-Wirbel</b></p> <p>Mach 1x/Begegnung  Lichtschwertaktion (Charisma). 1 Gegner in RW:N erhält Er-schöpfung = , du heilst dies. Nutze 3 , damit es handlungsunf. bis Ende seines nächs-ter nächsten Zugs ist.</p>

# RATGEBER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualitäten wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Kontakte ▶</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du beim Kauf eines legalen Objekts seine Seltenheit um 1 pro Talentrang senken.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀ Wissen ist Macht</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du deinen Machtwert anstelle deines Rangs in einer Wissensfertigkeit für eine Probe nutzen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</b></p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Süßholzasplanter ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um ✨ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Süßholzasplanter ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle Charme, Einschüchterung, Täuschung oder Verhandeln. Bei Proben darauf kannst du einen ⊕ einsetzen, um ✨ gleich deines Talentrangs zu erhalten.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Nicht auf den Kopf gefallen ▶</b></p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Proben auf Charme, Täuschung oder Einschüchterung gegen dich um 1 Stufe aufwerten.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Geborener Schmeichler</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Charme oder Täuschung neu würfeln.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Plan B</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines List-Wertes zu regenerieren.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Gefühle spüren</b></p> <p>Du erhältst □ bei Proben auf Charme, Einschüchterung und Täuschen, außer gegenüber Zielen, die gegen Machtkräfte immun sind.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Nerven wie Drahtseile</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Willenskraft u. Charisma bis Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Vorteil spüren</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■■ auf eine Fertigkeitprobe geben.</p> <p>25</p>



# SEHER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p> <p>5</p>	<p><b>■ ◀ Übersinnliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wachsamkeit.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>5</p>
<p><b>■ 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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Scharfes Auge ▶</b></p> <p>Entferne je Talentrang einen ■ von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Halbiere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀ Übersinnliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wachsamkeit.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ ◀ Gefahr spüren</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu ■■ von einer Probe abziehen.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀ Vorwarnung</b></p> <p>Führe eine Aktion durch, womit alle Verbündeten in bis zu mittlerer Reichweite ihre Verteidigung um deinen Machtwert erhöhen, bis sie in dieser Begegnung gehandelt haben.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀ Vorwärts-Verteidigung</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um dich als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde von einem Gegner in Nahkampfreichweite zu lösen</p> <p>15</p>
<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Vorteil spüren</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■■ auf eine Fertigkeitstest geben.</p> <p>20</p>	<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> <p>20</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>20</p>
<p><b>■ 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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Geborener Mystiker</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Machtfähigkeitsprobe neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>





# DIEB

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

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

<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Rang in diesem Talent um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p>	<p><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p>	<p><b>■ Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Sicherheitsgeräte auszuschalten oder verschlossene Türen zu öffnen.</p>
<p><b>■ Schwarzmarkt-kontakte ▶</b></p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Talentrang um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Geheime Verschlüsse ▶</b></p> <p>Geheimverstecke bei Objekt/Gefährt/Droide für Objekte bis Last gleich Talentrang (relativ zur Größe –Silh-4-Schiff kann 1 Person verbergen). ◆◆◆◆ Probe zum Finden.</p>
<p><b>■ Pirscher ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ auf alle Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ 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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p>	<p><b>■ Abkürzung ▶</b></p> <p>Du erhältst pro Talentrang einen □ zu allen Proben bezüglich Verfolgungsjagden (auf Personen- und Raumschiffebene), um einen Gegner einzuholen oder jemandem zu entkommen.</p>
<p><b>■ Sicherheitssystem umgehen ▶</b></p> <p>Entferne ■ pro Talentrang bei Proben, um Sicherheitsgeräte auszuschalten oder verschlossene Türen zu öffnen.</p>	<p><b>■ Meisterdieb</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Infiltration oder Heimlichkeit neu würfeln.</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>
<p><b>■ Meister der Schatten</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# PILOT

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

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

<p><b>■ Vollgas</b></p> <p>Führe eine Vollgas-Aktion mit einer <b>◆◆◆</b> Pilotprobe durch, um die Maximalgeschwindigkeit eines von dir gelenkten Fahrzeugs um 1 für eine Anzahl an Runden gleich deiner List zu erhöhen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ 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 eines von dir gelenkten Fahrzeugs oder Raumschiffs 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>

# PISTOLENHELD

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

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

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></p> <p>Wenn du Gegner angreiffst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>	<p><b>■ 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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>
<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></p> <p>Wenn du Gegner angreiffst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang.</p>	<p><b>■ Verbessertes Schnellziehen</b></p> <p>Du kannst zweimal pro Runde Schnellziehen nutzen.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Zielansage</b></p> <p>Du musst keine ■ bei Kampfproben aufgrund vom Manöver Zielen zum Pool hinzunehmen.</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Tut mir leid, die Sauerei</b></p> <p>Du kannst die erforderliche Anzahl an ☹️ für kritische Treffer bei einer Waffe um 1 senken gegen Ziele, die während dieser Begegnung noch nicht gehandelt haben.</p>
<p><b>■ Zuversicht ▶</b></p> <p>Pro Talentrang kannst du die Schwierigkeit von Disziplinsproben, um Angst zu widerstehen, um 1 senken. Sinkt die Schw. dadurch auf 0, so muss er keine Probe ablegen.</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	<p><b>■ Aufblitzende Kanonen</b></p> <p>Du kannst als Nebenhandlung 2 Erschöpfung hinnehmen, damit du keine erhöhte Schwierigkeit bei leichten Fernkampfaffen erhältst, wenn du mit zwei Waffen angreiffst.</p>	<p><b>■ 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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Hitzkopf</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe mit zwei leichten Fernkampfaffen kannst du mit den zusätzlichen Treffern auch andere Ziele in Reichweite der Waffe angreifen.</p>	<p><b>■ Geborener Schütze</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfaffen neu würfeln.</p>	<p><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p>

# SCHMEICHLER

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

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

<p><b>■ 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>■ Beflügelnde Worte</b></p> <p>Aktion mit ♦♦ Führungsqualitätsprobe: Jeder ✨ gewährt 1 Verbündeten in kurzer RW 1 Erschöpfung (1mal/Verbündetem). ☯ gewährt einem dieser Verbündeten 1 zusätzl. Erschöpfung.</p>	<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualität wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p><b>■ Verbesserte beflügelnde Worte</b></p> <p>Jeder von beflügelnde Worte beeinflusste Verbündete erhält □ auf Fertigkeitstests für eine Anzahl an Runden gleich deinem Führungsqualitätsrang.</p>	<p><b>■ Sympathisch ▶</b></p> <p>Falls du Verhandeln-/Charmeprobe machst o. Ziel davon wirst, kannst du Erschöpfung gleich Talentrang erleiden, um eigene Schw. um die Anzahl abzuwerten, bzw. die anderer aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Plausible Ausreden ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Einschüchterung und Täuschung wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>
<p><b>■ Gewinnendes Lächeln</b></p> <p>Führe eine Aktion mit einer Probe auf Charme gegen den Charmepool des Ziels. Bei Erfolg verliert es Verteidigung bis hin zum Talentrang bis Ende der Begegnung.</p>	<p><b>■ Bezaubernd</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigkeitstest dein Charisma anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p>	<p><b>■ Gewinnendes Lächeln</b></p> <p>Führe eine Aktion mit einer Probe auf Charme gegen den Charmepool des Ziels. Bei Erfolg verliert es Verteidigung bis hin zum Talentrang bis Ende der Begegnung.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ 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>■ Sympathisch ▶</b></p> <p>Falls du Verhandeln-/Charmeprobe machst o. Ziel davon wirst, kannst du Erschöpfung gleich Talentrang erleiden, um eigene Schw. um die Anzahl abzuwerten, bzw. die anderer aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Nur ein Scherz</b></p> <p>Einmal je Runde kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bei einer sozialen Probe eine generierte ☯ bei sich oder einem Verbündeten in kurzer RW zu ignorieren.</p>	<p><b>■ Starke Präsenz</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um Erschöpfung in Höhe deines Charisma-Wertes zu regenerieren.</p>
<p><b>■ 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>■ Nicht schießen</b></p> <p>Einmal pro Sitzung kannst du als Aktion auf ♦♦♦ Charme würfeln. Bei Erfolg kannst du kein Ziel für Kampfproben bis Ende der Begegnung oder du selbst eine Kampfprobe durchführst, werden.</p>	<p><b>■ Entschlossenheit ▶</b></p> <p>Wenn du unfreiwillig Erschöpfung erleidest, so kannst du davon pro Talentrang 1 Punkt ignorieren (du erleidest aber mindestens 1 Erschöpfung).</p>

# SCHURKE

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

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

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



# SPIELER

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

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

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

# KNAPPES ENTKOMMEN

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

## ■ Basisform: Knappes Entkommen (30 EP)

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


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



# UNVERGLEICHLICHES GLÜCK

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

**■ Basisform: Unvergleichliches Glück (30 EP)**

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

**■ Häufigkeit ▶**

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

10

**■ Erhöhte Anzahl ▶**

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

10

**■ Geteiltes Glück**

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

10

**■ Erhöhte Anzahl ▶**

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

**■ Schicksal**

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

15

**■ Verbesserter Effekt**

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

15

**■ Erhöhte Reichweite**

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

15

**■ Häufigkeit ▶**

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

# ARTILLERIST

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

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

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

# LEIBWÄCHTER

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

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

<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Sperrfeuer ▶</b> Addiere bei Angriffen mit schweren Fernkampfwaffen oder Artillerie auf langer oder extremer Reichweite 1 Punkt zum Schaden eines Treffers pro Talentrang bei einem erfolgreichen Angriff.</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b> Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebniswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</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 Zahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Dickschädel ▶</b> Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. <b>◆◆◆◆</b> Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. <b>◆</b>).</p>	<p><b>■ Sperrfeuer ▶</b> Addiere bei Angriffen mit schweren Fernkampfwaffen oder Artillerie auf langer oder extremer Reichweite 1 Punkt zum Schaden eines Treffers pro Talentrang bei einem erfolgreichen Angriff.</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b> Führe ein 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>■ 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 Zahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b> 1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b> Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b> Führe ein 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>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b> 1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b> Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	<p><b>■ Dickschädel ▶</b> Bist du <i>handlungsunfähig</i> o. <i>desorientiert</i>, kannst du mit erfolgr. <b>◆◆◆◆</b> Disziplinsprobe als Aktion diese Zustände entfernen. Jeder zusätzliche Rang senkt die Schw. um 1 (bis zu Schw. <b>◆</b>).</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Sperrfeuer ▶</b> Addiere bei Angriffen mit schweren Fernkampfwaffen oder Artillerie auf langer oder extremer Reichweite 1 Punkt zum Schaden eines Treffers pro Talentrang bei einem erfolgreichen Angriff.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Verbesserter Dickschädel</b> Du kannst Dickschädel auch nutzen, wenn du wegen Überschreiten des Erschöpfungslimits außer Gefecht bist. Bei erfolgreicher Probe kannst du deine Erschöpfung auf 1 unter dem Limit senken.</p>

# MARODEUR

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

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

<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b> Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>	5	<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b> Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer eines erfolgreichen Angriffs mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p>	5	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>
<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b> Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer eines erfolgreichen Angriffs mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p>	10	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	10	<p><b>■ Standhaftigkeit</b> Setze 1 Schicksalspunkt als Nebenhandlung ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Gewandtheit o. Stärke bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p>	10	<p><b>■ Niederschlagen</b> Nachdem du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du ☉ einsetzen, um diesen niederzuwerfen. Ist das Ziel größer als du, benötigst du je Stufe höherer Silhouette einen zusätzlichen ☉.</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	15	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>	15	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b> Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Wilde Kraft ▶</b> Je Talentrang verursachst du bei einem Treffer eines erfolgreichen Angriffs mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge 1 zusätzlichen Schaden.</p>	20	<p><b>■ Geborener Schläger</b> Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Handgemenge oder Nahkampfwaffen neu würfeln.</p>	20	<p><b>■ Todesstoß ▶</b> Addiere 10 pro Talentrang zu jedem Ergebniswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>
<p><b>■ Wütender Hieb ▶</b> Bei Angriffen mit Nahkampfwaffen oder Handgemenge kannst du Erschöpfung gleich deinem Talentrang hinnehmen, um die Kampfprobe um eine gleiche Anzahl aufzuwerten.</p>	25	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	25	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b> Du kannst 1x je Runde als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Nahkampf-Angriffe gegen dich bis Ende deiner nächsten Runde um diese Anzahl aufzuwerten.</p>	25	<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# SOLDAT

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

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

<p><b>■ Befehlsgewalt ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten <input type="checkbox"/> für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</p>	5	<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	5	<p><b>■ Kernschuss ▶</b></p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfwaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Seitwärtsrolle ▶</b></p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schw. aller Fernkampfproben gegen dich bis Beginn deines nächsten Zuges um diese Anzahl aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</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>■ Starker Arm</b></p> <p>Du kannst geworfene Waffen mit einer um 1 erhöhten Reichweitenkategorie werfen - jedoch höchstens auf mittlere Reichweite.</p>	10	<p><b>■ Kernschuss ▶</b></p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfwaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p>
<p><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>	15	<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>	15	<p><b>■ Geborener Schütze</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfwaffen wiederholen.</p>	15	<p><b>■ Scharfschütze ▶</b></p> <p>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>■ 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>	20	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere 10 pro Rang dieses Talents zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p>
<p><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichtraum-schiff-/fahrzeugwaffen mit dieser Fertigkeit.</p>	25	<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>	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>■ 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>

# SPRENGEXPERTE

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

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

<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b></p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Selektive Detonation ▶</b></p> <p>Wenn du eine Waffe mit der Explosions-Eigenschaft einsetzt, kannst du je ☹ oder ☺ ausgeben, um 1 Ziel von der Explosion auszuschließen (höchstens so viele Ziele wie Talentrang).</p>	<p><b>■ Gute Nerven ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Coolness und Infiltration wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Zeit zu gehen</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen und ein Bewegungsmanöver als Nebehandlung durchführen, damit du in Deckung/ aus der Explosionsreichweite einer Waffe o. Explosion gelangst.</p>	<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b></p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p><b>■ Verbesserte Zeit zu gehen</b></p> <p>Du kannst mit <i>Zeit zu gehen</i> auch noch einem Verbündeten in Nahkampfreichweite ebenso eine Nebehandlung auszuführen wie unter <i>Zeit zu gehen</i> beschrieben.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p>
<p><b>■ Improvisierte Detonation</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du mit einer ♦♦♦ Mechanikprobe als Aktion einen Sprengsatz bauen, der ☆ gleich deiner Intelligenz + Mechanik an Schaden anrichten kann.</p>	<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b></p> <p>Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p><b>■ Gute Nerven ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Coolness und Infiltration wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Selektive Detonation ▶</b></p> <p>Wenn du eine Waffe mit der Explosions-Eigenschaft einsetzt, kannst du je ☹ oder ☺ ausgeben, um 1 Ziel von der Explosion auszuschließen (höchstens so viele Ziele wie Talentrang).</p>
<p><b>■ Verbes. improvisierte Detonation</b></p> <p>Die Schwierigkeit der Mechanikprobe für Improvisierte Detonation beträgt ♦♦ und die Schadenserfolge sind gleich deiner Intelligenz + 2 x Mechanik.</p>	<p><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 ☹-Kosten zum Aktivieren der Explosionseigenschaft einer Waffe um 1, bis zu einem Minimum von 1.</p>	<p><b>■ Selektive Detonation ▶</b></p> <p>Wenn du eine Waffe mit der Explosions-Eigenschaft einsetzt, kannst du je ☹ oder ☺ ausgeben, um 1 Ziel von der Explosion auszuschließen (höchstens so viele Ziele wie Talentrang).</p>



# VOLLSTRECKER

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

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

<p><b>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>Furchteinflößend ▶</b></p> <p>5</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p>	<p><b>Furchterregend ▶</b></p> <p>5</p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn zwingen, eine Angstprobe mit einer Schwierigkeit gleich dem Talentrang in Furchterregend abzulegen.</p>	<p><b>König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <b>■</b> je Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>Unverwüstlich ▶</b></p> <p>Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnswurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p><b>Betäubungsschlag</b></p> <p>10</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>Geborener Vollstrecker</b></p> <p>10</p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Einschüchterung oder Straßenwissen neu würfeln.</p>	<p><b>Keine leeren Worte</b></p> <p>Bei einer Wissensprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um anstelle der Wissensfertigkeit auf Unterwelt oder Straßenwissen würfeln zu können.</p>
<p><b>Furchteinflößend ▶</b></p> <p>15</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p>	<p><b>Defensiver Kampfstil ▶</b></p> <p>15</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>Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>Bedrohliche Präsenz</b></p> <p>15</p> <p>Wenn ein Verbündeter in Nahkampfreichweite eine erfolgreiche Probe auf Charme, Täuschung oder Verhandeln macht, kannst du diesem pro Rang in Einschüchterung einen  geben.</p>
<p><b>Langer Atem ▶</b></p> <p>20</p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebehandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	<p><b>König der Straße ▶</b></p> <p>20</p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <b>■</b> je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>Worte Taten folgen lassen</b></p> <p>20</p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bei einem Treffer Schaden in Höhe deines Rangs in Straßenwissen zu einer erfolgreichen Handgemengeprobe addieren zu dürfen.</p>	<p><b>Furchteinflößend ▶</b></p> <p>20</p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Rang dieses Talents hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterungsproben abzuwerten oder jene von solch Proben gegen dich aufzuwerten.</p>
<p><b>Furchterregend ▶</b></p> <p>25</p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn zwingen, eine Angstprobe mit einer Schwierigkeit gleich dem Talentrang in Furchterregend abzulegen.</p>	<p><b>Hingabe ▶</b></p> <p>25</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>Schwarzmarktkontakte ▶</b></p> <p>25</p> <p>Wenn du illegale Güter erwerben möchtest, kannst du die Seltenheit der Objekte pro Rang in diesem Talent um 1 reduzieren, die Grundkosten steigen dafür aber um je 50%.</p>	<p><b>Furchterregend ▶</b></p> <p>25</p> <p>Wenn ein Gegner in Nahkampfreichweite zu dir gerät, kannst du ihn zwingen, eine Angstprobe mit einer Schwierigkeit gleich dem Talentrang in Furchterregend abzulegen.</p>



# DER LETZTE AUF DEN BEINEN

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

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

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

<p><b>■ Weniger Komplikationen ▶</b></p> <p>Du kannst pro Rang einen <b>■</b> beim Aktivieren dieser Expertenfähigkeit entfernen</p>	10	<p><b>■ Mehr Verstärkung ▶</b></p> <p>Du erhältst <b>□</b> je Aufwertung, um <i>Der Letzte auf den Beinen</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>■ Mehr Verstärkung ▶</b></p> <p>Du erhältst <b>□</b> je Aufwertung, um <i>Der Letzte auf den Beinen</i> zu aktivieren.</p>
<p><b>■ Verringerte Schwierigkeit</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf <b>◆◆</b> senken, wenn du <i>Der Letzte auf den Beinen</i> aktivieren willst.</p>	15	<p><b>■ Verbesserter Effekt ▶</b></p> <p>Beim Auslösen von <i>Der Letzte auf den Beinen</i> kannst du auch einen Rivalen pro Aufwertung eliminieren.</p>	15	<p><b>■ Verbesserter Effekt ▶</b></p> <p>Beim Auslösen von <i>Der Letzte auf den Beinen</i> kannst du auch einen Rivalen pro Aufwertung eliminieren.</p>	15	<p><b>■ Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>Der Letzte auf den Beinen</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>

# UNVERGLEICHLICHER SCHUTZ

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

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

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

**■ Wirkungsdauer ▶**

*Unvergleichlicher Schutz* hält 1 zusätzliche Runde je Aufwertung an.

10

**■ Wirkungsdauer ▶**

*Unvergleichlicher Schutz* hält 1 zusätzliche Runde je Aufwertung an.

10

**■ Absorption**

Während *Unvergleichlicher Schutz* aktiv ist, steigt deine Absorption um 1.

10

**■ Verbündete schützen**

Einmal pro Spielsitzung kannst du, während diese Fähigkeit aktiv ist, bestimmen, dass dich ein Treffer erreicht, der eigentlich einem Verbündeten in Nahkampfreichweite zu dir gegolten hätte.

**■ Wirkungsdauer ▶**

*Unvergleichlicher Schutz* hält 1 zusätzliche Runde je Aufwertung an.

15

**■ Schicksal**

Das Aktivieren von *Unvergleichlicher Schutz* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15

**■ Zusätzliche Reduzierung ▶**

Du kannst pro Runde den Schaden eines zusätzlichen Treffers reduzieren je Talentrang.

15

**■ Zusätzliche Reduzierung ▶**

Du kannst pro Runde den Schaden eines zusätzlichen Treffers reduzieren.

# ARTILLERIST

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

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

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

# KOMMANDO

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

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

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

# PIONIER

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

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

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

# SANITÄTER

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

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

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



# SCHARFSCHÜTZE

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

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

<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Scharfschütze ▶</b></p> <p>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>5</p>	<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Perfektes Zielen ▶</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du vor einem Fernkampfangriff ein Perfektes Zielen-Manöver durchführen: Du erhältst die Vorteile von Zielen und wertest deine Kampfprobe um deinen Talentrang auf.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Sicherer Halt ▶</b></p> <p>Führe ein Manöver durch, um pro Talentrang ■ von der nächsten Aktion zu entfernen. Dies können nur ■ aufgrund von Umwelteinflüssen sein.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Todesstoß ▶</b></p> <p>Addiere +10 pro Talentrang zu jedem Ergebnisswurf einer kritischen Verletzung, die du bei einem Gegner verursachst.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Scharfschütze ▶</b></p> <p>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>15</p>	<p><b>■ Perfektes Zielen ▶</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du vor einem Fernkampfangriff ein Perfektes Zielen-Manöver durchführen: Du erhältst die Vorteile von Zielen und wertest deine Kampfprobe um deinen Talentrang auf.</p> <p>15</p>
<p><b>■ Fährtenleser ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Tödliche Präzision ▶</b></p> <p>Bei Erwerb dieses Talents wähle eine Kampffertigkeit. Addiere Schaden in Höhe der Kampffertigkeit zu erfolgreichen Kampfproben mit Nichttraumschiff-/fahrzeugaffen mit dieser Fertigkeit.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<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> <p>20</p>
<p><b>■ Schnelle Lösung</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine Gewandtheit anstelle des sonst dazugehörigen Attributs nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Geborener Schütze</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf leichte oder schwere Fernkampfaffen neu würfeln.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Direkt ins Schwarze</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Gewandtheit zu einem Treffer zu addieren.</p> <p>25</p>



# VORREITER

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

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

<p><b>Personenschutz</b> ▶</p> <p>1x/Runde kannst du als Manöver Erschöpfung bis zum Talentrang nehmen, um bis Anfang nächster Runde die Schw. von Kampfproben gegen jmdn. in Nahreichweite um die Zahl aufzuwerten.</p> <p>5</p>	<p><b>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>Abgehärtet</b> ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>5</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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p> <p>5</p>
<p><b>Abgehärtet</b> ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Bewegendes Ziel</b> ▶</p> <p>Hast du in dieser Runde bereits gehandelt, so erhöht sich dein Rang in Fernkampfverteidigung um 1 je Rang in diesem Talent bis zum Ende der Runde.</p> <p>10</p>	<p><b>Kernschuss</b> ▶</p> <p>Wenn du einen Gegner in kurzer Reichweite oder Nahkampfreichweite mit einer leichten oder schweren Fernkampfaffe triffst, verursachst du 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>Unterdrückungsfeuer</b> ▶</p> <p>Du und Verbündete in bis zu kurzer Reichweite zu dir können bei einer fehlgeschlagenen Kampfprobe einmal einen ☹ einsetzen, damit das Ziel Erschöpfung in Höhe des Talentrangs erleidet.</p> <p>10</p>
<p><b>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>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>Abgehärtet</b> ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</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 ☆ zu dieser Probe zu erhalten.</p> <p>15</p>
<p><b>Verbesserter Personenschutz</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du, falls die Person, welche unter dem Einfluss von deinem Personenschutz steht, Schaden nimmt, diesen für sie übernehmen.</p> <p>20</p>	<p><b>Abgehärtet</b> ▶</p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>Unterdrückungsfeuer</b> ▶</p> <p>Du und Verbündete in bis zu kurzer Reichweite zu dir können bei einer fehlgeschlagenen Kampfprobe einmal einen ☹ einsetzen, damit das Ziel Erschöpfung in Höhe des Talentrangs erleidet.</p> <p>20</p>	<p><b>Bewegendes Ziel</b> ▶</p> <p>Hast du in dieser Runde bereits gehandelt, so erhöht sich dein Rang in Fernkampfverteidigung um 1 je Rang in diesem Talent bis zum Ende der Runde.</p> <p>20</p>
<p><b>Hingabe</b> ▶</p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>	<p><b>Meisterhafter Personenschutz</b></p> <p>Dein Personenschutz-Manöver kann eine Anzahl an Personen in Nahkampfreichweite gleich deinem Rang in Widerstandskraft beschützen.</p> <p>25</p>	<p><b>Dynamisches Feuer</b></p> <p>Wenn du einen Fernkampfangriff machst während du dich in Nahkampfreichweite mit Gegnern befindest, kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um den Aufschlag für diese Probe um 1 zu senken.</p> <p>25</p>	<p><b>Die Gelegenheit ergreifen</b></p> <p>Einmal pro Sitzung kannst du eine ♦♦♦ Athleticsprobe ablegen, bei deren Gelingen die anderen Helden während deiner Initiativephase handeln dürfen (anstelle in ihrer eigenen).</p> <p>25</p>

# JE GRÖßER SIE SIND...

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

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

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

**■ Erhöhte Silhouette ▶**

Die mögliche Silhouette der Ziele von *Je größer sie sind...* wird um 1 je Rang dieses Zweiges erhöht.

10

**■ Fertigkeit ändern**

Du kannst *Je größer sie sind...* auch mit Überleben aktivieren.

10

**■ Wirkungsdauer**

*Je größer sie sind...* hält 2 zusätzliche Runden an.

10

**■ Fertigkeit ändern**

Du kannst *Je größer sie sind...* auch mit Athletik aktivieren.

**■ Andauernde Salve**

Wenn das Ziel von *Je größer sie sind...* vernichtet oder getötet wurde, kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um ein neues Ziel für diese Fähigkeit bis Ende von dessen Wirkungsdauer bestimmen zu können

15

**■ Schicksal**

Das Aktivieren von *Je größer sie sind...* kostet nur 1 Schicksalspunkt.

15

**■ Verringerte Schwierigkeit**

Du kannst die Schwierigkeit auf **◆◆** senken, wenn du *Je größer sie sind...* aktivieren willst.

15

**■ Erhöhte Silhouette ▶**

Die mögliche Silhouette der Ziele von *Je größer sie sind...* wird um 1 je Rang dieses Zweiges erhöht.

# UNVERGLEICHLICHER MUT

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

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

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

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

# HACKER

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

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

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

# INFILTRATOR

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




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

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

# KUNDSCHAFTER

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

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

<p><b>■ Schnelle Erholung ▶</b></p> <p>Wenn du nach einer Begegnung Erschöpfung heilst, so baust du pro Talentrang 1 Punkt zusätzlich ab.</p>	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>■ Fährtenleser ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du Spuren verfolgst oder findest, wird ein <input type="checkbox"/> pro Talentrang entfernt. Zudem benötigst du dafür nur halb so lang wie andere.</p>	10	<p><b>■ 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 <input type="checkbox"/> 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 je Spielsitzung ein Manöver mit Probe auf  Äußerer Rand o. Kernwelten durchführen. Bei Erfolg erfährst du Typ des derzeitigen Planeten, Umgebung und sinnvolle Infos.</p>	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 Wahrnehmungs- und Wachsamkeit, in Nahkampfreichweite befindliche Verbündete sogar <input type="checkbox"/>.</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 <input type="checkbox"/> auf alle Aktionen).</p>





# ATARU-STÜRMER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Athletik, Körperbeherrschung, Wahrnehmung, Lichtschwerter

<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>■ 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>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀ 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>■ ◀ Ataru-Technik</b></p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwert-Fertigkeit auch mit Gewandtheit anstelle von Stärke durchführen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Erstschlag ▶</b></p> <p>Wenn du Gegner angreifst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen □ pro Talentrang.</p>
<p><b>■ Erstschlag ▶</b></p> <p>Wenn du Gegner angreifst, die selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt haben, erhältst du für diese Kampfprobe einen □ pro Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀ 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>■ 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>■ Verbesserte Parade</b></p> <p>Parierst du einen Angriff, so kannst du ☞☞☞ von diesem Angriff einsetzen, um den Angreifer danach einmal automatisch anzugreifen (mit Basischaden + Talente o.ä.).</p> <p>15</p>
<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Fledermausfalkenangriff</b></p> <p>Führe Aktion mit Lichtschwert (Geschickl.) mit ◻ gleich Machtwert gegen 1 Ziel in RW: Kurz durch. Setze ● ein, um mit dem Ziel in Nah-RW zu gehen, ● für ☺.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Schwertsturm</b></p> <p>Führe Manöver durch und erleide 1 Erschöpfung. Deine nächste Probe auf Lichtschwert (Geschicklichkeit) in dieser Runde erhält Eigenschaft „Gekoppelt“ gleich deinem derzeitigen Machtwert.</p> <p>20</p>	<p><b>■ 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>20</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>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>■ ◀ Schwertwurf</b></p> <p>Mach eine Fernkampfprobe mit Lichtschwert mit ◻ deines Machtwerts als Aktion auf ein Ziel in mittl. RW. Für Erfolg musst du ● einsetzen, gibst du ● zusätzlich aus, kehrt es in deine Hand zurück.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Inneres Gleichgewicht</b></p> <p>Heilst du am Ende einer Begegnung Erschöpfung, so kannst du ◻ pro Machtwert addieren. Für jedes ● regenerierst du 1 zusätzliche Erschöpfung.</p> <p>25</p>

# EINSIEDLER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Disziplin, Heimlichkeit, Überleben, Xenologie

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

# JÄGER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

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

# NAVIGATOR

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

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

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

# WANDERER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Scharfes Auge ▶</b> Entferne je Talentrang einen ■ von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Halbiere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen.</p>	<p><b>■ Meister der Wildnis</b> Entferne bis zu ■■ von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	<p><b>■ Leichtfüßig</b> Du erleidest nicht die üblichen Einbußen für Bewegung durch unwegsames Gelände, du bewegst dich mit normaler Geschwindigkeit hindurch und musst keine zusätzlichen Manöver einsetzen.</p>
<p><b>■ Scharfes Auge ▶</b> Entferne je Talentrang einen ■ von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Halbiere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen.</p>	<p><b>■ Naturbursche ▶</b> Bei Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Naturbursche ▶</b> Bei Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird ein ■ je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p>
<p><b>■ ◀ Tierempathie</b> Bei Proben zum Zähmen oder Führen von Tieren darfst du ◻ bis zu deinem Machtwert hinzunehmen und ●● für ✨ oder ☺ beim Ergebnis einsetzen.</p>	<p><b>■ ◀ Tiergefährte</b> Bilde ein lang anhaltendes Band mit einem Tier mit Silhouette ≤ deinem halben Machtwert (abgerundet). 1x je Runde kannst du als Manöver dem Tier 1 Manöver u. 1 Aktion durchführen lassen</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ ◀ Gedankentrick ▶</b> Pro Talentrang erhältst du ◻ bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p>
<p><b>■ ◀ Geistiges Band</b> Als Aktion kannst du ◻ anlegen, um für die Dauer zu sehen und zu hören, was ein Tier in bis zu extremer Reichweite wahrnimmt. Zudem kannst du dich mit diesem verständigen.</p>	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b> Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>■ ◀ Schnelles Manöver</b> Erleide 2 Erschöpfung und führ eine Nebenhandlung durch. Du darfst ◻ bis zum Machtwert hinzufügen und ● einsetzen, um ein zusätzl. Bewegungsmanöver nach der Aktion zu machen.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ ◀ Schmerz teilen</b> Nimmt ein gebundenes Tier Wunden, so kann dies durch eine Nebenhandlung um die Hälfte reduziert werden, die Differenz erleidest aber du an Wunden.</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	<p><b>■ Geborener Naturbursche</b> Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Widerstandskraft oder Überleben nochmals würfeln.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>
















# SCHARFRICHTER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

Spezialisierungsfertigkeiten: Disziplin, Wahrnehmung, Nahkampfwaffen, Schwere Fernkampfwaffen

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



# UNERWARTETES DAHINSCHIEDEN

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

## ■ Basisform: Unerwartetes Dahinscheiden (30 EP)

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

### ■ Weniger Komplikationen ▶

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

10

### ■ Wirkungsdauer ▶

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

10

### ■ Weniger Komplikationen ▶

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

10

### ■ Verringerte Schwierigkeit

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

### ■ Wirkungsdauer ▶

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

15

### ■ Schicksal

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

15

### ■ Wirkungsdauer ▶

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

15

### ■ Fertigkeit ändern

Du kannst *Unerwartetes Dahinscheiden* auch mit Disziplin aktivieren.

# UNVERGLEICHLICHE VERFOLGUNG

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

## ■ Basisform: Unvergleichliche Verfolgung (30 EP)

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

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

# CYBERTECH

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

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

<p><b>■ Kybernetiker ▶</b></p> <p>Für jeden Talenrang kannst du bei Proben zum Konstruieren, Reparieren und Installieren von Kybernetik je einen ■ entfernen. Kybernetik kostet dich 50% weniger als anderen.</p>	<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Ausgereifte Redundanzen</b></p> <p>Du kannst auch mittels Mechanikproben und Notfallreparaturkits geheilt werden, als wärst du ein Droide (in Summe aber höchstens 5 Kits &amp; Stimpacks in einem 24-Stunden-Intervall).</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>
<p><b>■ Auge für Details ▶</b></p> <p>Nach dem Ablegen einer Probe auf Computertechnik oder Mechanik (aber vor der Auswertung) kannst du Erschöpfung bis zum Talenrang einsetzen, um diese Anzahl an ☆ in ☹ umzuwandeln.</p>	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talenrang.</p>	<p><b>■ Energietransfer</b></p> <p>Nimm 1 Erschöpfung hin und setze 1 Manöver ein, um leere energiebasierende Munition oder ein entladenes Objekt wieder aufzuladen. Du benötigst mindestens ein kybernetisches Implantat.</p>	<p><b>■ Kybernetiker ▶</b></p> <p>Für jeden Talenrang kannst du bei Proben zum Konstruieren, Reparieren und Installieren von Kybernetik je einen ■ entfernen. Kybernetik kostet dich 50% weniger als anderen.</p>
<p><b>■ Überladung</b></p> <p>Du kannst als Aktion mit ◆◆◆ Mechanikprobe Boni/Talenrang eines Implantats bis Begegnungsende um +1 steigern. Bei ☹ ist mehrstündige ◆◆ Reparatur des Implantats nötig.</p>	<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talenrang um 1.</p>	<p><b>■ Chirurg ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talenrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>
<p><b>■ Verbesserte Überladung</b></p> <p>Bei der Überladungs-Aktion kannst du ☹☹ einsetzen, um eine zusätzliche Aktion zu erhalten.</p>	<p><b>■ Ausrüstungsgürtel</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um ein bislang nicht vorhandenes Objekt (mit maximal Seltenheit 4 und bei Waffen mit Begrenzter Munition 1) aus einem Werkzeugkasten oder Beutel zu ziehen.</p>	<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Chirurg ▶</b></p> <p>Versorgst du die Wunden anderer mittels der Fertigkeit Medizin, so heilt der Betroffene pro Talenrang 1 zusätzliche Wundstufe.</p>
<p><b>■ Mehr Maschine als Mensch ▶</b></p> <p>Das Limit an möglichen kybernetischen Implantaten wird bei dir um 1 je Talenrang erhöht.</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talenrang um 1.</p>	<p><b>■ Meisterhafte Überladung</b></p> <p>Du kannst Überladung bei mehreren kybernetischen Implantaten gleichzeitig anwenden (mit einer Aufwertung der Schwierigkeit um 1 je Implantat nach dem ersten).</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# DROIDENTECHNIKER

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

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

<p><b>■ Maschinen-ausbesserer ▶</b></p> <p>Heilst du mittels Mechanik die Wunden bei einem Charakter, so erholt er sich von einer zusätzlichen Wundstufe je Talentrang.</p>	<p><b>■ Geheime Verschlüge ▶</b></p> <p>Geheimverstecke bei Objekt/Gefährt/Droide für Objekte bis Last gleich Talentrang (relativ zur Größe –Silh-4-Schiff kann 1 Person verbergen). ♦♦♦♦♦ Probe zum Finden.</p>	<p><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Sanfter Erbauer ▶</b></p> <p>Du kannst einen <input type="checkbox"/> je Rang von Proben abziehen, um Droiden zu heilen, modifizieren, konstruieren oder programmieren.</p>	<p><b>■ Auge für Details ▶</b></p> <p>Nach dem Ablegen einer Probe auf Computertechnik oder Mechanik (aber vor der Auswertung) kannst du Erschöpfung bis zum Talentrang einsetzen, um diese Anzahl an ✨ in  umzuwandeln.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Meisterhafte Binärsprache</b></p> <p>Einmal je Begegnung kannst du als Manöver einer Anzahl an Droiden gleich dem Rang in Binärsprache erlauben, deinen Rang in einer Fähigkeit deiner Wahl bis Ende deines nächsten Zugs zu nutzen.</p>	<p><b>■ Verbesserte Binärsprache</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen zusätzlichen <input type="checkbox"/> für die betreffende Probe (zuzüglich zu jenen aus Binärsprache).</p>	<p><b>■ Geheime Verschlüge ▶</b></p> <p>Geheimverstecke bei Objekt/Gefährt/Droide für Objekte bis Last gleich Talentrang (relativ zur Größe –Silh-4-Schiff kann 1 Person verbergen). ♦♦♦♦♦ Probe zum Finden.</p>
<p><b>■ Redundante Systeme</b></p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ♦ Mechanikprobe als Aktion machen, um Teile für Reparatur eines beschädigten Geräts einem ähnl. funktionsfähigem zu entnehmen, ohne dies zu beschädigen.</p>	<p><b>■ Maschinen-ausbesserer ▶</b></p> <p>Heilst du mittels Mechanik die Wunden bei einem Charakter, so erholt er sich von einer zusätzlichen Wundstufe je Talentrang.</p>	<p><b>■ Binärsprache ▶</b></p> <p>Gibst du NSC-Droiden Anweisungen, so erhalten diese einen <input type="checkbox"/> pro Talentrang für die betreffende Probe.</p>	<p><b>■ Sanfter Erbauer ▶</b></p> <p>Du kannst einen <input type="checkbox"/> je Rang von Proben abziehen, um Droiden zu heilen, modifizieren, konstruieren oder programmieren.</p>
<p><b>■ Auge für Details ▶</b></p> <p>Nach dem Ablegen einer Probe auf Computertechnik oder Mechanik (aber vor der Auswertung) kannst du Erschöpfung bis zum Talentrang einsetzen, um diese Anzahl an ✨ in  umzuwandeln.</p>	<p><b>■ Prozessor neu verdrahten</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Aktion bei einem Droiden mit einer ♦♦ Computertechnikprobe eine Charakteristik bei einem Droiden um 1 zu senken und eine andere um 1 zu steigern.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Maschinen-ausbesserer ▶</b></p> <p>Heilst du mittels Mechanik die Wunden bei einem Charakter, so erholt er sich von einer zusätzlichen Wundstufe je Talentrang.</p>

# HACKER

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

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

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

# MECHANIKER

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

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

<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Mechanikproben je einen ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</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 ihn zu beschädigen.</p>	10	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	10	<p><b>■ Bastler ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Mechanikproben je einen ■ entfernen. Die Modifikation von Zubehör kostet dich nur halb so viel wie normal.</p>	10	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	15	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>	15	<p><b>■ Defekter Motivator</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine ♦♦♦ Mechanikprobe als Aktion gegen ein Gerät durchführen. Bei Erfolg wird dieses spontan ausfallen und nicht mehr funktionieren.</p>	15	<p><b>■ 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 einer ♦♦♦ Mechanikprobe ein Gerät umfunktionieren, so dass es der derzeitigen Problemlösung dient. ⊕ verhindert die anschließende Zerstörung des urspr. Objekts.</p>	20	<p><b>■ Reparaturgenie ▶</b></p> <p>Pro Talentrang reparierst du bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder Raumschiffs 1 zusätzlichen Hüllenschaden.</p>	20	<p><b>■ 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>



# MODDER

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

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

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

# OUTLAW-TECHNIKER

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

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

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

# INNOVATIVE KREATION

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

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

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

**■ Weniger Komplikationen ▶**

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

10

**■ Erhöhte Seltenheit ▶**

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

10

**■ Weniger Komplikationen ▶**

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

10

**■ Erhöhte Seltenheit ▶**

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

**■ Verringerte Schwierigkeit**

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

15

**■ Erhöhte Seltenheit ▶**

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

15

**■ Schicksal**

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

15


**■ Veränderter Maßstab**

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


# UNVERGLEICHLICHE KALIBRIERUNG

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

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

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

**■ Komplikationen entfernen**

Du kannst einen  entfernen, anstelle ihn neu zu würfeln.

10

**■ Anzahl erhöhen ▶**

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

10

**■ Häufigkeit**

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

10

**■ Anzahl erhöhen ▶**



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

**■ Schicksal**

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



15

**■ Risiko minimieren**

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

15

**■ Optimierung**

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

15

**■ Geteilter Scharfsinn**

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

# ERMITTLER

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Straßenwissen, Wahrnehmung, Allgemeinbildung, Unterwelt

<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>■ Scharfe Augen ▶</b></p> <p>Entferne je Talentrang einen ■ von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Halbiere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ ◀ Übernatürliche Sinne ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wahrnehmung.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Tacheles Reden</b></p> <p>Bei einer Wissensfertigkeitssprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen und Unterwelt o. Straßenwissen anstelle der eigentlichen Fertigkeit nutzen. Das so erhaltene Wissen kann „kriminell geprägt“ sein</p> <p>10</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>10</p>
<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Scharfe Augen ▶</b></p> <p>Entferne je Talentrang einen ■ von allen Proben auf Wahrnehmung und Wachsamkeit. Halbiere die Zeit, um ein spezifisches Gebiet abzusuchen.</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>15</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>15</p>
<p><b>■ ◀ Den Vorteil sehen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du einem NSC ■■ auf eine Fertigkeitssprobe geben.</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>■ Clevere 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>20</p>	<p><b>■ ◀ Den Tatort erspüren</b></p> <p>1x/Sitzung kannst du an einem Tatort ◆◆◆ Wahrnehmungsprobe (Aktion) mit ◻ gleich Machtwert machen. Bei Erfolg erfährst du für jeden ● den Gefühlszustand einer dort beteiligten Person.</p> <p>20</p>
<p><b>■ Wertvolles Wissen</b></p> <p>1x je Begegnung kannst du Aktion mit passender ◆◆ Wissensfertigkeitssprobe durchführen. Bei Erfolg erhält 1 Verbündeter 1 ⊕ auf 1 beliebige Fertigkeitssprobe während der Begegnung.</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>■ 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. Straßen), um eine wichtige Information zu erhalten.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>

# SHIEN-EXPERTE

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Verteidigungs-training ▶</b></p> <p>Führst du ein Lichtschwert, eine Nahkampfwaffe oder Handgemengewaffe, so erhält die Waffe die Waffenfähigkeit Defensiv X, wobei X deinem Talentrang entspricht.</p> <p>5</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>5</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein ■ je Talentrang abgezogen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ ◀ 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>■ 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>■ ◀ Shien-Technik ▶</b></p> <p>Du kannst deine Angriffe mit der Lichtschwert-Fertigkeit auch mit List anstelle von Stärke durchführen.</p> <p>10</p>	<p><b>■ ◀ 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>■ 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>■ ◀ Gegenangriff ▶</b></p> <p>Wenn dich ein Angriff verfehlt und ☹☹ generiert, kannst du deinen nächsten Angriff mit Lichtschwert (List) gegen diesen Angreifer in dieser Begegnung um 1 aufwerten.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀ Verbessertes Ablenken ▶</b></p> <p>Benutzt du Ablenken bei einem Angriff, der dich nicht außer Gefecht gesetzt hat, kannst du ☹☹☹ einsetzen, um ein Ziel in mittl. RW mit dem gleichen, eingehenden Schaden zu treffen.</p> <p>15</p>
<p><b>■ ◀ Djem-So-Abwehr ▶</b></p> <p>Nach Ablenken-Einsatz kannst du 1 Schicksalspunkt nutzen, um Bewegungsmanöver zum Nähern zum o. Lösen v. Gegner als Nebenhandlung außerhalb der Runde durchzuführen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Defensiver Kampfstil ▶</b></p> <p>Du kannst einmal pro Runde Erschöpfung bis hin zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit aller eintreffenden Nahkampf-Angriffe um die gleiche Anzahl aufzuwerten.</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀ Schwertwurf ▶</b></p> <p>Mach Fernkampfprobe mit Lichtschwerter 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>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>■ ◀ Lawinenangriff ▶</b></p> <p>Erleide 2 Erschöpfung, um Schaden gleich deinem Stärkewert zur nächsten Lichtschwertkampfprobe in dieser Runde addieren zu dürfen.</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>■ ◀ Verstörender Schlag ▶</b></p> <p>Führe als Handlung eine Lichtschwert-(List)-Aktion durch mit ☹ bis hin zu deinem Machtwert. Setze je ein ⚫ ein, um einen ▼ zur nächsten Kampfprobe des Gegners zu addieren.</p> <p>25</p>	<p><b>■ ◀ Meisterhaftes Ablenken ▶</b></p> <p>Hast du während deiner vergangenen Runde keine Kampfprobe gemacht, kostet dich das Aktivieren von Ablenken nur 1 Erschöpfung.</p> <p>25</p>



# HANDWERKER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

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

# RENNFAHRER

**Erhält als Beruf:** Machtwert 1

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

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

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	5	<p><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	5	<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>	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>
<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>	10	<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>■ 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>	10	<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><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>	15	<p><b>■ Verbessertes Vollgas</b></p> <p>Erleide 1 Erschöpfung, um Vollgas als Manöver mit einer ◆◆ Pilotprobe durchführen zu können.</p>	15	<p><b>■ Parcours</b></p> <p>Du kannst 1x je Runde 1 Erschöpfung erleiden und Bewegungsmanöver durchführen, um zu einem beliebig. Ort innerhalb kurzer RW zu gelangen (auch in die Höhe, solange es einen Weg dorthin gibt).</p>	15	<p><b>■ Verbessertes Parcours</b></p> <p>Du kannst 1x je Runde 4 Erschöpfung erleiden und Bewegungsmanöver durchführen, um zu einem beliebig. Ort innerhalb mittlerer RW zu gelangen (auch in die Höhe, solange es einen Weg dorthin gibt).</p>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Meisterhaftes Vollgas</b></p> <p>Wenn du Vollgas durchführst, steigt deine Maximalgeschwindigkeit um 2 anstelle von nur um 1.</p>	20	<p><b>■ ◀ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	20	<p><b>■ Beim nächsten Mal mehr Glück</b></p> <p>Führe als Aktion während Rennen oder Verfolgungsjagd 1x je Begegnung eine ◆◆◆ Coolnessprobe durch, damit einem Kontrahenten großes Unglück widerfährt (mindestens große Kollision)</p>
<p><b>■ ▶ Übersinnliche Reflexe</b></p> <p>Einmal je Sitzung kannst du bei einer Pilotprobe eine ▼ negieren und dafür ☆ gleich deinem Rang in Coolness dieser hinzufügen.</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>■ 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>■ ▶ Intuitives Ausweichmanöver ▶</b></p> <p>Führe Manöver durch, erleide 1 Erschöpfung und lege bis zu deinem Talentrang an ◻ an. Werte gegen dieses Gefährt gerichtete Kampfproben gleich oft auf. Kostet pro Runde 1 Erschöpfung.</p>

# SCHATTEN

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

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

<p><b>■ ◀▶ Gedankentrick ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>5</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <input type="checkbox"/> je Talentrang abgezogen.</p> <p>5</p>	<p><b>■ Codeknacker ▶</b></p> <p>Entferne <input type="checkbox"/> pro Talentrang, um Codes zu knacken o. Kommunikationen zu entschlüsseln, und senke die Schwierigkeit von allen diesbezüglichen Proben um 1 (unabhängig vom Talentrang).</p> <p>5</p>	<p><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p> <p>5</p>
<p><b>■ Multitalent ▶</b></p> <p>Wähle 2 Fertigkeiten. Diese sind ab sofort Berufsfertigkeiten.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Mentaler Schutzschild</b></p> <p>Setze 1 Schicksalspunkt ein, um die Auswirkungen von kritischen Verwundungen betreffend Proben auf Intelligenz oder List bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>10</p>	<p><b>■ Allerweltsgesicht ▶</b></p> <p>Werte die Schwierigkeit von Proben anderer um 1 Stufe je Talentrang auf, um dich zu identifizieren.</p> <p>10</p>
<p><b>■ ◀▶ Schleier</b></p> <p>Du kannst 1 Schicksalspunkt einsetzen, um für Machtfähigkeiten unentdeckbar zu sein u. bewirken, dass deine angew. Machtkräfte nicht entdeckt werden (solange sie nicht zu deutlich sind).</p> <p>15</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>15</p>	<p><b>■ ◀▶ Gedankentrick ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p> <p>15</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>15</p>
<p><b>■ ◀▶ 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>20</p>	<p><b>■ Codeknacker ▶</b></p> <p>Entferne <input type="checkbox"/> pro Talentrang, um Codes zu knacken o. Kommunikationen zu entschlüsseln, und senke die Schwierigkeit von allen diesbezüglichen Proben um 1 (unabhängig vom Talentrang).</p> <p>20</p>	<p><b>■ ◀▶ Aus den Augen</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Aktion mit Probe auf <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> Täuschung machen, um dafür zu sorgen, dass eine Anzahl an NSCs gleich deinem List-Wert dich vergessen.</p> <p>20</p>	<p><b>■ Ausweichen ▶</b></p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>20</p>
<p><b>■ ◀▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Anatomiekurs</b></p> <p>Nach einer erfolgreichen Kampfprobe kannst du 1 Schicksalspunkt einsetzen, um Schaden in Höhe deiner Intelligenz zu einem Treffer zu addieren.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Meister der Schatten</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p> <p>25</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p> <p>25</p>

# WACHE

Erhält als Beruf: Machtwert 1

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

**Spezialisierungsfertigkeiten:** Körperbeherrschung, Heimlichkeit, Wachsamkeit, Lichtschwert

<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Koordiniert</b> Entferne ■ pro Talentrang bei Proben auf Athletik und Körperbeherrschung, der Schaden durch Stürze wird um 1 pro Talentrang reduziert.</p>
<p><b>■ ◀▶ Übersinnliche Wachsamkeit ▶</b> Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wachsamkeit.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>■ ◀▶ Übersinnliche Wachsamkeit ▶</b> Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wachsamkeit.</p>
<p><b>■ ◀▶ Gedankentrick ▶</b> Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p>	<p><b>■ ◀▶ Verbesserter Schwertwurf</b> Benutzt du das Talent Lichtschwertwurf, so steigt die Reichweite auf weit. Führst du einen Angriff gegen ein Ziel in weiter Entfernung durch, benötigst du für die Rückkehr der Waffe ●●.</p>	<p><b>■ ◀▶ Schwertwurf</b> Mach Fernkampfprobe mit Lichtschwerter 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>■ ◀▶ Unmöglicher Fall</b> Einmal je Sitzung kannst du als Nebehandlung eine Machtprobe ablegen; setze ● ein für eine sichere Landung, setze je ● ein für Senkung der Fallreichweite um 1 Kategorie.</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>■ ◀▶ Fürchte die Schatten ◀</b> Führe ◆◆◆ Täuschungsprobe durch, um eine Handlangergruppe oder einen einzelnen Rivalen in bis zu RW Weit zum Verlassen der Begegnung zu zwingen. Du erhältst 1 Konflikt/Sitzung.</p>	<p><b>■ Andauernde Wachsamkeit</b> Du kannst bei all deinen Proben zur Bestimmung der Initiative deine Wachsamkeit als Grundlage benutzen.</p>	<p><b>■ ◀▶ Gedankentrick ▶</b> Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p>
<p><b>■ ◀▶ Machtwert ▶</b> Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>■ ◀▶ Verbessertes Ablenken</b> Benutzt du Ablenken bei einem Angriff, der dich nicht außer Gefecht gesetzt hat, kannst du ☼☼☼ einsetzen, um ein Ziel in mittl. RW mit dem gleichen, eingehenden Schaden zu treffen.</p>	<p><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>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# MEINE STADT

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

<p><b>■ Basisform: Meine Stadt (30 EP)</b></p> <p>Einmal je Sitzung kannst du, wenn du dich in einer urbanen Umgebung befindest, 2 Schicksalspunkte einsetzen und eine <b>◆◆◆</b> Probe auf Kernwelten oder Äußerer Rand durchführen. Bei Erfolg kannst du bis zum Ende der Sitzung 2 Erschöpfung erleiden, um sich an den Aufenthaltsort und jede relevante Information (wie deren Ruf, Zugehörigkeit zum Imperium, der Allianz oder einer kriminellen Organisation) einer beliebigen Person, Gruppe oder Einrichtung zu erinnern oder dies herauszufinden.</p>			
<p><b>■ Fertigkeit verstärken</b></p> <p>Führst du eine Probe mit <b>Strassenwissen</b> oder <b>Überleben</b> durch, während <i>meine Stadt</i> aktiv ist, so erhältst du auf diese einen <b>□</b> hinzu.</p>	10	<p><b>■ Verringerte Schwierigkeit</b></p> <p>Du kannst die Schwierigkeit auf <b>◆◆</b> senken, wenn du <i>meine Stadt</i> aktivieren willst.</p>	10
		<p><b>■ Aufwertung von Deckung</b></p> <p>Während <i>meine Stadt</i> aktiv ist und du dich in dieser Stadt befindest, erhöhst du deine Fernkampfverteidigung um +1, solange du dich in Deckung befindest.</p>	
			<p><b>■ Fertigkeit verstärken</b></p> <p>Führst du eine Probe mit <b>Infiltration</b> oder <b>Heimlichkeit</b> durch, während <i>meine Stadt</i> aktiv ist, so erhältst du auf diese einen <b>□</b> hinzu.</p>
<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>meine Stadt</i> auch mit einer Probe auf <b>Strassenwissen</b> aktivieren.</p>	15	<p><b>■ Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>meine Stadt</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>	15
		<p><b>■ Abwertung</b></p> <p>Während <i>meine Stadt</i> aktiv ist und du dich in der gewählten Stadt befindest, kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit von <b>Heimlichkeitsproben</b> einmal abzuwerten.</p>	
			<p><b>■ Fertigkeit ändern</b></p> <p>Du kannst <i>meine Stadt</i> auch mit einer Probe auf <b>Unterwelt</b> aktivieren.</p>

# UNVERGLEICHLICHE WACHSAMKEIT

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

■ **Basisform: Unvergleichliche Wachsamkeit (30 EP)**  
 Einmal je Sitzung darfst du zu Beginn einer strukturierten Begegnung 2 Schicksalspunkte einsetzen. Hierdurch darfst du die Reihenfolge der Initiative in der ersten Runde bestimmen. Alle Charaktere bestimmen wie gewohnt ihre Initiative, diese tritt aber erst in Kraft, sobald *unvergleichliche Wachsamkeit* endet.

<p>■ <b>Immer in Alarmbereitschaft</b></p> <p>Nachdem du <i>unvergleichliche Wachsamkeit</i> aktiviert hast, darfst du deine Initiative mit Coolness oder Wachsamkeit bestimmen.</p>	10	<p>■ <b>Gruppenwachsamkeit</b></p> <p>Alle Helden erhalten einen <input type="checkbox"/> auf ihre Kampfproben gegen NSCs, welche in dieser Runde bereits gehandelt haben.</p>	10	<p>■ <b>Gruppenvorbereitung</b></p> <p>Alle NSCs erhalten einen <input checked="" type="checkbox"/> auf ihre Kampfproben gegen Helden, die in der aktuellen Runde noch nicht gehandelt haben.</p>	10	<p>■ <b>Wirkungsdauer ▶</b></p> <p>Die Reihenfolge der Initiative aufgrund der Basiskraft von <i>unvergleichliche Wachsamkeit</i> hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.</p>
<p>■ <b>Wirkungsdauer ▶</b></p> <p>Die Reihenfolge der Initiative aufgrund der Basiskraft von <i>unvergleichliche Wachsamkeit</i> hält 1 zusätzliche Runde je Rang dieses Zweigs an.</p>	15	<p>■ <b>Kampfvorbereitung</b></p> <p>Wenn du <i>unvergleichliche Wachsamkeit</i> aktivierst, darfst du einen Fakt oder zusätzlichen Kontext einführen, als wenn du einen Schicksalspunkt eingesetzt hättest.</p>	15	<p>■ <b>Kampfbereit</b></p> <p>Nachdem du <i>unvergleichliche Wachsamkeit</i> aktiviert hast, darfst du augenblicklich 1 Manöver durchführen.</p>	15	<p>■ <b>Schicksal</b></p> <p>Das Aktivieren von <i>unvergleichliche Wachsamkeit</i> kostet nur 1 Schicksalspunkt.</p>



# ANHÄNGER DER MACHT

**Berufsfertigkeiten:** Nahkampfwaffen, Disziplin, Wachsamkeit, Altes Wissen

<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>5</p>	<p><b>Schüler des alten Wissens</b> ▶</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 1 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit deiner nächsten Probe auf Altes Wissen um eine Anzahl gleich deinem Talentrang zu senken.</p> <p>5</p>	<p><b>Starrsinn</b> ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>5</p>	<p><b>Zur Seite stoßen</b></p> <p>Nach erfolgr. Probe auf Handgemenge, Nahkampfwaffen o. Lichtschwerter kannst du einen Gegner in RW: N zu RW: K in beliebige Richtung bewegen. Setzt du ☉, so fällt er nach der Bewegung</p> <p>5</p>
<p><b>Schüler des alten Wissens</b> ▶</p> <p>Einmal pro Runde kannst du 1 Erschöpfung erleiden, um die Schwierigkeit deiner nächsten Probe auf Altes Wissen um eine Anzahl gleich deinem Talentrang zu senken.</p> <p>10</p>	<p><b>Wie es die Macht verlangt</b></p> <p>Du kannst eine Probe auf ♦ Altes Wissen am Ende einer Begegnung ablegen, um Erschöpfung zu heilen. Mit einem eingesetzten ☉ kannst du sämtliche Erschöpfung regenerieren.</p> <p>10</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>10</p>	<p><b>Größere Reichweite</b></p> <p>Wenn du mit einer beidhändig geführten Nahkampfwaffe bewaffnet bist, kannst du 1 Erschöpfung erleiden und eine Nahkampfwaffen-Kampfprobe machen, um einen Gegner in bis zu RW: Kurz anzugreifen.</p> <p>10</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>15</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>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>15</p>	<p><b>Ausweichen</b> ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>15</p>
<p><b>Disziplinierte Seele</b></p> <p>Nach einer Disziplinsprobe kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen und darfst dann eine Anzahl an ☉ bis hin zu deinem Rang in Altes Wissen wie ☉ einsetzen.</p> <p>20</p>	<p><b>Starrsinn</b> ▶</p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p> <p>20</p>	<p><b>Ausweichen</b> ▶</p> <p>Bei Kampfprobe gegen dich kannst du außerhalb des eigenen Zugs Erschöpfung bis zum Talentrang erleiden, um die Schwierigkeit des Gegners ebenso oft aufzuwerten.</p> <p>20</p>	<p><b>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>Unerschütterlicher Wille</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Fertigungsprobe deine Willenskraft anstelle der sonst dazugehörigen Eigenschaft nutzen. Du musst aber erklären, wie dies geschehen soll.</p> <p>25</p>	<p><b>Übermenschliche Reflexe</b> ▶</p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Nahkampfangriffe.</p> <p>25</p>	<p><b>Sechster Sinn</b> ▶</p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Fernkampf.</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>









# KADETT DER IMPERIALEN ARMEE

**Berufsfertigkeiten:** Führungsqualitäten, Pilot (Weltraum), Kriegskunde, Leichte Fernkampfwaffen

<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Ausbildung am Fahrzeug</b></p> <p>Die Fertigkeiten Artillerie und Pilot (Planetar) werden Berufsfertigkeiten.</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><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>■ Kenne den Feind</b></p> <p>Du kannst auf Kriegskunde zum Ermitteln deiner Initiative würfeln.</p>	<p><b>■ Nach Lehrbuch ▶</b></p> <p>Einmal je Begegnung kannst du vor einer Kampfprobe 2 Erschöpfung erleiden um zur Probe eine Anzahl an ⊕ gleich deinem Talentrang zu erhalten.</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>■ Taktische Kampfausbildung</b></p> <p>Die Kampffertigkeiten Nahkampfwaffen und schwere Fernkampfwaffen werden Berufsfertigkeiten.</p>
<p><b>■ Formations-taktiken</b></p> <p>Aktion: Bei erfolgr. ◆◆◆ Führungsqualitätenprobe kannst du Anzahl an Verbündeten gleich ☆ wählen. Bis Ende deiner nächsten Runde kannst du die Schw. v. Angriffen gegen sie 1x aufwerten.</p>	<p><b>■ Befehlsgewalt ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Führungsqualität. Beeinflusste Ziele erhalten □ für die nächsten 24 Stunden bei Proben auf Disziplin.</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>	<p><b>■ Bekannte Baupläne</b></p> <p>Du kannst 1x je Spielsitzung ein Manöver mit ◆◆◆ Allgemeinbildungsprobe durchführen. Erfolg gewährt dir Vertrautheit mit einem Fahrzeug-, Raumschiffs- oder Gebäudedesign.</p>
<p><b>■ Verbesserte Formationstaktiken</b></p> <p>Die Schw. der Probe beträgt nur ◆◆. Du kannst ⊕ oder ⊕⊕⊕⊕⊕⊕ einsetzen, damit die Auswirkungen bis Ende der Begegnung andauern.</p>	<p><b>■ Nach Lehrbuch ▶</b></p> <p>Einmal je Begegnung kannst du vor einer Kampfprobe 2 Erschöpfung erleiden um zur Probe eine Anzahl an ⊕ gleich deinem Talentrang zu erhalten.</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><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>■ Universalgelehrter</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf eine Wissensfertigkeit neu würfeln.</p>	<p><b>■ Konzentrierte Feuerkraft</b></p> <p>1x je Sitzung kannst du als Aktion auf ◆◆◆ Kriegskunde würfeln. Bei Erfolg erhalten Verbündete in RW: Kurz bis Begegnungsende ⊕ an gleich deinen ☆ zu Kampfproben gegen 1 gegn. Ziel.</p>	<p><b>■ Nach Lehrbuch ▶</b></p> <p>Einmal je Begegnung kannst du vor einer Kampfprobe 2 Erschöpfung erleiden um zur Probe eine Anzahl an ⊕ gleich deinem Talentrang zu erhalten.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# KLONSOLDAT IM RUHESTAND

**Berufsfertigkeiten:** Disziplin, Widerstandskraft, Wachsamkeit, Kriegsführung, Schwere Fernkampfaffen, Leichte Fernkampfaffen

<p><b>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Stetiges Zielen</b> Du verlierst nicht die Vorteile des Manövers Zielen, wenn du andere Manöver oder Aktionen durchführst. Erst am Ende einer Begegnung verliert er diese Vorteile.</p>	<p><b>■ Ersatzmagazin</b> Wegen eines  kann dir niemals die Munition ausgehen. Beeinflusst keine Objekte mit der Eigenschaft „Begrenzte Munition“.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Kampfveteran ▶</b> Pro Talentrang erhältst du  bei Proben auf Handgemenge und Disziplin.</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b> Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnismwurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>	<p><b>■ Leichtfüßig</b> Du erleidest nicht die üblichen Einbußen für Bewegung durch unwegsames Gelände, du bewegst dich mit normaler Geschwindigkeit hindurch und musst keine zusätzlichen Manöver einsetzen.</p>	<p><b>■ Vertraute Sonnen</b> 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>
<p><b>■ Starrsinn ▶</b> Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</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>■ Abgehärtet ▶</b> Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Unverwüstlich ▶</b> Bei jeder kritischen Verletzung, die du erleidest, wird der Ergebnismwurf um 10 je Talentrang reduziert (aber nicht unter 1).</p>
<p><b>■ Fokussiertes Anvisieren</b> Nach mindestens einer erfolgreichen Kampfprobe gegen ein Ziel erhältst du einen  bis zum Ende der Begegnung gegen dieses Ziel.</p>	<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b> Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>	<p><b>■ Kampfveteran ▶</b> Pro Talentrang erhältst du  bei Proben auf Handgemenge und Disziplin.</p>	<p><b>■ Mächtige Explosion ▶</b> Der Explosionsschaden durch Sprengstoffe, Sprengwaffen und Granaten wird um 1 pro Talentrang erhöht.</p>
<p><b>■ Hingabe ▶</b> Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>	<p><b>■ Verbesserte Waffenbrüder</b> Für je    bei der Waffenbrüder-Aktion erhalten du oder ein Verbündeter +1 Absorption bis Ende der Begegnung.</p>	<p><b>■ Waffenbrüder</b> Einmal pro Begegnung kannst du eine    Disziplinsprobe als Aktion durchführen. Bei Erfolg erhalten du und je  ein Verbündeter +1 Verteidigung bis Ende der Begegnung.</p>	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b> Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>


# PIRAT

**Berufsfertigkeiten:** Einschüchterung, Täuschung, Infiltration, 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>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>	<p><b>■ Entfesselungs-künstler</b></p>
<p><b>■ Schmierer ▶</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>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Furchterregender Ruf ▶</b></p> <p>Du erhältst auf Einschüchterproben eine Anzahl an automatischen  gleich deinem 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>■ 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>■ Zweideutiges Gerede</b></p> <p>Bei erfolgreichen Proben auf Charme und Täuschung darfst du  einsetzen, um eine Anzahl an Zielen gleich deines Charisma für diese und die nächsten zwei Runden zu desorientieren.</p>	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <b>■</b> je Talentrang abgezogen.</p>	<p><b>■ Furchteinflößend ▶</b></p> <p>Nimm eine Anzahl an Erschöpfung bis zum Talentrang hin, um die Schwierigkeit von deinen Einschüchterproben abzuwerten oder jene von solchen Proben gegen dich aufzuwerten.</p>
<p><b>■ Furchterregender Ruf ▶</b></p> <p>Du erhältst auf Einschüchterproben eine Anzahl an automatischen  gleich deinem Talentrang.</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>■ Aura des Anführers ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Führungsqualität und Coolness wird ein <b>■</b> pro Talentrang abgezogen.</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>■ Bereit zum geentert werden!</b></p> <p>1x/Begegnung: Einschüchterung geg. Disziplin eines Schiffskapitäns, dieser erleidet je  1 Erschöpfung; überschreitet diese das Limit, so übergibt er sein Schiff;  damit Ziel Erschöpfung gleich Einschüchterrang verliert.</p>	<p><b>■ Veränderter Deal</b></p> <p>Einmal je Sitzung kannst du als Aktion auf  Einschüchterung würfeln. Bei Erfolg kannst du eine zuvor eingegangene Vereinbarung radikal zu deinen Gunsten verändern.</p>	<p><b>■ Geborener Betrüger</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe auf Infiltration oder Heimlichkeit neu würfeln.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>

# REKRUT

Spezialisierungsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Überleben, Wachsamkeit

<p><b>■ Grundlegende Ausbildung</b></p> <p>Die Kampffertigkeiten Handgemenge und leichte Fernkampfaffen werden Berufsfertigkeiten.</p>	10	<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	5	<p><b>■ Naturbursche ▶</b></p> <p>Bei allen Proben, mit denen du dich durch schwieriges Gelände bewegst oder Umweltauswirkungen bewältigst, wird <b>■</b> je Talentrang entfernt. Zudem wird die Überlandreisezeit für dich halbiert.</p>	5	<p><b>■ Taktische Kampfausbildung</b></p> <p>Die Kampffertigkeiten Nahkampfaffen und schwere Fernkampfaffen werden Berufsfertigkeiten.</p>
<p><b>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	10	<p><b>■ Ausbildung am Fahrzeug</b></p> <p>Die Fertigkeiten Artillerie und Pilot (Planetar) werden Berufsfertigkeiten.</p>	10	<p><b>■ Weitgereist</b></p> <p>Die Wissensfertigkeiten Kernwelten und Äußerer Rand werden Berufsfertigkeiten.</p>	10	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>
<p><b>■ Schnellziehen</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe oder einen griffbereiten Gegenstand als Nebenaktion ziehen oder wegstecken.</p>	15	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	15	<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	15	<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>■ Langer Atem ▶</b></p> <p>Einmal pro Begegnung kannst du als Nebenhandlung Erschöpfung gleich des Talentrangs heilen.</p>	20	<p><b>■ In den Stand</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du als Nebenaktion in sitzender oder liegender Position aufstehen.</p>	20	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	20	<p><b>■ Kreatives Töten</b></p> <p>Du reduzierst den Wert für kritische Treffer aller improvisierten Waffen um 2 (bis zu einem Minimum von 1).</p>
<p><b>■ Dynamisches Feuer</b></p> <p>Wenn du einen Fernkampfangriff machst während du dich in Nahkampfreichweite mit einem Gegner befindest, kannst du 2 Erschöpfung erleiden, um den Aufschlag für diese Probe um 1 zu senken.</p>	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>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	25	<p><b>■ Belastbarkeit ▶</b></p> <p>Deine Absorption steigt pro Talentrang um 1.</p>



# SCHIFFSKAPITÄN

Berufsfertigkeiten: Charme, Führungsqualitäten, Verhandeln, Pilot (Weltraum)

<p><b>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Stolz und Freude</b></p> <p>Wähle ein Raumschiff mit Silhouette 4+: Deine sozialen Proben innerhalb kurzer Reichweite zu diesem Schiff werden einmal aufgewertet.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualitäten wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>
<p><b>■ Entwaffnendes Lächeln ▶</b></p> <p>Bei allen Proben auf Charme und Führungsqualitäten wird ein ■ pro Talentrang entfernt.</p>	<p><b>■ Verbessertes Stolz und Freude</b></p> <p>Bist du auf dem gewählten Schiff, regenerierst du bei Erholung v. Erschöpfung 1 zusätzl. Punkt; bei Proben kannst du ☺ einsetzen, damit 1 Verbündeter auf dem Schiff auch 1 Erschöpfung regeneriert.</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><b>■ Begabter Pilot ▶</b></p> <p>Bei all deinen Pilotproben wird ein ■ pro Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ Handel und Wandel ▶</b></p> <p>Beim legalen Verkauf von Gütern erhältst du pro Talentrang 10% mehr Credits.</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 nächsten Probe unterstützen.</p>	<p><b>■ Schon viel gesehen</b></p> <p>Immer, wenn du bei einer Probe auf eine Wissensfertigkeit fehlschlägst, kannst du ☹☹☹ einsetzen, um die Probe in der nächsten Runde wiederholen zu dürfen.</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>
<p><b>■ Vertraue dem Kapitän ▶</b></p> <p>Aktion mit ♦♦♦ Führungsqualitäten, bei Erfolg erhöhen Verbündete innerhalb RW: Kurz ihren Rang in Disziplin um einen Wert gleich deines Talentrangs bis Ende der Begegnung.</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>■ Vertraue dem Kapitän ▶</b></p> <p>Aktion mit ♦♦♦ Führungsqualitäten, bei Erfolg erhöhen Verbündete innerhalb RW: Kurz ihren Rang in Disziplin um einen Wert gleich deines Talentrangs bis Ende der Begegnung.</p>	<p><b>■ Meisterhaftes Stolz und Freude</b></p> <p>Wenn du auf deinem Schiff bist, kannst du einmal je Sitzung als Nebenhandlung bis Ende dieser und der nächsten Runde die Silhouette des Raumschiffs um 2 senken.</p>
<p><b>■ Äußerst beeindruckend</b></p> <p>Du kannst bei beliebigen Proben ☺ einsetzen, damit eine Anzahl an Verbündeten bis zu deinem Charisma-Rang innerhalb RW: Kurz 1 automat. ☺ auf ihre nächste Fertigkeitprobe erhalten.</p>	<p><b>■ Inspirierende Führung</b></p> <p>Aktion mit ♦♦ Führungsqualitäten: bei Erfolg erhalten eine Anzahl an Verbündeten bis zu deinem Charisma-Rang innerhalb RW: Kurz 1 automat. ☆ auf ihre nächste Fertigkeitprobe.</p>	<p><b>■ Starrsinn ▶</b></p> <p>Dein Erschöpfungslimit steigt um 1 je Talentrang.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>



# MACHTSENSITIVER IM EXIL

Erhält: Machtwert 1

<p><b>■ ◀ ▶ Übersinnliche Wahrnehmung ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p>	5	<p><b>■ ◀ ▶ Erkenntnis</b></p> <p>Wahrnehmung und Disziplin werden zu Berufsfertigkeiten.</p>	5	<p><b>■ Meister der Wildnis</b></p> <p>Entferne bis zu <input type="checkbox"/> von allen Fertigkeitstests, um Nahrung, Wasser o. einen Unterschlupf zu finden. Darauf bezogene Proben auf Überleben nehmen nur die Hälfte der üblichen Zeit in Anspruch.</p>	5	<p><b>■ ◀ ▶ Übersinnliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wachsamkeit.</p>
<p><b>■ Sicheres Auftreten ▶</b></p> <p>Für jeden Talentrang kannst du bei Proben auf Täuschung oder Infiltration je <input type="checkbox"/> entfernen.</p>	10	<p><b>■ ◀ ▶ Gefühle überwinden</b></p> <p>Du kannst bei Proben auf Einschüchterung, Charme u. Täuschung <input type="checkbox"/> je Machtwert würfeln. ○ gibt ✨, ●● gibt ▼ zu Charme; ● gibt ✨, ○○ gibt ▼ zu Einschüchterung und Täuschung.</p>	10	<p><b>■ Konzentration</b></p> <p>Du kannst vor einer Fähigkeitsprobe einmal ein Konzentrationsmanöver durchführen und 1 Erschöpfung hinnehmen, um einen <input type="checkbox"/> einmal aufzuwerten.</p>	10	<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>■ ◀ ▶ Gefahr spüren</b></p> <p>Einmal pro Spielsitzung kannst du bis zu <input type="checkbox"/> von einer Probe abziehen.</p>	15	<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>	15	<p><b>■ ◀ ▶ Inneres Gleichgewicht</b></p> <p>Heilst du am Ende einer Begegnung Erschöpfung, so kannst du <input type="checkbox"/> pro Machtwert hinzunehmen. Für jedes ● regenerierst du 1 zusätzliche Erschöpfung.</p>	15	<p><b>■ ◀ ▶ Wink des Schicksals</b></p> <p>Du kannst einmal pro Spielsitzung <input type="checkbox"/> zu einer Probe hinzufügen.</p>
<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <input type="checkbox"/> je Talentrang abgezogen.</p>	20	<p><b>■ ◀ ▶ Übernatürliche Sinne ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wahrnehmung.</p>	20	<p><b>■ ◀ ▶ Übersinnliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du <input type="checkbox"/> bei Proben auf Wachsamkeit.</p>	20	<p><b>■ König der Straße ▶</b></p> <p>Bei all deinen Proben auf Straßenwissen oder Unterwelt wird ein <input type="checkbox"/> je Talentrang abgezogen.</p>
<p><b>■ Sechster Sinn ▶</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Fernkampf.</p>	25	<p><b>■ ◀ ▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</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>■ Übermenschliche Reflexe ▶</b></p> <p>Du erhältst +1 auf Verteidigung gegen Nahkampfangriffe.</p>

# ERWACHENDER MACHTSENSITIVER

Erhält: Machtwert 1

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

# ÜBERLEBENDER PADAWAN

Machtwert 1

<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemesse 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>■ Andauernde Wachsamkeit</b></p> <p>Du kannst bei all deinen Proben zur Bestimmung der Initiative deine Wachsamkeit als Grundlage benutzen.</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>■ 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>■ Abgehärtet ▶</b></p> <p>Dein Wundenlimit steigt um 2 je Talentrang.</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>■ ◀▶ Gedankentrick ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Heimlichkeit, außer gegenüber Zielen, die immun gegen Machtkräfte sind.</p>	<p><b>■ Geheimnisse der Jedi</b></p> <p>Lichtschwerter wird zu einer Berufsfertigkeit. Bei Proben, um Lichtschwerter zu konstruieren/ reparieren, darfst du die Schw. um eine Anzahl gleich Rang in Altes Wissen senken (Mindestschw. ♦).</p>
<p><b>■ Parade ▶</b></p> <p>Bei erfolgr. Angriff mit Lichtschwert, Handgemesse 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>■ ◀▶ Inneres Gleichgewicht</b></p> <p>Heilst du am Ende einer Begegnung Erschöpfung, so kannst du ◻ pro Machtwert hinzunehmen. Für jedes ● regenerierst du 1 zusätzliche Erschöpfung.</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>■ Meister der Schatten</b></p> <p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung hinnehmen, um die Schwierigkeit der nächsten Probe auf Heimlichkeit oder Infiltration um 1 zu senken.</p>
<p><b>■ Desorientierender Hieb</b></p> <p>Nachdem deine Lichtschwert-Kampfprobe fehlgeschlagen ist, kannst du einsetzen, um deinem Kontrahenten für 3 Runden den Zustand Desorientiert zu geben.</p>	<p><b>■ ◀▶ Übersinnliche Wachsamkeit ▶</b></p> <p>Pro Talentrang erhältst du □ bei Proben auf Wachsamkeit.</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>■ Vertraue niemandem</b></p> <p>Wirst du Ziel einer sozialen Probe, darfst du 1 Erschöpfung einsetzen, damit Probe 1 ▼ erhält. Schlägt die Probe mit ♣ fehl, darfst du eine freie Nebenhandlung außerhalb der Runde durchführen.</p>
<p><b>■ Verbesserte Geheimnisse der Jedi</b></p> <p>Disziplin wird zu einer Berufsfertigkeit. Du kannst Geheimnisse der Jedi auch beim Installieren von Modifikationen einsetzen.</p>	<p><b>■ ◀▶ Tempel-Training</b></p> <p>Vor einer Lichtschwerter-Kampfprobe kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen, um bei einem erfolgreichen Angriff zusätzlichen Schaden gleich deinem Rang in Altes Wissen anzurichten.</p>	<p><b>■ ◀▶ Machtwert ▶</b></p> <p>Du erhältst je Talentrang 1 zusätzlichen Punkt auf deinen Machtwert.</p>	<p><b>■ Hingabe ▶</b></p> <p>Eine deiner Eigenschaften steigt um 1. Dies kann die Eigenschaft höchstens auf 6 erhöhen.</p>