

Spielwerte

Der Charakter verfügt über Primär- und Sekundäreigenschaften, Talente, Besonderheiten, Artifizierungen und Ausrüstung. Alles davon kann bereits zur Charaktererstellung auf den Charakter angewandt werden, vieles davon kann auch im Spiel erworben werden.

Start-Erfahrung

Für die Charaktererstellung erhält jeder Charakter 2000 Erfahrungspunkte (EP). Start-Erfahrung wird wie normale Erfahrung verteilt und kann zudem eingesetzt werden, um Besonderheiten zu kaufen, welche während des Spiels nicht mehr mit Erfahrungspunkten gekauft oder verbessert werden können.

- Der Spieler darf 2000 Erfahrungspunkte frei verteilen.
- Alle Attribute beginnen mit einer Stufe von 1.
- Fertigkeiten beginnen bei einer Stufe von 0.
- Ersparnisse kosten immer 20 EP pro Punkt und können bis zu einem Maximum von 20 gekauft werden.
- Kein Attribut und keine Fertigkeit darf Stufe 6 übersteigen.
- Zur Charaktererstellung darf ein Charakter nicht mehr als 5 Talente erhalten.

Attribute

Aufmerksamkeit: Der Charakter nimmt seine Umgebung mit diesem Attribut wahr.

Ausstrahlung: Soziale Fähigkeiten und die natürliche Wirkung des

Charakters auf andere wird mit diesem Attribut verbunden.

Geschick: Die Koordinationsfähigkeit und Muskelgedächtnis, sowie die Feinmotorik sind im Geschick-Attribute abgebildet.

Konstitution: Die rein körperliche Kraft und Zähigkeit des Charakters werden durch die Konstitution gemessen.

Intelligenz: Gedächtnisleistung und analytisches Denken fällt unter die Intelligenz des Charakters.

Intuition: Bauchgefühl und Kreativität werden in diesem Attribut gemessen.

Anomalie: Manche Menschen scheinen vom Universum bevorzugt zu werden. Dieses abstrakte Attribut misst, wie stark der Charakter Spielball der Wahrscheinlichkeit ist.

Konzentration: Die Fähigkeit, seine Sinne und Willen auf eine Aufgabe zu fokussieren wird mittels Konzentration gemessen.

Netzwerk: Das Netzwerk an Personen, die der Charakter kennt und die wiederum ihrerseits andere (nützliche) Leute kennen.

Ressourcen: Nicht nur ein abstrakter Maßstab für den weltlichen Besitz des Charakters, sondern auch seine Fähigkeit, damit umzugehen.

Standard Arrays

Um die Charaktererstellung zu beschleunigen, können fertig geschnürte Attributs- und Fertigkeitsspakete (siehe „Optional: Standard-Arrays“, weiter unten), basierend auf den normalen Regeln, gekauft werden. Wenn Attribute und Fertigkeiten einzeln von der Start-Erfahrung gekauft werden, gelten die Kosten in der folgenden Tabelle für die jeweilige Stufe.

Tabelle: Standard Arrays

Stufe	Attribute		Fertigkeiten	
	$[\text{Neue Stufe}]^2 \times 5$	Gesamtkosten	$[\text{Neue Stufe}]^2 \times 4$	Gesamtkosten
1	-	-	4 EP	4 EP
2	20 EP	20 EP	16 EP	20 EP
3	45 EP	65 EP	36 EP	56 EP
4	80 EP	145 EP	64 EP	120 EP
5	125 EP	270 EP	100 EP	220 EP
6	180 EP	450 EP	144 EP	364 EP

Gesamtkosten beziehen sich auf die EP-Kosten, die es braucht um ein Attribut bzw. eine Fertigkeit auf die angegebene Stufe zu steigern. Möchte ein Spieler also eine Fertigkeit auf Stufe 4 kaufen kosten alle Stufe zusammengerechnet 120 EP.

Tabelle: Bedeutung von Attributstufen

Stufe	Bedeutung
2W	Untereentwickelt: Der Charakter braucht viel Glück oder gezieltes Training, um Aufgaben zu schaffen und kann sich nicht auf seine grundlegenden Fähigkeiten verlassen.
4W	Mindestmaß: Ungeübte Charaktere haben diese Stufe bei Attributen, die sie nicht trainieren. Oftmals passieren ihnen Fehler und Missgeschicke.
6W	Ausgeprägt: Der Charakter betätigt sich in diesem Attribut mehrmals wöchentlich und kann seine Leistung verlässlich abrufen.
8W	Herausragend: Der Charakter kann seine Leistung in diesem Attribut mit großer Sicherheit garantieren.
10W	Einzartig: Menschen mit einem so hohen Attributwert gibt es einmal in einer Milliarde.

Tabelle: Bedeutung von Fertigungsstufen

Stufe	Bedeutung
0	Ahnungslos: Der Charakter hatte noch nie Kontakt mit diesem Betätigungsfeld.
2	Interessiert: Die Fähigkeiten des Charakters basieren auf Grundlagenwissen und Tutorials.
4	Trainiert: Der Charakter kennt diverse Tricks und Kniffe, die man sich autodidaktisch beibringen kann und kann auch bei Fachgesprächen mitreden.
6	Professionell: Der Charakter macht sehr selten gravierende Fehler und kennt sich bestens auf seinem Gebiet aus.
8	Experte: Fehler sind an diesem Punkt entweder vollkommen ausgeschlossen oder ein geringes, kalkulierbares Risiko. Der Charakter beeindruckt immer wieder auf seinem Gebiet.
10	Perfektion: Alles, was es in einem Leben zu lernen gibt, hat der Charakter sich angeeignet.

Optional: Standard-Arrays

Anstatt jedes Attribut und jede Fertigkeit einzeln zu steigern und auszurechnen, können die Spieler auf eins der Standard-Arrays zurückgreifen. Dabei handelt es sich um ein im Vorfeld ausgerechnetes Set von Attribut- und Fertigkeitwerten, das einfach nach Belieben verteilt werden kann.

- Der Spieler verteilt die angegebenen Attributswerte auf alle Attribute. Auf diese Weise werden alle Attribute mit einem Wert versehen.
- Danach verteilt er alle angegebenen Fertigkeitwerte auf beliebige Fertigkeiten.
- Fertigkeiten, die keinen Wert erhalten, bleiben bei 0.

Tabelle: Standardarrays

	Spielwerte									
Attribute	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2
Fertigkeiten	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2

Reaktionszeit

Die Reaktionszeit ist wichtig, um bei einem Kampf zu entscheiden, wer beginnt und in welche Abfolge die ersten Handlungen stattfinden.

- Die Reaktionszeit kann durch die Verbesserung der Aufmerksamkeit, sowie durch einige Talente verbessert werden.
- Die Reaktionszeit kann nicht unter 1 sinken.

Tabelle: Reaktionszeit

Aufmerksamkeit	Reaktionszeit
1 - 3	5
4 - 5	4
6 - 7	3
8 - 9	2
10	1

Besonderheiten

Diese spezielle Form von Talenten erlaubt es dem Spieler, seinem Charakter das nötige Etwas zu geben. Besonderheiten haben Start-EP-Kosten, die manchmal auch negativ sein können, wenn der Spieler sich eine nachteilige Besonderheit aussucht.

Liste der Besonderheiten

Besonderheiten sind Talente, die der Charakter nur zu Beginn des Spiels erwerben kann. Sie unterscheiden sich von Talenten in zwei Aspekten: Sie haben zum Einen keine Voraussetzungen und können zum Anderen im Spiel nur durch den Spielleiter zugeteilt aber nicht vom Spieler gekauft werden.

Besonderheiten können auch verloren gehen, falls der Charakter in Situationen gerät, die dazu führen können, die Grundlage für die Besonderheit zu zerstören.

Es gibt positive Besonderheiten und negative Besonderheiten. Bei positiven Besonderheiten muss der Spieler Start-Erfahrung aufwenden, um diese zu kaufen.

Für negative Besonderheiten, die den Charakter mit einem Nachteil belegen, erhält der Spieler dafür den Wert der Besonderheit zurück.

Herkunft

Der Charakter darf sich nur eine Besonderheit aus dieser Liste kaufen. Die Herkunft des Charakters kann ihn mit sozialen Vorurteilen belegen. Falls der Spieler keine Besonderheit aus dieser Liste wählt, erhält er automatisch die Herkunft „Weltenbewohner“.

Designer-Baby

Kosten: 100 EP

Die Eltern des Charakters haben nichts dem Zufall überlassen und ihr Kind in einer Fortpflanzungsanstalt „herstellen“ lassen. Dabei wurden genetische Makel entfernt, Erbschäden repariert und verschiedene kleine und große Verbesserungen vorgenommen.

- Der Charakter ist immun gegen jede Art von Krankheiten und Toxine, deren Modulkasse seine Konstitution nicht übersteigt.

Gestohlene Kindheit

TH-456A2

Kosten: -50 EP

In einem gesunden, sozialen Umfeld sind Menschen darauf programmiert, sich um ihren Nachwuchs zu kümmern. Aber diesen Luxus hat nicht jeder. Manchmal reicht es aus, einmal unvorsichtig und betrunken zu sein und das ohnehin schwere Leben gerät aus den Fugen. Das Ergebnis kann ein ungewolltes Kind sein. Vernachlässigung bis hin zu Fahrlässigkeit ist bei Eltern, die sich schon kaum um sich selbst kümmern können, dann nicht wirklich überraschend.

Vernachlässigte Kinder entwickeln dann meist einen überdurchschnittlich starken Überlebenstrieb, der aber eine schwache soziale Kompetenz mit sich bringt.

- Der Charakter kann keine kritischen Erfolge bei Proben auf Menschenkenntnis oder Überzeugen erzielen und startet mit einem Traumazustand von 2.

TH-456A1

Im Nichts geboren

Kosten: -100 EP

Etliche Menschen kommen auf Raumstationen und Schiffen zur Welt. Manche Menschen haben noch nie in ihrem Leben einen Planeten besucht oder ungefilterte Luft geatmet.

Tabelle: Besonderheiten

Besonderheiten durch Herkunft	EP-Kosten
Designer-Baby	100 EP
Gestohlene Kindheit	-50 EP
Im Nichts geboren	-100 EP
Schrecken des Krieges	-50 EP
Tankzüchtung	75 EP
Weltenbewohner	-
Genetische Besonderheiten	Kosten
Groß	25 EP
Lächerlich schön	50 EP
Normkörper	25 EP
Schwaches Immunsystem	-50 EP
Starke Nanogen-Ausprägung	100 EP
Sternenfühlilig	50 EP
Unaufhaltsam	100 EP
Unempfindlich	50 EP
Besonderheiten durch Ausbildung	Kosten
Indoktriniert	-50 EP
Militärische Grundausbildung	50 EP
Pilotenschein	75 EP
Studium	50 EP
Technische Berufsausbildung	75 EP
Sonstige Besonderheiten	Kosten
Abtrünnig	-50 EP
Analphabet	-50 EP
Gesucht	-75 EP
Glückspilz	50 EP
Netzwerker	100 EP
Pech	-100 EP
Überempfindlich	-75 EP
Verhasst	-50 EP
Verschuldet	-25 EP/Punkt

Auf einer Raumstation aufzuwachsen bedeutet, seine Heimat zu pflegen. Drückeberger werden auf Raumstationen gar nicht gern gesehen. Auf vielen imperialen Stationen gilt Arbeitsverweigerung als Vergehen oder Verrat, denn ein Crewmitglied, das nicht arbeitet, ist Ballast für alle anderen: Er atmet Luft weg und verbraucht Nahrung. Kurzum er verschwendet Energie, die man hätte einsetzen können, um die Station in Schuss zu halten.

Menschen, die im Weltraum geboren wurden, werden im Schnitt etwas größer als Menschen, die auf Planeten aufwachsen und haben weniger dichte Knochen und Muskelgewebe. Zudem ist ihr Immunsystem schwächer als das anderer Menschen. Dieses Phänomen bezeichnet man Umgangssprachlich als „Stationssyndrom“, es kann aber durch Medikamente in Schach gehalten werden.

- Bei Proben gegen Verschmutzung entfernt der Charakter seinen höchsten Würfel. Nimmt der Charakter Medikamente (Erhöhung des Unterhaltes um 2), kann er diesen Effekt ignorieren.
- Die Kosten zur Steigerung des Konstitution-Wertes sind ab Stufe 6 [Neue Stufe] ² x 6.

Schrecken des Krieges

Kosten: -50 EP

Der Charakter stammt aus einem Kriegsgebiet und musste die letzten Monate oder Jahre um sein Überleben kämpfen. Das ist nicht spurlos an ihm vorbei gegangen. Sein Gesicht ist eingefallen, seine Augen haben diesen Blick, der manchmal ins Nichts führt.

Der Traumzustand des Charakters kann nie besser als 2 werden.

- Laute, plötzliche Geräusche (wie Schüsse oder Explosionen), grell flackernde Lichter, Stress und starke emotionale Reaktionen provozieren eine *Willenskraft-Probe (15)*.
- Hat eine beliebige Willenskraft-Probe einen Misserfolg, verschlechtert sich sein Traumzustand um 1.

Tankzucht

Kosten: 75 EP

Der Charakter ist das Resultat eines von vielen (meist illegalen oder geheimen) Züchtungsprogrammen. Sein Erbgut wurde auf Schwächen hin analysiert und ausgebessert. Der Charakter hat keine Eltern im traditionellen Sinne. Sein Erbgut entstammt einer Reihe von Spendern, die womöglich gar nicht wissen, für was ihre genetischen Proben verwendet wurden. Der Charakter wird noch als Fötus mit Artifizierungen versehen.

- Der Charakter verfügt über ein Neuro-Interface.

Weltenbewohner

Kosten: Keine

Ein Großteil der Menschheit lebt und arbeitet auf einem mehr oder weniger lebensfreundlichen Planeten. Ein Charakter mit dieser Herkunft stammt von einer recht durchschnittlichen Welt. Gemäßigte Politik, keine größeren Konflikte oder Dispute zwischen Regierungen, Konzernen oder anderen Fraktionen, weitab von den Konflikten des Spiralarms.

Wird kein Hintergrund gewählt, wird angenommen, dass der Charakter ein Weltenbewohner ist.

Genetische Besonderheiten

Hier und da kommt es bei jeder Spezies zu zufälligen, wahllosen und sprunghaften Mutationen. Diese Mutationen führen, so sie sich denn durchsetzen, zu Ausprägungen bestimmter Merkmale.

Groß

Kosten: 25 EP

Der Charakter ist außergewöhnlich groß. Mit einer Körpergröße von mindestens 2,20m und einem Gewicht von 130kg hat er eine überaus imposante Statur.

- Der Charakter hält jeweils eine Betäubung und Verletzung mehr aus. Für Einschüchterungsversuche erhält er dazu noch +1W.
- Der Charakter erhöht seinen Unterhalt um 2, um für seinen erhöhten Nahrungsbedarf aufzukommen.
- Wählt der Spieler diese Besonderheit, darf nicht mehr die Besonderheit „Normkörper“ auswählen.

Lächerlich schön

Kosten: 50 EP

Ein symmetrisches Gesicht, ebenmäßige Haut, perfektes Haar. Egal, was der Charakter auch tut, was er hinter sich hat, seine Erscheinung ist immer atemberaubend. Er kommt gerade aus dem Gefecht? Dann hat er den kernigen Veteranen-Look. Er ist gerade aufgestanden? Sexy Out-of-Bed. Nicht einmal, wenn er versucht nicht gut auszusehen, will das so richtig gelingen.

- Benutzt der Charakter die Überzeugen-Fertigkeit (egal ob aktiv oder als Verteidiger in einer konkurrierenden Probe), gilt ein Misserfolg seines Gegenübers als Patzer.

Normkörper

Kosten: 25 EP

Die Körpermaße des Charakters entsprechen durch einen wahnwitzigen Zufall oder genetischem Editing den angenommenen Industrienormen. Das bedeutet, dass ihm jede Kleidung von der Stange mit der passenden Konfektionsgröße perfekt passt.

Neben diesem rein glücklichen Zufall führt dies auch dazu, dass normale Panzerung beim Charakter automatisch nahezu maßgeschneidert ist.

- Seine Konstitution gilt als 2 Stufen höher bei der Bestimmung von Panzerungsbehinderung.
- Wählt der Spieler diese Besonderheit, darf nicht mehr die Besonderheit „Groß“ auswählen.

Schwaches Immunsystem

Kosten: -50 EP

Der Charakter hat ein schwaches Immunsystem. Er ist oft krank und erholt sich nur langsam, wenn es ihn einmal erwischt hat.

- Ein Misserfolg bei einer Toxin- oder Krankheitswiderstandsprobe erhöht die Modulkategorie des Toxins oder Krankheit um +1.

Starke Nanogen-Ausprägung

Kosten: 100 EP

Das Nanogen des Charakters ist besonders aktiv und arbeitet ständig daran, genetische Defekte in seinen Zellen auszubessern und komplette Gewebestrukturen zu reparieren. Wird er medizinisch untersucht, fällt schnell auf, dass sein Blut und seine Organe eine ungewöhnlich hohe Konzentration an Nano- und Mikromaschinen aufweisen.

- Der Charakter hat eine 50% höhere Lebenserwartung.
- Der Charakter erhält +1 auf seinen Kybernese-Wert.
- Alle Krankheiten und Toxine reduzieren ihre Modulkategorie um 1, wenn der Charakter ihnen ausgesetzt ist.

Sternenfähig

Kosten: 50

Das Weltall ist das eigentliche Zuhause des Charakters, der von Geburt an eine seltsame Verbindung mit dem Kosmos hatte. Der Charakter reagiert extrem empfindlich auf Schwerkraftfelder, weswegen er auf einem Planeten immer sagen kann, wo die Sonne und Monde stehen und damit ziemlich präzise die Uhrzeit und Himmelsrichtung bestimmen kann.

- Der Charakter spürt kosmische Phänomene wie Sonnenstürme, sobald sie ihn erreichen und den Schock in der Raumzeit, wenn Schiffe innerhalb einer Lichtsekunde (ca. 300.000km) aus einer Raumbrücke aus- oder eintreten.
- Er darf an Bord eines Raumschiffes im Weltraum Wahrnehmungen-Proben mit -1W ablegen, um Dinge wahrzunehmen, die normalerweise nur Fahrzeugsensoren erfassen würden.

Unaufhaltsam

Kosten: 100 EP

Um den Charakter umzubringen, ist mehr nötig, als ein paar Kugeln. Eine willkürliche, genetische Abnormität sorgt dafür, dass die Muskulatur des Charakters besonders gut darin ist, beschädigtes Gewebe zu stabilisieren und so Blutungen zu mindern und gebrochene Knochen ruhig zu halten.

- Sobald der Charakter mehr als eine Verletzung erleidet, wird eine Verletzung in eine Betäubung umgewandelt.

Unempfindlich

Kosten: 50 EP

Der Charakter ist ein harter Hund. Er verzieht so leicht keine Miene, auch nicht, wenn sein Blut schon Lachen auf dem Boden bildet.

- Der Charakter ignoriert eine Verletzung, wenn es darum geht, zu bestimmen, ob er an Wundabzügen leidet.

Ausbildung

Der Charakter kann sich eine Besonderheit der Kategorie Ausbildung aussuchen und für die angegebenen EP-Kosten kaufen.

Indoktriniert

Kosten: -50 EP

Der Charakter wurde in einem bestimmten Gebiet in nahezu religiöser Art und Weise ausgebildet. Er kennt nur ein bestimmtes Vorgehen, etwas zu tun und reagiert neurotisch, wenn jemand dieselbe Aufgabe auf einem anderen Weg löst.

- Der Spieler legt mit Zustimmung des Spielleiters eine Fertigkeit als „indoktrinierte Fertigkeit“ fest.
- Ohne einen Lehrmeister des „passenden Glaubens“ (möglichst ein Kontakt oder Teil einer Fraktion, mit der der Charakter zu tun hat) kann der Charakter diese Fertigkeit nicht steigern.
- Der Charakter kann darüber hinaus nicht die Regeln für Gruppenproben benutzen, wenn es um seine indoktrinierte Fertigkeit geht.

Militärische Grundausbildung

Kosten: 50 EP

Der Charakter war Teil regulärer Streitkräfte oder einer professionellen Söldnereinheit. Er kann daher mit den meisten Waffen und Ausrüstung umgehen, mit denen ein Soldat zu tun haben könnte.

Persönliche Waffen und Panzerung zählt nie in den Unterhalt des Charakters.

- Um sich gegen den Effekt von Niederhalten zu wehren, gibt der Charaktere keinerlei AE aus, kann sich aber nach wie vor nur einmal pro Handlungsphase gegen die Effekte von Niederhalten wehren.

Pilotenschein

Kosten: 75 EP

Der Charakter hat erfolgreich eine Flugschule besucht und kann mit den meisten Vektorschubmaschinen umgehen. Der Charakter ist im Umgang mit Vektorschubmaschinen wie Raumschiffen und VTOLS geübt.

Der Unterhalt für ein Raumschiff oder anderes Luftfahrzeug wird um 2 reduziert.

- Der Charakter kann eine Raumfahrt-Probe mit einem Schwierigkeitsgrad von 18 oder niedriger automatisch bestehen, wenn er die AE-Kosten für die Aktion verdoppelt. Langfristige Aktionen profitieren nicht von dieser Besonderheit.

Studium

Kosten: 50 EP

Ein Studium öffnet dem Charakter in vielen Bereichen diverse Türen.

- Bei langfristigen Bildungsproben reduziert der Charakter die Zeitstufe um 1.

Bestimmte Fraktionen der High Society, Adel, Wissenschaftler und ähnlichen gesellschaftlichen Kreisen dulden üblicherweise keine „einfachen“ Leute unter sich. Ein Charakter, der Kontakte mit solchen Personen pflegt oder Reputationen bei passenden Fraktionen sammelt, ignoriert die Eigenschaft „Elitär“ dieser Kontakte bzw. Fraktionen.

Technische Berufsausbildung

Kosten: 75 EP

Der Charakter hat an einer Berufsschule oder technischen Akademie eine Ausbildung für einen technischen Beruf gemacht.

Der Unterhalt für Werkzeug oder eine Werkstatt ist um 2 reduziert.

- Der Charakter kann eine Polytronik-Probe mit einem Schwierigkeitsgrad von 18 oder niedriger automatisch bestehen, wenn er die AE-Kosten für die Aktion verdoppelt. Langfristige Aktionen profitieren nicht von dieser Besonderheit.

Sonstige

Die Besonderheiten aus dieser Liste kann der Spieler beliebig kombinieren, allerdings nur bis zu drei sonstige Besonderheiten.

Abtrünnig

Kosten: -50 EP

Der Charakter hat mit einer Fraktion gebrochen, der er einst angehörte. Die Fraktion, mit der der Charakter gebrochen hat, sollte einen Macht-Wert zwischen 1 und 3 haben.

- Die Reputation des Charakters zu Beginn des Spiels ist bei der entsprechenden Fraktion liegt bei -5.

Analphabet

Kosten: -50 EP

Der Charakter hat nie richtig gelernt zu Lesen oder zu Schreiben. Das bringt ihn im Alltag oft in unnötig schwierige Situationen.

- Er darf keine Talente für Bildung, Cortex, Rhetorik und Polytronik, oder die Besonderheiten „Pilotenschein“, „Studium“ und „Technische Berufsausbildung“ kaufen.
- Um etwas zu lesen, muss der Charakter zudem eine *Bildungsprobe (18)* ablegen, um geschriebenen Text zu verstehen.

Gesucht

Kosten: -75 EP

Der Charakter hat nicht nur mit jemanden gebrochen, er hat einige Leute so wütend gemacht, dass man aktiv nach ihm sucht. Mit diesem Nachteil lassen sich sowohl Dinge wie Diebstahl oder Sabotage einer Untergrundorganisation darstellen, als auch der Auftakt des Lebens eines gesuchten Kriminellen.

In jedem Fall wird die Fraktion den Charakter in jedem Sternensystem suchen, in das sie vordringen kann. Sie wird allerdings nicht so viele Ressourcen aufwenden, um wirklich Nachforschungen anzustellen, wo er ist, sondern viel mehr Steckbriefe an ihre Agenten und Verbündeten weitergeben.

- Der Charakter wird gesucht. Der Spieler sucht sich eine Fraktion mit einer Machtstufe zwischen 2 und 5 aus.
- Der Charakter beginnt mit einer Reputation von -10 bei der gewählten Fraktion.

Probe: Der Spielleiter würfelt mit 2W10 eine *Probe (18)*.

Erfolg: Der Charakter wird entdeckt. Die Agenten der Fraktion werden vielleicht nicht sofort handeln, aber sie wissen nun, wo sie den Charakter finden und haben möglicherweise seine Kommunikation oder ihn selbst verwanzt.

Misserfolg: Die Agenten finden der Charakter nicht. Für die Probe im nächsten Zyklus erhalten sie +1W (bis zu einem Maximum von 5W).

Glückspilz

Kosten: 50 EP

Der Charakter ist ein Glückpilz. Das Schicksal meint es gut mit ihm oder eine höhere Macht hat Gefallen an ihm gefunden.

- Setzt der Spieler Anomalie-Punkte ein, darf er 1W würfeln. Bei einer 10 erhält er 1 Anomalie-Punkt sofort zurück.
- Für 3 Anomalie-Punkte kann er den Spielleiter dazu bringen, einen beliebigen Würfelwurf zu wiederholen, selbst wenn der Spielleiter das Ergebnis bereits festgelegt hat.

Netzwerker

Kosten: 100 EP

Der Charakter kennt überraschend viele Leute, in überraschend vielen Bereichen. Von Handwerkern, über Designer und andere Dienstleister, selbst in Behörden und Ämtern hat oder hatte er Bekannte, Geschäftspartner oder Freunde.

Das hat ihm auch einen tiefen Einblick in die Mechanismen und Abläufe solcher Institutionen gewährt.

- Für die Aktion „Alte Bekannte“ erhält der Charakter +2W. Außerdem erhält er +1W für Überzeugen-Proben, wenn er sich als jemand mit einem fremden Beruf oder in einem fremden Tätigkeitsfeld ausgibt.

Überempfindlich

Kosten: -75 EP

Andere würden den Charakter vielleicht als weinerlich beschreiben. Fragt man ihm, wie es ihm geht, ist jeder blaue Fleck eine schwere Prellung und jeder Schnupfen eine schreckliche Seuche.

- Der Charakter leidet bereits bei einer Betäubung unter Wundabzügen. Schmerzresistenz wirkt jedoch nach den normalen Regeln.

Ressourcen und Startausrüstung

- „**Ressourcen**“ werden zur Charaktererstellung wie ein Attribut behandelt.
- „**Finanzen**“ ist die Fertigkeit, die für das Ressourcen-Attribut benutzt wird.
- „**Ersparnisse**“ kosten zur Charaktererschaffung 20 EP pro Punkt. Ersparnisse können im Spiel beliebig groß werden.
- Der Charakter kann bei einem Misserfolg oder Patzer beliebig viele Ersparnisse einsetzen. Der eingesetzte Wert wird auf die Probe addiert.
- Eingesetzte Ersparnisse gehen verloren.
- Der **Wohlstand-Wert** des Charakters entspricht $[\text{Ressourcen}]^2$
- Die Modulkategorie der Startausrüstung kann nicht größer sein als der Ressourcen-Wert des Charakters.
- Zusätzliche Ausrüstung (auch Artifizierungen, Fahrzeuge, etc.) kann für $[\text{Modulkategorie}]^2 \times 5$ EP gekauft werden.

Der Charakter erhält Ausrüstung gemäß der Tabelle: „Startausrüstung“ (siehe weiter unten). Die Modulkategorie der einzelnen Gegenstände und Dienstleistungen richtet sich nach der Höhe des Ressourcen-Attributes. Die Modulkategorien aller Gegenstände und Artifizierungen zusammen darf den Ressourcen-Wert des Charakters nicht übersteigen. Wird die Ausrüstung nicht näher spezifiziert (wie bei „Waffen“ oder „Unterkunft“, darf sich der Charakter passende Ausrüstung aus den Tabellen „Waffen“, „Fahrzeuge“ und „Unterkunft“ aussuchen und zusammenstellen.

PBA- Start-Ausrüstung: Artifizierungen

Der Charakter kann sich zu Spielbeginn bereits mit Artifizierungen, also kybernetischen Implantaten und Prothesen ausstatten. Sie werden wie normale Ausrüstung gekauft. Es wird davon ausgegangen, dass sich bereits implantierte Artifizierungen bereits angepasst haben.

- Nicht angepasste Artifizierungen können keine Kybernese-Aktionen durchführen.
- Angepasste Artifizierungen dürfen alle Regeln für Kybernese und Kybernese-Aktionen ausführen. Start-EP-Kosten: $[\text{Modulkategorie}]^2$

Der Kybernesewert

Der Kybernesewert eines Charakters misst, wie gut sich der Körper des Charakters an seine neuen, kybernetischen Komponenten angepasst hat und wie gut die Artifizierungen mit dem Körper zusammenarbeiten.

- Der Kybernese-Wert gilt als Attribut für Kybernese-Proben (Proben mit Artifizierungen).
- Als Fertigkeit für Kybernese-Proben dient die Modulkategorie.
- Hat der Charakter genug Ressourcen, kann er sich mit Start-Artifizierungen ausstatten (siehe Tabelle: Start-Artifizierungen).
- Verzichtet er auf Artifizierungen, erhält er stattdessen 4 Punkte Ersparnisse.

Tabelle: Startausrüstung

Max. Modulkategorie	Hartes Pflaster	Innenstadt	Sub-Urban
[Ressourcen]	Alltagskleidung, Sicherheitskleidung, Waffe, Nahkampfwaffe	Unterkunft, Alltagskleidung, Businesskleidung, Daten-Pad	Unterkunft, Alltagskleidung, Sicherheitskleidung, Terminal oder Werkzeug
[Ressourcen]-1	Unterkunft	Terminal	Nicht-Tödliche Waffe*
[Ressourcen]-2	MedKit	Nicht-Tödliche Waffe*	Waffe

Tabelle: Waffen

Schusswaffen		Größe	Schaden	AG	Reichweite	MK
Pistole		H(-3)	2V	4 AE	1-10/20/100	2
Elektroimpulpistolen		H(-3)	3B(e)	4 AE	1-10/20/100	3
Sturmgewehr		G(-1)	3V	6 AE	4-40/80/400	3
Railkarabiner		M(-2)	2V	4 AE	4-40/80/400	4
Railpistole		H(-3)	2V	4 AE	2-20/40/200	4
Schockgewehr		G(-1)	4B(e)	6 AE	4-40/80/400	4
Schweres Gewehr		P(0)	4V	8 AE	8-80/160/800	4
Plasmakarabiner		M(-2)	3V	4 AE	1-10/20/100	5
Plasmapistole		H(-3)	3V	4 AE	0-5/10/50	5
Railgewehr		G(-1)	3V	6 AE	8-80/160/800	5
Plasmagewehr		G(-1)	4V	6 AE	2-20/40/200	6
Nahkampfwaffen		Größe	Schaden	AG		MK
Kampfmesser		K(-4)	1V	2 AE		2
Machete		M(-2)	3V	4 AE		1
Schlagstock		M(-2)	4B	4 AE		2
Hammer		H(-3)	2V	4 AE		1

Tabelle: Kleidung und Panzerung

Bezeichnung	Körperzone	Größe	Panzerung	MK
Jacke	TA	M (-2)	3W+1 (1)	1
Arbeitskleidung	TAB	G (-1)	4W+2 (1)	2
Panzerweste	T	H (-3)	2W+3 (2)	3
Panzerjacke	TA	M (-2)	3W+3 (2)	3
Sicherheitsanzug	TAB	G (-1)	4W+3 (2)	3
Leichter Kampfanzug	TABK	P (0)	5W+4 (2)	4

Tabelle: Fahrzeuge

Bezeichnung	Typ	Struktur	Panzerung	Größe	MK
Motorrad	Boden	5	5W10+2 (Absorp. 1)	P(0)	2
Kleinwagen	Boden	7	6W10+3 (Absorp. 2)	S(1)	3
Lastwagen	Boden	8	7W10+3 (Absorp. 2)	S(2)	3
Leichter Mech	Läufer	6	5W10+3 (Absorp. 2)	P(0)	3
Schwerer Mech	Läufer	7	6W10+4 (Absorp. 2)	S(1)	4
Jetbike	Vektorschub	6	5W10+4 (Absorp. 2)	P(0)	4
Gleiter	Vektorschub	7	6W10+5 (Absorp. 3)	S(1)	5
Shuttleschiff	Vektorschub	8	7W10+5 (Absorp. 3)	S(2)	5
Kurierschiff	Vektorschub	10	8W10+6 (Absorp. 3)	R(3)	6

Tabelle: Artifizierungen

Ressourcen	Artifizierung
3	Neuro-Interface oder ein beliebiger Beauty-Mod
4	Neuro-Interface, ein beliebiger Beauty-Mod, Okkular-Implantat oder Auditives Sensorsystem
5	Neuro-Interface, ein beliebiger Beauty-Mod, Okkular-Implantat, Auditives Sensorsystem, Prothese (Arm oder Bein) oder Dermalpanzerung
6	Neuro-Interface, ein beliebiger Beauty-Mod, Okkular-Implantat, Auditives Sensorsystem, Dermalpanzerung, Prothesen (beide Arme oder beide Beine) oder kybernetische Nano-Konstrukturen

Neuro-Interface: Die Zeitstufe für langfristige Cortex-Proben wird um 1 reduziert. Der Charakter kann Cortex-Proben ausführen, indem er sich konzentriert. Er braucht seine Hände nicht und muss nicht sprechen.

Beauty-Mods: Rein kosmetische Modifikationen wie Iris, Haare und Haut, die Muster anzeigen und Farben wechseln können. Hierunter zählen auch einfache Modifikationen, wie Hauttextur, die Änderung von Geschlechtsmerkmalen und andere, äußerliche Merkmale, die keine weitere spielmechanische Relevanz haben. In den richtigen Kreisen erhält der Charakter jedoch +1W auf soziale Proben, aber -1W wenn er sich in den falschen Kreisen (z.B. Puristen oder Elitäre) aufhält.

Okkult-Implantat: Künstliche Augen. Nachteile durch Dunkelheit werden ignoriert. Andere Sichteinschränkungen wie Rauch oder Nebel bleiben bestehen.

Auditives Sensorsystem: Künstlicher Gehörgang. Der Charakter kann Geräusche und Gespräche in einem Umkreis von 20m problemlos Wahrnehmen (normal sind ca. 5m bis 10m).

Prothesen (Arm): Ein einfacher, künstlicher Arm mit vollständiger Hand. Der Charakter erhöht seinen Schaden im Nahkampf um 1 pro Armprothese. Sein Schutz-Wert bei Panzerungsproben erhöht sich um 1 pro Armprothese.

Prothesen (Bein): Ein einfaches, prothetisches Bein. Durch die einfache Aktion „Sprinten“ rennt der Charakter 1m weiter. Die Sprungweite ist um 1m und die Sprunghöhe um 0,5m. Sein Schutz-Wert bei Panzerungsproben erhöht sich um 1. Der Charakter muss zwei Prothesen haben, um diese Vorteile zu erhalten.

Dermalpanzerung: Die Panzerung des Charakters ist immer mindestens 4W10. Der Schutzwert entspricht der Modulklasse der Dermalpanzerung. Die Absorption einer Dermalpanzerung entspricht 2 (Optional: Die Absorption kann nach den Regeln für Absorption von Panzerung und Fahrzeugen ermittelt werden).

Kybernetische Nano-Konstruktoren: Der Charakter legt eine *Kybernese-Probe (18)* als Standardaktion ab. Bei einem Erfolg erzeugen die Nano-Konstruktoren einen kleinen Gegenstand, dessen MK nicht höher als 1 sein kann. Bei einem kritischen Erfolg kann der Gegenstand die Größe „Handlich“ erreichen. *Anmerkung: Die angegebene Modulklasse ist um 1 erhöht, wodurch die Nano-Konstruktoren die Eigenschaft „Kybernetisch“ erhalten (siehe Kapitel 17: Konstruktion unter Wirkungen von Modulklassen-Verbesserung).*

Talente

Talente geben dem Charakter das gewisse Etwas. Es handelt sich um Fähigkeiten, die durch Fertigkeiten nicht erlangt werden können und besondere Regeln freigeben, abändern oder außer Kraft setzen, um darzustellen, dass der Charakter sich über die durchschnittlichen Begrenzungen des allgemeinen Könnens hinweggesetzt hat.

- Die EP-Kosten für ein neues Talent entsprechen der $[\text{Mindestfertigungsstufe}]^2 \times 10$.
- **Mindeststufe:** Jedes Talent ist einer Fertigkeit zugeordnet, dessen Stufe gleich oder höher sein muss als die Mindeststufe des Talent. Ist die Stufe der Fertigkeit kleiner als die Mindeststufe des Talent, kann es (noch) nicht gekauft werden.
- **EP-Kosten für Talente:** Um ein Talent zu kaufen, muss der Charakter Erfahrungspunkte investieren. Die Kosten für ein Talent sind bei jedem Talent vermerkt.
- Zur Charaktererschaffung kann der Charakter nicht mehr als 5 Talente erhalten.

PBA-725/620V

ILN-4889/6021

UPW-143

Talentliste

Aufmerksamkeit-Talente

Talente für Fahrzeuge

Industriefahrer (40 EP)

Mindeststufe: 2

Die Arbeit als Industriefahrer ist nicht unbedingt spannend, da sich aber die meisten Fahrzeug-Interfacesysteme nicht großartig voneinander unterscheiden, egal ob sie in einem Lasten-Mech oder einem Kampfläufer verbaut sind, ist es für den Charakter kein wirklich großer Unterschied.

- Proben mit Fahrzeug-Module patzen nicht, sondern können schlimmstenfalls Misserfolge erzielen.

Mech-Pilot (90 EP)

Mindeststufe: 3

Ein Charakter mit diesem Talent verliert die Ängste und Reflexe, die sein menschlicher Körper hat und lernt gleichzeitig sein neues, mechanisches Ich wie seinen normalen Körper einzusetzen.

- Ein Charakter in einem Mech ist nicht länger von den Effekten der Sonderregel Niederhalten betroffen und kann alle Effekte eines erfolgreichen Nahkampfs ausführen. Dabei richtet er zusätzlich Schaden in Höhe von [GM]V Schaden an seinem Ziel an.

Mechanisiert (90 EP)

Mindeststufe: 3

Selbst wenn die digitale Unterstützung ausfällt, kann der Charakter seinen Läufer noch steuern.

- Würde der Charakter durch Cortex-Aktionen einen negativen Würfelpoolmodifikator erleiden, darf er eine Fahrzeug-Probe ([Erfolg der Cortex-Probe]) ablegen. Bei einem Erfolg ignoriert er alle Effekte der Cortex-Aktion.
- Durch dieses Talent kann der Charakter normale Proben mit Mechs und Läufern ablegen und muss nicht mehr die Nachteile eines ungeübten Piloten hinnehmen.

Schnell und gefährlich (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter lebt für das Adrenalin in seinen Adern. Er blüht erst richtig auf, wenn er durch die Beschleunigung in den Sitz gepresst wird und die Welt an ihm vorbei rauscht.

- Ab einer Geschwindigkeitsstufe von 3 (180km/h oder höher) kann jeder Erfolg einer Fahrzeug-Probe als kritischer Erfolg gewertet werden - allerdings wird dann auch jeder Misserfolg zu einem Patzer. Ob der Charakter dieses Talent nutzen will, muss vor dem Ablegen der Probe entschieden werden.

- Durch dieses Talent kann der Charakter normale Proben mit Bodenfahrzeugen ablegen und muss nicht mehr die Nachteile eines ungeübten Fahrers hinnehmen.

Talente für Schätzen

Augenmaß (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter kann Distanzen und Größen besonders gut abschätzen.

- Erhöht der Charakter die AE-Kosten für einen Fernkampfangriff um 4 AE, verringert er die Abzüge von zu weiteren Angriffen von -2W auf -1W und von extrem weiten Angriffen von -5W auf -2W.
- Außerhalb des Kampfs kann er mit einer *Schätzen-Probe* (20) so ziemliches alles eine korrekte Größe und Distanz zuordnen.

Talente für Wahrnehmung

Gefasst (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter darf einmal eine Reflexaktion durchführen, auch wenn der Angreifer ihn nicht auf der Zeitleiste überholt. Diese Fähigkeit kann erst wieder eingesetzt werden, nachdem der Charakter seine Handlungsphase hatte.

Gefahrensinn (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter scheint einen sechsten Sinn dafür zu haben, wenn er in Gefahr schwebt. Ein flausches Gefühl im Magen oder Nackenhaare, die sich aufstellen - der Charakter weiß, wenn etwas nicht stimmt.

- Gerät der Charakter in einen Hinterhalt, hat er automatisch einen Erfolg.
- Befindet sich der Charakter in einem Raum mit Leuten, die vorhaben, ihm körperlichen Schaden zuzufügen, legt der Charakter eine *Wahrnehmen-Probe* (18) ablegen. Bei einem Erfolg ist der Charakter alarmiert.

Instinktives Gespür (160 EP)

Mindeststufe: 4

Der Charakter hat eine sehr gute Intuition, wenn es um seine unmittelbare Umwelt geht.

- Jedem, der in einem Umkreis von 10m um den Charakter eine Heimlichkeit-Probe gegen den Charakter ablegen muss, wird der höchste Würfel aus seiner Heimlichkeit-Probe entfernt. Heimlichkeit-Proben gegen andere Personen in der Nähe sind davon nicht betroffen.

Ausstrahlung-Talente

Talente für Einschüchtern

Demoralisieren (160 EP)

Mindeststufe: 5

Greift der Charakter an, so stellt er dabei sicher, dies so brutal und laut wie möglich zu tun. Beschießt er den Gegner oder brüllt er Beschimpfungen über das Schlachtfeld im Nahkampf, stößt er grässliche Kampfschreie aus und verzieht sein Gesicht zu einer hasseerfüllten Fratze.

- Erzielt der Charakter einen kritischen Treffer im Nahkampf, erleidet das Ziel -1W für alle Proben für die nächsten 20 AE.
- Hat der Charakter in dieser Zeit weitere kritische Treffer gegen das Ziel, verlängert sich die Dauer um weitere 10 AE und der Effekte verstärkt sich jeweils um -1W.
- Ziele, die immun gegen Niederhalten sind, sind auch immun gegen den Effekt dieses Talents. Diese Eigenschaft kann der Charakter unterdrücken, falls etwas mehr Diskretion erforderlich ist.

Machtdemonstration (40 EP)

Mindeststufe: 2

In einer Demonstration seiner körperlichen Stärke zertrümmert der Charakter Möbel, das Gesicht eines Gefangenen oder macht anders klar, dass er nicht zum Spaß aufgelegt ist.

- Der Charakter erhält +2W für Einschüchtern-Proben, muss aber in der Lage sein, mindestens 2B Schaden, 1V Schaden oder 1 Beschädigung an etwas in seiner Nähe anzurichten.

Monströses Auftreten (90 EP)

Mindeststufe: 3

Auf dem Schlachtfeld ist der Charakter furchtbar anzusehen. Er brüllt herum und Verletzungen lassen ihn nur noch grässlicher aussehen.

- Sobald der Charakter unter Wundabzügen leidet, erwirkt er Niederhalten bei jedem Gegner, der ihn sehen kann und dessen Konzentration-Wert (oder Bedrohungsstufe bei Handlangern) 5 oder kleiner ist.

Soziopathische Rhetorik (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter hat entweder zu viele Filme gesehen, eine blühende (wenn auch morbide) Fantasie, oder ist wirklich ein Soziopath.

Er neigt dazu, seinem Gegenüber unheimlich detailliert zu erklären, was er mit ihm anstellen wird, wenn er nicht tut, was er sagt. Seine Mimik, starrer Blick und kalte Stimme lassen dabei keinen Zweifel zu, dass er auch tun wird, was er androht.

- Bei konkurrierenden Proben, in denen der Charakter Einschüchtern benutzt, kann er diese sehr spezielle Einschüchterungstechnik einsetzen. Dabei zwingt er seinen Gegenüber dazu Menschenkenntnis für die konkurrierende Probe zu benutzen und erlegt ihm dabei -2W auf. Ziele, die immun gegen Niederhalten sind, sind auch immun gegen den Effekt dieses Talents.

Talente für Menschenkenntnis

Durchschauen (40 EP)

Mindeststufe: 2

Der Charakter ist in der Lage, in einem Menschen zu lesen, wie in einem Buch.

- Jedes Mal, wenn der Charakter eine Menschenkenntnis-Probe gegen jemanden ablegt und einen kritischen Erfolg erzielt, erfährt er zusätzliche Details über diese Person. Diese Informationen können ihm später helfen, Informationen von der Person zu bekommen, oder sich mit ihm „anzufreunden“. Er erhält für Überzeugen- oder Menschenkenntnis-Proben gegen die Person +1W.

Sympathisch (10 EP)

Mindeststufe: 1

Der Charakter ist ein guter Zuhörer, kann sich gut in andere hineinversetzen und wirkt daher sehr sympathisch auf andere.

- Nebencharaktere, die einen positiven Verhältniswert zum Charakter haben, werden behandelt, als wäre der Verhältniswert um 1 höher.

Lügendetektor (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter kennt alle unwillkürlichen, physiologischen Anzeichen, die ein Menschen senden kann, wenn er lügt. Dieses Wissen macht es dem Charakter sehr einfach zu bestimmen, ob jemand die Wahrheit sagt oder nicht.

- Erreicht der Charakter bei einer konkurrierenden Probe mit seiner Menschenkenntnis ein Ergebnis von 18 oder höher, können keine kritischen Erfolge gegen ihn erzielt werden.

Talente für Überzeugen

Geborener Lügner (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter kann lügen. Und das tut er auch. Immer wieder. Was als kleiner Spaß anfangen kann, läuft zwar gelegentlich aus dem Runder, ist aber insgesamt eher praktisch als gefährlich.

- Sobald der Charakter lügt oder eine Unwahrheit sagt und damit eine konkurrierende Probe provoziert, verliert sein Gegenüber den höchsten Würfel aus seiner Probe gegen den Charakter.

Konversationstechnik (40 EP)

Mindeststufe: 2

Dem Charakter sind verschiedene Strategien und Techniken bekannt, um die Meinung und Haltung seines Gegenübers zu manipulieren und eine Konversation zu kontrollieren.

- Der Charakter kann seine Gegenüber dazu zwingen, alle konkurrierenden Proben gegen ihn mit Logik oder Willenskraft, anstatt Überzeugung oder Menschenkenntnis zu machen, wenn der Charakter die konkurrierende Probe provoziert.

Unverdächtig (10 EP)

Mindeststufe: 1

Diesem Gesicht muss man einfach vertrauen. Der Charakter wirkt immer unschuldig und es ist nicht glaubhaft, dass er etwas ausgefressen hat oder fähig wäre, ein Verbrechen zu begehen. Allerdings heißt das auch, dass einen niemand so recht ernst nehmen will.

- Um sich aus Situationen herauszureden, die den Charakter als gefährlich oder kriminell darstellen, erhält er +2W.
- Einschüchterungsversuche des Charakters können keine kritischen Erfolge erzielen.

Geschick-Talente

Talente für Heimlichkeit

Attentat (160 EP)

Mindeststufe: 4

Der effektivste Angriff ist einer, den das Ziel nicht kommen sieht.

- Führt der Charakter einen Angriff gegen ein ahnungsloses Ziel durch, erhält er +2W für seinen Angriff.
- Ein Angriff gegen ein ahnungsloses Ziel darf mit der Heimlichkeit-Fertigkeit, anstatt Kampftechnik oder Nahkampfwaffen durchgeführt werden.

Bluff (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Der Charakter darf während einer Konversation eine *konkurrierende Probe (Überzeugen gegen Menschenkenntnis)* ablegen. Gewinnt der Charakter, darf er sofort einen Nahkampf-Angriff ausführen, als hätte er ein ahnungsloses Ziel vor sich (+2W).
- Im Kampf kann der Charakter eine *konkurrierende Probe (Überzeugen gegen Konzentration)* ablegen. Bei einem Erfolg gilt das Ziel als ahnungslos (+2W für den Angriff), wenn der Angriff die nächste Aktion ist, die der Charakter ausführt.

Taschendieb (40 EP)

Mindeststufe: 2

Der Charakter kann ein Ziel durch geschickte Techniken ablenken, um es um seinen Besitz zu erleichtern. Er beginnt ein z.B. Gespräch und lenkt ihn ab, um an sein Ziel zu kommen.

Probe: Der Charakter versucht jemanden zu bestehlen, indem er *konkurrierende Probe (Überzeugen gegen Wahrnehmung)* ablegt.

Erfolg: Der Charakter kann einen winzigen, kleinen oder handlichen Gegenstand stehlen.

Talente für Motorik

Ausgeprägte Tiefensensibilität (160 EP)

Mindeststufe: 4

Die Fähigkeit, die genaue Position seines eigenen Körpers im Raum zu spüren, wird als Tiefensensibilität bezeichnet. Er kann dabei akrobatische Figuren vorführen, sein Gleichgewicht halten, auch wenn er auf seinen Händen steht und ist sich seiner unmittelbaren Umgebung

bewusst.

- Der Charakter kann außerhalb des Kampfes Motorik-Proben bis zu einem Schwierigkeitsgrad von 18 automatisch bestehen.
- Dafür muss er sich ungestört bewegen können.
- Dieses Talent kann auch angewendet werden, wenn sich der Charakter heimlich bewegt.

Katzenhaft (160 EP)

Mindeststufe: 4

Die Bewegungen des Charakters sind geschmeidig, schnell und ausdauernd.

- Jeder Versuch, die Bewegung des Charakters einzuschränken, kann von ihm mit einer *Motorik-Probe (18)* verhindert werden. Dies negiert auch erfolgreiche Versuche den Charakter zu packen oder zu fesseln. Ist der Charakter einmal gefesselt oder anders fixiert, verschafft ihm dieses Talent keine Vorteile mehr.
- Bei einem Fernkampfangriff, der 5 AE oder mehr kostet, steht dem Charakter eine Reflexaktion zu, egal, ob er vom Angreifer auf der Zeitachse überholt wird. Der Charakter legt eine Motorik-Probe ([Erfolg des Angreifers]) ab. Bei einem Erfolg verfehlt der Angriff sein Ziel. Der Charakter muss dafür in der Lage sein, sich mindestens 1m zu bewegen. Diese Fähigkeit kann einmal eingesetzt werden und danach erst wieder, nachdem der Charakter eine Handlungsphase hatte.

TH-456/45a

Schnelle Waffenbereitschaft (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Der Charakter kann eine Waffe, die maximal „Mittelgroß“ sein darf, in 1 AE bereit machen.
- Pistolen können mit einer normalen Offensivaktion (siehe Fernkampfangriff) sofort abgefeuert werden, selbst wenn sie gehalftet sind.

Talente für Motorik

Muskelgedächtnis (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Standardaktionen mit der Motorik-Fertigkeit kosten nur noch 4 AE.

Talente für Kampftechnik

Brutal (160 EP)

Mindeststufe: 4

- Der Charakter kann besonders vernichtende Hiebe und Tritte austeilen.
- Der Charakter erweitert seine Optionen bei einem erfolgreichen Angriff mit der Kampftechnik-Fertigkeit:
 - » Einen Betäubungsschaden in eine Verletzung umwandeln.
 - » Das Ziel 2m nach hinten stoßen. Es muss eine *Motorik-Probe (18)* ablegen, um nicht hinzufallen.
 - » Einem Ziel am Boden 2V Schaden zufügen.

Gegenschlag (160 EP)

Mindeststufe: 4

- Wird der Charakter angegriffen und hat eine Reflexaktion, darf er diese nutzen, um einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen seinen Angreifer auszuführen, direkt nachdem der Schaden gegen ihn abgehandelt wurde.

Kombination (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Einmal pro Handlungsphase kann der Charakter ein Angriff mit der Kampftechnik-Fertigkeit ausführen, die nur 2 AE kostet.

Messerkampf (90 EP)

Mindeststufe: 3

Viele Messertechniken sind den Kampftechniken verschiedener waffenloser Systeme sehr ähnlich. Oftmals kommt man aus einem Messerkampf selbst nicht ohne Verletzung heraus.

- Benutzt der Charakter ein Messer und hat das Ziel eines Angriffes erfolgreich seine Reflexaktion durchgeführt, erleidet es trotzdem 1V Schaden.

Ringer (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Solange ein Ziel durch den Charakter gepackt oder festgesetzt ist, erleidet es automatisch 1B Schaden zu Beginn seiner Handlungsphase.

Schnell und hart (90 EP)

Mindeststufe: 3

Die Philosophie vieler Kampfsportarten und Selbstverteidigungssysteme ist es, den Gegner möglichst schnell und hart unschädlich zu machen.

- Wenn die erste Aktion der Handlungsphase des Charakters ein Angriff mit der Kampftechnik-Fertigkeit ist, kostet diese den Charakter 2 AE weniger.

Straßenkämpfer (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter kämpft mit allen Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen.

- Improvisierte Waffen haben für den Charakter keine Nachteile und können nach Belieben mit der Kampftechnik-Fertigkeit oder der Nahkampfaffen-Fertigkeit benutzt werden.
- Bei einem kritischen Treffer im Nahkampf kann der Charakter sein Ziel packen und trotzdem einen Effekt aus der Liste von erfolgreichen Nahkampfangriffen auswählen.

Opportunist (90 EP)

Mindeststufe: 3

Selbst im Angriff kann der Charakter Öffnungen in der Deckung des Gegners entdecken und sie ausnutzen.

- Dieses Talent wirkt nur, wenn der Charakter die Fertigkeit Kampftechnik für den Angriff benutzt.
- Bei der Regel „Gezielter Angriff“ kann der Charakter die Entscheidung, ob der höchste oder niedrigste Würfel entfernt werden soll, auch noch nach dem Wurf machen.

Talente für Schusswaffen

Gelenk-Treffer (160 EP)

Mindeststufe: 4

Anstatt blind auf ein gepanzertes Ziel zu schießen, nimmt der Charakter gezielt Schwachpunkte wie Gelenke oder andere bewegliche Teile der Panzerung des Ziels ins Visier.

- Das Ziel kann keinen kritischen Erfolg bei seiner Panzerungsprobe erzielen.

Gun-Fu (250 EP)

Mindeststufe: 5

Die meisten Nahkampfkaktionen können vom Charakter auf irgendeine Weise mit Hilfe seiner Pistolen ausgeführt werden.

- Trifft der Charakter ein Ziel im Nahkampf und ist er dabei mit einer Pistole bewaffnet, richtet er zusätzlich zu den Effekten des Nahkampfangriffs den Waffenschaden seiner Pistole an.
- Führt der Charakter zwei Pistolen und hat einen kritischen Erfolg im Nahkampf, kann er mit jeder Pistole je einmal Schaden anrichten.

Scharfschütze (160 EP)

Mindeststufe: 4

Der Charakter ist geübt im Kampf auf große Distanzen. Er kann Faktoren wie Windgeschwindigkeit, Coriolis Effekt, die eigene Atmung und ähnliche Faktoren in den Schuss einkalkulieren.

- Durch eine Standardaktion, die eine erfolgreiche *Schusswaffen-Probe* (18) erfordert, erleidet der Charakter keinen Nachteil mehr durch Distanz zum Ziel. Die maximale Reichweite der Waffe bleibt davon unangetastet.
- Dieser Vorteil verfällt, sobald sich der Charakter bewegt.

Schnelles Nachladen (40 EP)

Mindeststufe: 2

- Das Nachladen einer Waffe kostet den Charakter 1 AE weniger.

Konstitution-Talente

Talente für Athletik

Kletterer (40 EP)

Mindeststufe: 2

- Solange ein Charakter mindestens 4W für eine Athletik-Probe für Klettern hätte, muss er keine Probe ablegen, sondern hat automatisch einen Erfolg. Er klettert dabei mit einer Geschwindigkeit von 0,5m/AE in eine beliebige Richtung.

Schwimmen (10 EP)

Mindeststufe: 1

Schwimmen ist eine Fähigkeit, die meist nur Menschen erlernen, die in der Nähe von Gewässern leben oder in größeren Städten mit Freizeitanlagen. Viele, die auf Raumstationen leben, haben noch nie in ihrem Leben einen Ozean gesehen, geschweige denn wissen, wie man schwimmt.

- Dieses Talent erlaubt es dem Charakter, zu Schwimmen. Er hat dabei eine Schwimmen-Bewegungsrate von 1m/AE.

Schnell (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter kann sich schneller zu Fuß bewegen als andere Charaktere.

- Sobald der Charakter eine Bewegung beginnt, bewegt er sich für seine erste Aktionseinheit 3m.
- Der Charakter legt keine Proben für Rennen mehr ab, sondern besteht diese Probe automatisch.

Talente für Fitness

Schmerzresistent (90 EP)

Mindeststufe: 3

Entweder ist er abgehärtet, abgestumpft oder hat sich an irgendeinem Punkt in seinem Leben einen Nervenschaden zugezogen, aber Schmerzen sind etwas, was den Charakter nicht weiter stören.

- Der Charakter erleidet erst Wundabzüge, wenn er mindestens 3 Verletzungen erlitten hat.

Überlebenskünstler (90 EP)

Mindeststufe: 3

Aufgeben ist für den Charakter keine Option.

- Der Schaden von natürlichen Gefahren (wie Fallschaden, Temperaturen, Niederschlag, etc.) sinkt für den Charakter um 1.

Zäh (90 EP)

Mindeststufe: 3

Jeder Muskel, jeder Knochen im Körper des Charakters scheint deutlich stabiler und belastbarer als bei anderen Menschen.

- Der Charakter hält jeweils 1 Betäubung und 1 Verletzung mehr aus.
- Proben, die dazu führen, dass der Charakter sofort außer Gefecht geht oder bewusstlos wird, unterliegen -1W. Das betrifft keine Toxine oder Krankheiten.

Talente für Nahkampfwaffen

Aufruhrbekämpfung (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter wurde darin ausgebildet, stumpfe Waffen gezielt einzusetzen, um den Gegner schnell zu immobilisieren und außer Gefecht zu setzen. Darunter fällt vor allem das gezielte Schlagen auf Knie und andere Gelenke.

- Ein Charakter, der eine Wuchtwaffe benutzt und einen kritischen Treffer landet, darf diesen direkt auf die Arme oder Beine des Ziels umleiten.

Gegenschwung (90 EP)

Mindeststufe: 3

Selbst, wenn der Charakter getroffen wird, nutzt er die Kraft, die sein Gegner gegen ihn verwendet und setzt direkt zum Gegenangriff an.

- Erleidet ein Charakter im Nahkampf Schaden, richtet er 1B Schaden zusätzlich an, wenn er in der darauffolgenden Handlungsphase einen Nahkampfangriff gegen denjenigen ausführt, der ihm Schaden zugefügt hat.

Konter (90 EP)

Mindeststufe: 3

Eine wirklich gute Abwehr führt zu einer guten Ausgangsposition für einen Angriff.

- Erzielt der Charakter einen kritischen Erfolg bei einer Reflexaktion gegen einen Nahkampfangriff, erleidet der Angreifer Schaden, als hätte der Charakter ihn mit seiner Nahkampfwaffe getroffen.

Knock-Out (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Bei einem kritischen Treffer mit einer Wuchtwaffe gilt das Ziel wehrlos, bis es wieder eine Handlungsphase hat.

Nebenhandkonter (90 EP)

Mindeststufe: 3

Führt der Charakter in seiner Nebenhand eine Nahkampfwaffe, erlaubt ihm das, zu parieren und gleichzeitig einen Konter auszuführen.

- Führt der Charakter zwei Waffen, fügt eine erfolgreiche Reflexaktion im Nahkampf dem Angreifer Schaden zu, als hätte der Charakter mit seiner Nebenhandwaffe einen Treffer erzielt. Alle anderen Effekte einer zweiten Waffe sind davon unangetastet.

Trümmerschlag (40 EP)

Mindeststufe: 2

- Benutzt der Charakter eine große Waffe und führt diese mit beiden Händen, erhöht sich der Schaden der Waffe um 1.

Winden (90 EP)

Mindeststufe: 3

Nachdem der Charakter zugeschlagen hat, kann er seine Waffe in eine neue Position bringen, um einen fatalen Schlag zu setzen.

- Dieses Talent kann nur benutzt werden, wenn:
 - » Der Charakter die Fertigkeit Nahkampfwaffen benutzt.
 - » Die Fertigkeit Nahkampfwaffen im Schutz-Wert des Gegners enthalten ist.
- Bei der Regel „Gezielter Angriff“ kann der Charakter die Entscheidung, ob der höchste oder niedrigste Würfel entfernt werden soll, auch noch nach dem Wurf machen.

Talente für Unterstützungswaffen

Belagerung (40 EP)

Mindeststufe: 2

- Jeder kritische Treffer mit einer Schusswaffe oder einer Waffe, die die Unterstützungswaffen-Fertigkeit benötigt, verursacht Niederhalten.

TH-456A1

Grenadier (40 EP)

Mindeststufe: 2

Der Charakter ist in der Lage, Granaten zuverlässig dort zu platzieren, wo sie maximalen Schaden anrichten oder Gegner aus ihrer Deckung treiben.

- Die Abweichung von Granaten und ähnlichen Wurfgeschossen wird halbiert und der Spieler darf das Ergebnis des Würfels zur Richtungsbestimmung um bis zu 2 verschieben.

Konzentriertes Feuer (40 EP)

Mindeststufe: 2

- Sobald der Charakter einen Angriff mit der Unterstützungswaffen-Fertigkeit oder einen Sperrfeuerangriff auf ein Ziel ausführt, erhalten alle Angriffe auf das Ziel (auch von anderen Kampfteilnehmern) +2W. Dieser Effekt wird aufgehoben, sobald der Charakter aufhört, das Ziel zu beschießen.

Intelligenz-Talente

Talente für Bildung

Chemiker (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Um dieses Talent zu nutzen, benötigt der Charakter ein Labor.
- Der Charakter kann Chemikalien verändern oder herstellen, indem er die folgende Probe ablegt:

Probe: Der Charakter legt eine *konkurrierende Probe (Logik gegen Modulkategorie)* gegen eine Chemikalie ab, die er modifizieren will.

Erfolg: Der Charakter kann die Modulkategorie der Chemikalie um 1 heben oder senken.

Laborant (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter hat einige Zeit in einem Labor gearbeitet und kennt sich mit gängigen wissenschaftlichen Verfahren zur Analyse, Dokumentation und Synthesisierung von Stoffen aus. Vor allem aber weiß er, wie er aus einem Labor und dessen Arbeitsplätzen das Meiste herausholt, indem er Schränke einsortiert, Protokolle vorbereitet und alle Apparate kalibriert.

- Der Charakter kann mit einer *erfolgreichen langfristigen Bildung-Probe (20)* den Schwierigkeitsgrad von Proben, die er und andere mit dem Labor in den nächsten 24 Stunden ablegt, um seinen halben Bildung-Wert (aufrunden) senken.

Naturwissenschaftler (40 EP)

Mindeststufe: 2

Der Charakter hat sich mehrere Jahre mit Physik, Chemie und Biologie auseinandergesetzt, sei es im Rahmen seiner schulischen Ausbildung oder in seiner Freizeit.

- Für einen Charakter mit diesem Talent verringert sich die Zeitstufe für langfristige Proben für Bildung und Logik um 1. Sinkt die Zeitstufe dadurch auf 0, gilt die Probe nicht länger als langfristige, sondern als normale Probe.

Talente für Logik

Interdisziplinär (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter hat sein Wissen aus einer Vielzahl von Quellen bezogen, die sich nicht notwendigerweise ausschließlich mit dem fraglichen Thema beschäftigt haben. Als Resultat kann der Charakter erlerntes Wissen auch auf andere Themengebiete anwenden.

- Der Charakter erhält +1W für Proben auf die Fertigkeiten Cortex, Polytronik und Medizin.

Spurensuche (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Der Charakter kann mit einer *Logik-Probe (18)* Spuren von Personen oder Fahrzeugen finden, die nicht älter als 1 Stunde sein dürfen. Der Größenmodifikator eines Fahrzeuges verschafft dem Charakter dabei einen Würfelpoolmodifikator. Fliegende Fahrzeuge und ähnliches können so nicht gefunden werden.

- Der Charakter kann mit einer *Logik-Probe (22)* „kalten Spuren“ folgen, die bis zu 1 Woche alt sein können.

Talente für Medizin

Approbation (250 EP)

Mindeststufe: 5

Mit ausreichender Kenntnis über den menschlichen Körper ist der Charakter in der Lage, komplexere Leiden an einem anderen Charakter zu behandeln.

- Er darf durch dieses Talent die Aktion „Behandlung“ durchführen, wie in Kapitel 10: „Angewandte Medizin“ beschrieben.

Chirurg (250 EP)

Mindeststufe: 5

Ein Charakter mit diesem Talent kann nicht nur Gewebe zusammenflicken und damit Verletzungen heilen, sondern auch komplexe Operationen durchführen und somit mehrere Verletzungen auf einmal heilen oder kybernetische Implantate verpflanzen.

- Er darf die Aktion „Operation“ durchführen, wie in Kapitel 10: „Angewandte Medizin“ beschrieben.

Notfalloperation (160 EP)

Mindeststufe: 4

Oft entscheiden Sekunden darüber, ob jemand lebt oder stirbt. Mit einer Notfall-OP ist der Charakter in der Lage, lebensbedrohliche Verletzungen soweit zu versorgen, bis der Patient in einer ordentlichen OP behandelt werden kann.

Probe: Der Charakter kann eine *langfristige Medizin-Probe (18)* mit einer Zeitstufe von 1 (15min) ablegen. Während der Probe erleidet der Patient keinen Schaden und wird keinen Hirntod erleiden.

Erfolg: Der Patient heilt sofort 1 Verletzung, Blutungen werden gestillt und er wird stabilisiert. Charaktere an der Schwelle des Todes werden wiederbelebt und sind bewusstlos und stabil.

Sanitäter (90 EP)

Mindeststufe: 3

Ein ausgebildeter Sanitäter ist eine kompetente Hilfskraft bei medizinischen Aufgaben. Obwohl sein Kenntnisstand nicht an den eines praktizierenden Arztes heranreicht, ist sein Wissen und seine Erfahrung dennoch umfangreich genug, um die meisten Verletzungen und Erkrankungen wirksam zu behandeln.

- Der Charakter kann eine Probe für die Aktion „Erste Hilfe“ durchführen, selbst, wenn er keine Verbandstasche oder MedKit zur Verfügung hat. Diese Probe unterliegt -1W und kann keinen kritischen Erfolg haben.

Talente für Raumfahrt

Copilot (10 EP)

Mindeststufe: 1

- Assiiert der Charakter einem anderen als Copilot, verschafft der Charakter seinem Verbündeten +2W auf seine Probe, zusätzlich zu eventuellen Assistenzen.

Kampfpilot (160 EP)

Mindeststufe: 4

Raumüberlegenheitsjäger, Bomber, Abfangjäger und Kanonenboote sind nur eine Auswahl aus militärischen Raumschiffen und Flugmaschinen, die von einer sehr kleinen Crew oder sogar nur von einem einzelnen Piloten bemannt werden.

- Alle Waffensysteme des Fahrzeugs können mit der Raumfahrt-Fertigkeit des Charakters abgelegt werden, solange dieser ein Raumschiff oder Flugzeug fliegt.
- Der Charakter kann in einer Standardaktion eine *Raumfahrt-Probe (20)* ablegen. Bei einem Erfolg müssen alle Angriffe von Fahrzeugen gegen den Charakter den höchsten Würfel aus ihrer Probe entfernen. Der Effekt hält bis zum Beginn der nächsten Handlungsphase des Charakters.

Steuermann (40 EP)

Mindeststufe: 2

Fliegen nach Vorschrift bedeutet, dass man sein Schiff auch in Stand halten muss. Als Steuermann ist Fliegen ein Job und damit verbunden sind eine sichere Routine, Checklisten und Routinekontrollen.

- Für dieses Talent muss der der Charakter vor und nach einem Start in einem Hangar mit einer Modulkategorie gleich oder höher der des Raumschiffes, das er fliegt, arbeiten können.
- Er benötigt vor und nach dem Start jeweils 1 Stunde Zeit für seine Checklisten und verringert dadurch den Unterhalt des Schiffes um seinen Raumfahrt-Wert. Dieser Vorteil endet, wenn er einen Zyklus lang keine Kontrollen durchführen konnte.

Sublicht Astrografie (90 EP)

Mindeststufe: 3

Astrografie erlaubt es dem Charakter, sich mit Hilfe von Raumkarten im Weltall zu orientieren. Darunter fällt auch das Wissen um die Lage und den Verlauf von viel genutzten Handelsrouten, wichtigen Verkehrs- und Informationsknotenpunkten und Gebieten, die man besser meiden sollte.

- Durch eine *Raumfahrt-Probe (18)* errechnet der Charakter einen Kurs, der bei einem Erfolg die Reisezeit um 25% verringert.
- Mit einer *Raumfahrt-Probe (18)* kann der Charakter die

wahrscheinlichsten Flugrouten für ein beliebiges Schiff in einem Sonnensystem berechnen, ohne eine Sternenkarte konsultieren zu müssen.

Raumbrücken-Navigation (160 EP)

Mindeststufe: 4

Die meisten überlassen die Überlichtnavigation ihrer KI, bewegen sich auf sicheren Routen oder an Bord von Fähren. Mit diesem Talent kann der Charakter unter Zuhilfenahme einer Sternenkarte selbst Raumbrücken-Routen planen.

- Für die Planung einer Raumbrücke legt der Charakter eine *Raumfahrt-Probe (20)* ab. Als Ziel kann nahezu jeder ausreichend massereicher Himmelskörper, wie eine Sonne, gewählt werden. Ein Erfolg erzeugt eine Raumbrücke, die die Charaktere an ihr Ziel bringen wird.
- Ein Misserfolg sorgt für einen vorzeitigen Abbruch des Raumbrücken-Übergangs. Das Schiff strandet daher nicht an einem falschen Ort.

Intuition-Talente

Talente für Cortex

Cyborg-Killer (250 EP)

Mindeststufe: 5

Der Charakter ist spezialisiert auf das Hacken und Beschädigen von Cyborgs.

- Der Charakter erhält einen +1W, wenn er versucht, Artifizierungen zu hacken.
- Der Charakter kann eine *konkurrierende Probe (Cortex gegen Willenskraft)* ablegen, um bei einem Erfolg eine Betäubung am Ziel anzurichten. Ein kritischer Erfolg führt zu einer Verletzung.

Datenkrake (40 EP)

Mindeststufe: 2

Der Charakter ist gut darin, wertvolle Informationen aus großen Datenbanken zu extrahieren.

- Die AE-Kosten von Suchen-Aktion des Charakters werden halbiert. Ist die Suchen-Aktion für den Charakter eine langfristige Probe, wird die Zeitstufe um 1 gesenkt.

Datensucher (40 EP)

Mindeststufe: 2

Neugier zahlt sich oft aus. Wenn man weiß, wie man suchen muss, ist dies meist schon die halbe Arbeit.

- Sobald der Charakter über den Cortex etwas versucht herauszufinden, gewinnt er zusätzlich Informationen, als hätte er eine Bildung-Probe mit demselben Ergebnis abgelegt.

Digitaler Vandalismus (160 EP)

Mindeststufe: 4

In ein System einzusteigen ist das eine, aber nur wenige wissen, wie man virtuell Amok laufen kann und dabei nachhaltigen Schaden verursacht.

- Hat eine offensive Cortex-Aktion des Charakters einen kritischen Erfolg, erleidet das Gerät 1 Beschädigung.

König der Bots (160 EP)

Mindeststufe: 4

Der Charakter lässt so ziemliches alles von Bots erledigen. Er hat sich ein ausgeklügeltes Netz aus Bots geschaffen, die ihm bei allem, was er tut, unterstützen.

- Die Anzahl an Bots, die dem Charakter bei einer Probe für Cortex- oder Hacking-Aktionen assistieren können, wird um 2 erhöht.
- Alle Bots, die vom Charakter kontrolliert werden, addieren +1 auf ihre Modulkategorie.

Kryptografie-Experte (90 EP)

Mindeststufe: 3

Verschlüsselungen und Rätsel sind die Spezialität des Charakters. Als Kryptografie-Experte ist der Charakter extrem gut darin, Muster in scheinbar zufälligen Abläufen zu bemerken.

- Versucht der Charakter eine Verschlüsselung zu knacken, reduziert er die Zeitstufe um 1.

Talente für Kreativität

Improvisiertes Werkzeug (160 EP)

Mindeststufe: 4

Probe: Der Charakter kann eine *Kreativität-Probe (18)* ablegen, um sich aus herumliegendem Material ein provisorisches Werkzeug-Kit zusammenzustellen.

Erfolg: Der Charakter erhält Werkzeug mit einer Modulkategorie von 1 und der Größenkategorie Mittelgroß. Bei einem Misserfolg geht es jedoch kaputt und wird unbrauchbar.

Musisches Ventil (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Der Charakter kann eine langfristige *Kreativität-Probe (18)* ablegen, um ein Gemälde zu malen, ein kurzes Lied zu schreiben oder sich anders musisch auszuleben, um seinen Traumzustand um 1 zu verbessern, solange er nicht mehr als 5 Stufen in Traumzustand gesammelt hat.

Talente für Sprache

Anleiten (90 EP)

Mindeststufe: 3

Mit Anleiten kann der Charakter andere durch komplexe Arbeitsschritte führen, sodass sie zu einer Verlängerung seiner eigenen Fähigkeiten werden.

- Mit einer *Sprache-Probe (18)* kann er einem beliebigen Charakter eine seiner eigenen Fertigungsstufen verleihen, die das Ziel benutzen muss, um eine vom Charakter festgelegte Aktionen durchzuführen. Kampffertigkeiten können auf diese Art und Weise nicht weitergegeben werden. Sobald der Charakter keine Instruktionen mehr gibt, verfällt diese Wirkung. Der Charakter kann immer nur einen Charakter oder Nebencharakter auf diese Weise befehlen. Auf diese Weise angeleitete Aktionen verdoppeln ihre AE-Kosten.

Eloquent (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter hat einen überdurchschnittlichen großen Wortschatz und weiß diesen zu benutzen. Er findet im richtigen Moment die richtigen Worte.

- Der Charakter ignoriert Nebencharakter-Eigenschaften wie „Elitär“ oder andere, durch soziale Unterschiede hervorgerufene Effekte.

Fremdsprache (40 EP)

Mindeststufe: 2

Der Charakter kennt einige Fremdsprachen und kann diese gebrochen sprechen. Muttersprachler werden aber einen eindeutigen Unterschied erkennen.

- Der Charakter kann eine Sprache wählen, die er beherrscht. Er ist damit sicher genug, um alltägliche Gespräche zu führen. Beispiele für Sprachen sind:
 - » **Sapient:** Amtssprache der Allianz. Eine der am weitesten verbreiteten Sprache im Spiralarm.
 - » **Imperial:** Amtssprache des Imperiums.
 - » **Io:** Gesprochen „Ei-Oh“. Verständigungssprache zwischen KIs und Menschen. Vor allem im IT-Bereich verbreitet.
 - » **Alte Sprachen:** Mandarin, Englisch, Spanisch und Hindi sind alte Sprachen, die auf der Erde und einigen Kolonien gesprochen werden.
 - » **Lokale Sprachen:** Kolonien, die eigene Sprachen hervorgebracht haben, benutzen diese als Amtssprachen.
- Fachgespräche oder ungewöhnliche Vokabeln und Redewendungen erfordern eine *Sprachen-Probe (18)*, um vom Charakter verstanden zu werden.
- Dieses Talent kann mehrfach gewählt werden. Jedes Mal, wenn der Charakter dieses Talent wählt, erlernt er eine Sprache.

Sprachaffin (40 EP)

Mindeststufe: 2

Probe: Der Charakter legt eine *Sprachen-Probe (18)* ab, um sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu verständigen.

Erfolg: Der Charakter kann sich verständigen. Sein Gegenüber versteht in etwa, was der Charakter von ihm will, auch wenn Details und Nuancen in der Übersetzung verloren gehen werden.

Talente für Polytronik

Abrissexperte (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter kann die exakte Menge und Position von Sprengsätzen bestimmen, die nötig ist, um eine beliebige Struktur kollabieren zu lassen oder ein beliebig großes Loch in fast jede Wand zu sprengen, ohne, dass umliegende Strukturen Schaden nehmen.

- Hat der Charakter Sprengstoff zur Verfügung, kann er diesen mit einer *Polytronik-Probe (20)* als eine Richtladung legen, welcher den Schaden gegen Strukturen verdoppelt.

Drogen-Designer (90 EP)

Mindeststufe: 3

Mit einfachen Hausmitteln lassen sich zum Teil schon beeindruckende Effekte erzielen. Der Charakter kann durch dieses Talent illegale Drogen herstellen. Aber er rührt dabei nicht nur eine Substanz nach einer Formel zusammen, sondern passt die chemische Struktur der Droge an seine Bedürfnisse an.

- Beim Umgang mit Drogen werden Patzer in Misserfolge umgewandelt.
- Der Charakter kann einen der folgenden Effekte auf die Droge anwenden:
 - » Die Toxinwiderstandsprobe mit einem +1W oder -1W versehen.
 - » Modulkategorie der Droge um 1 erhöhen oder senken.
 - » Die Wirkungsdauer um bis zu 50% verlängern oder verkürzen.
 - » Eine Wirkung hinzufügen oder eine Wirkung entfernen.

Ingenieur (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Der Charakter kann durch eine „Modulklassen-Verbesserung“ oder „Erweiterung“ der Größe um +1 eine Eigenschaft von Geräten entfernen oder hinzufügen.

Schlösserknacker (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter ist in der Lage, die meisten mechanischen und elektronischen Schlösser zu knacken. Er ist in der Lage, die Sicherheitsmechanismen eines modernen Schlosses auszuhebeln.

- Ein Misserfolg oder Patzer führt nicht zu einer Sperrung des Schlosses.
- Der Charakter senkt die Zeitstufe zum Knacken eines Schlosses um 1. Fällt die Zeitstufe dadurch auf 0, wird daraus eine normale Fertigungsprobe.

Zusatztalente

Talente für Finanzen

Marktkennntnisse (40 EP)

Mindeststufe: 2

Probe: Der Charakter kann beim Kauf und Verkauf von Gegenständen eine langfristige *konkurrierende Probe (Finanzen gegen Modulkategorie)* ablegen. Die Zeitstufe beträgt [MK]+1.

Erfolg: Die Probe gilt als erfolgreiche Finanzen-Probe zum Kauf und Verkauf des Gegenstandes.

Misserfolg: Der Charakter findet den Gegenstand nicht, oder nur stark überbeuert. Er kann (wie bei anderen Finanzproben) Ersparnisse einsetzen, um den Misserfolg zu korrigieren.

TH-456A1

Spekulant (90 EP)

Mindeststufe: 3

Probe: Einmal pro Zyklus/Monat darf der Charakter eine *Finanz-Probe (18)* ablegen.

Erfolg: Der Charakter erhält 1W10 Ersparnisse.

Misserfolg: Der Charakter verliert 1W10 Ersparnisse.

Patzer: Der Charakter verliert 1 Ressourcen.

Talente für Glück

Improvisationstalent (160 EP)

Mindeststufe: 4

- Für 2 AP darf der Charakter bei einer Fertigungsprobe mit seinem Glück-Wert anstatt dem eigentlichen Fertigkeitswert eine Probe ablegen.

Knapp daneben (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Nach einer kritischen Panzerungsprobe darf der Charakter 1 AP ausgeben, um den gesamten Schaden zu ignorieren.

Nicht so schnell! (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Ist der Charakter innerhalb von 5 Metern eines Verbündeten, der im Nahkampf angegriffen wird, erhält er sofort eine Handlungsphase, wenn er 1 AP ausgibt. Die Handlungsphase muss benutzt werden, um den Verbündeten in irgendeiner Form zu schützen.

Talente für Kontakte

Netzwerker (90 EP)

Mindeststufe: 3

Der Charakter ist gut darin, mit anderen ins Gespräch zu kommen. Smalltalk und soziale Interaktionen sind seine Stärke und auch, wenn er nicht mehr genau jede seiner Bekanntschaften beim Namen kennt, so kann er sich doch in kurzer Zeit ein ansehnliches Netzwerk aufbauen.

- Gibt der Charakter 100 EP aus und hat einen Erfolg bei seiner Netzwerk-Probe, für „Alte Bekannte“, erhält er einen Kontakt bei einer Fraktion. Der Kontakt legt bei dieser Fraktion ein gutes Wort für ihn ein, wodurch er mit einer Reputation von 1 bei dieser Fraktion beginnt. Die Machtstufe der Fraktion ist 1 und kann mit weiteren 50 EP auf 2 erhöht werden.

Schwarzmarkt-Affinität (40 EP)

Mindeststufe: 2

Egal, wo sich der Charakter gerade aufhält, er hat einen sechsten Sinn für krumme Geschäfte. Der Charakter weiß immer, ob es in diesem Gebiet einen Schwarzmarkt gibt, wenn auch nicht genau wo.

- Der Charakter kann sagen, ob es in einem Gebiet einen Schwarzmarkt gibt, wenn er sich länger als 1 Tag dort aufhält.
- Legt der Charakter eine Probe ab, um Schwarzmarktkontakte zu finden, erhält er für diese Probe +2W.

Talente für Kybernese

Talente für Artifizierungen verbessern die Anwendung von Prothesen und Implantaten. Der Charakter hat durch diese Talente gelernt, das volle Potenzial seiner Artifizierungen auszuschöpfen. Artifizierungen haben keine Mindeststufe, wie andere Talente, sondern setzen stattdessen einen Mindest-Kybernesewert voraus.

Abkömmlinge (40 EP)

Mindest-Kybernesewert: 2

Irgendwas in dem System des Charakters hat ein Eigenleben entwickelt und erzeugt unablässig Bots. Immer, wenn der Charakter ein Bot einsetzen will, darf er einen W10 werfen. Bei einer 8 oder höher erscheint praktisch aus dem Nichts ein zusätzlicher Bot in seinem System. Der Bot hat eine Modulkategorie gleich dem Kybernesewert des Charakters und verfügt seltsamerweise über Persönlichkeitsmerkmale des Charakters, wie besondere Neugier, den Hang zu riskanten Aktionen oder Faulheit.

Digitale Telepathie (40 EP)

Mindest-Kybernesewert: 2

Der Charakter kann durch ein gezieltes Signal einen Impuls in den audio-visuellen Implantaten eines anderen Charakters auslösen. Er kann seinen Geist so weit fokussieren, klare Bilder, Töne und Eindrücke zu senden.

- Ein Charakter kann freiwillig Ziel von digitaler Telepathie werden.
- Nur Ziele mit einem Kybernese-Wert und KIs können Ziel digitaler Telepathie werden.
- Ohne dieses Talent kann ein Charakter nur Nachrichten empfangen, aber nicht senden.
- Digitale Telepathie kann auch offensiv eingesetzt werden:

Probe: Der Charakter legt eine *konkurrierende Probe (Synergetik gegen Modulkategorie)* gegen ein Ziel mit einem Kybernesewert von 1 oder höher ab.

Erfolg: Der Charakter kann dem Ziel Geräusche, eine kurze Nachricht oder Bilder senden. Diese werden direkt in die audio-visuellen Bereiche des Gehirns gespeist. Das Ziel hört daher die Geräusche in seinem Kopf und sieht Bilder vor seinem inneren Auge. Dadurch muss er eine *Willenskraft-Probe (18)* bestehen, um keine -4W in seiner nächsten Handlungsphase zu erleiden.

Eins mit dem Cortex (90 EP)

Mindest-Kybernesewert: 3

Der Verstand des Charakters ist eng mit dem Cortex verbunden.

- Alle Cortex-Aktionen, die der Charakter mit Implantaten durchführt, reduzieren ihre Zeitstufe um 1.
- Werden seine Artifizierungen das Ziel einer Hacking-Aktionen, verteidigen diese sich so, als würde der Charakter sie permanent überwachen.
- Suchen-Aktionen und Aktionen, bei denen er im Cortex recherchiert, besteht der Charakter bis zu einem SG von 15 automatisch.

Erweiterte Gliedersteuerung (40 EP)

Mindest-Kybernesewert: 2

- Der Charakter ist in der Lage, zusätzliche Gliedmaßen gezielt zu steuern. Hat der Charakter mehr als zwei Arme, so erleidet er

keine negativen WPM mehr durch deren Benutzung.

Kybernetische Matrix (90 EP)

Mindest-Kybernesewert: 3

Die internen Logik-Module, die durch das Netzwerk im Körper des Charakters angelegt worden sind, sind so leistungsstark, dass sie einigen modernen Terminals Konkurrenz machen können. Das Computer-Attribut, das durch den Kybernesewert des Charakters erzeugt wird, wird verdoppelt.

Maschine über Mensch (90 EP)

Mindest-Kybernesewert: 3

Der Körper des Charakters ist schon so weit zur Maschine umgewandelt worden, dass seine natürlichen Reflexe beginnen zu schwinden und durch pragmatische Kontrollprotokolle ersetzt werden. Der Charakter muss nicht länger Reflexaktionen durchführen, wenn er nicht möchte. Er ignoriert eine Quelle von Niederhalten.

Maschinenempathie (40 EP)

Mindest-Kybernesewert: 2

Der Charakter und eine KI sind sich gar nicht so unähnlich, wenn man genau darüber nachdenkt. Der Austausch von Gedanken und Ideen zwischen dem Charakter und einer KI läuft mehr so ab wie zwischen zwei KIs.

- Alle sozialen Proben des Charakters mit einer KI reduzieren ihre Zeitstufe um 2 und erhalten +2W. Generell sind Maschinen und KIs dem Charakter mehr zugeneigt als anderen Menschen.

PBA-725/620V

Schlafkontrolle (40 EP)

Mindest-Kybernesewert: 2

Der Schlafzyklus des Charakters wird durch seine kybernetischen Implantate zu seinem Vorteil beeinflusst. Überschüssige Wartungsnahten helfen dem Gehirn während des Schlafes dabei, eine optimale Hirnchemie wiederherzustellen. Das kybernetische Netzwerk aus künstlichen Nervenzellen und Mikromaschinen unterstützt die Verarbeitung von Erinnerungen und Erfahrungen.

- Die Schlafdauer des Charakters wird halbiert.

UPW-143

Sensorblindheit (90 EP)

Mindeststufe: 3

- Der Charakter muss dieses Talent mit einer einfachen Aktion aktivieren.
- Angriffe von Maschinen gegen den Charakter verlieren für 10 AE den höchsten Würfel aus ihrer Angriffsprobe gegen den Charakter.

UPW-143

Synthetische Freundschaften (90 EP)

Mindest-Kybernesewert: 4

Künstliche Intelligenzen sind aus irgendeinem Grund vom Charakter fasziniert. Jede KI, mit der er in Berührung kommt und die einen anfänglichen Verhältniswert von 1 oder höher zum Charakter hat, erhöht diesen sofort um 1.

- Alle sozialen Proben mit KIs erhalten +2W. Selbst Bots reagieren eher positiv auf den Charakter und neigen dazu, seine Befehle selbst dann auszuführen, wenn er nicht autorisiert ist.
- Negative WPM durch Sicherheitsbots werden halbiert.

Talente für Willenskraft

Einklang (90 EP)

Mindeststufe: 3

Viele versuchen ihre Emotionen zu unterdrücken. Der Charakter jedoch ist sich seinen Emotionen vollends bewusst und kann daraus Kraft schöpfen, wenn andere von ihren Gedanken gelähmt werden.

- Wird der Charakter erfolgreich eingeschüchtert, ist durch Niederhalten-Effekte betroffen oder in irgendeiner Form seiner Angst ausgesetzt, erhält er +1W auf Reflexaktionen.

Psychische Festung (160 EP)

Mindeststufe: 4

Der Charakter verfügt über eine außerordentlich stabile Psyche und kann selbst mit traumatischen Erlebnissen sehr gut umgehen.

- Alle Verschlechterungen des Traumazustandes des Charakters werden um 1 (auf Minimum von 0) abgeschwächt.

Unerschütterlich (90 EP)

Mindeststufe: 3

Wo andere Menschen in Panik geraten, verzieht der Charakter keine Miene.

- Der Charakter muss keine Reflexaktionen durchführen, wenn er nicht möchte.

TH-456/45a

TH-456A

TH-456A2

TH-456A1