

STARFINDER



EINSATZHANDBUCH:
CHARAKTERE

DAS PAKTWELTSYSTEM

APC

DIE DIASPORA

ABSALOM-STATION

IDARI

ABALLON

AKITON

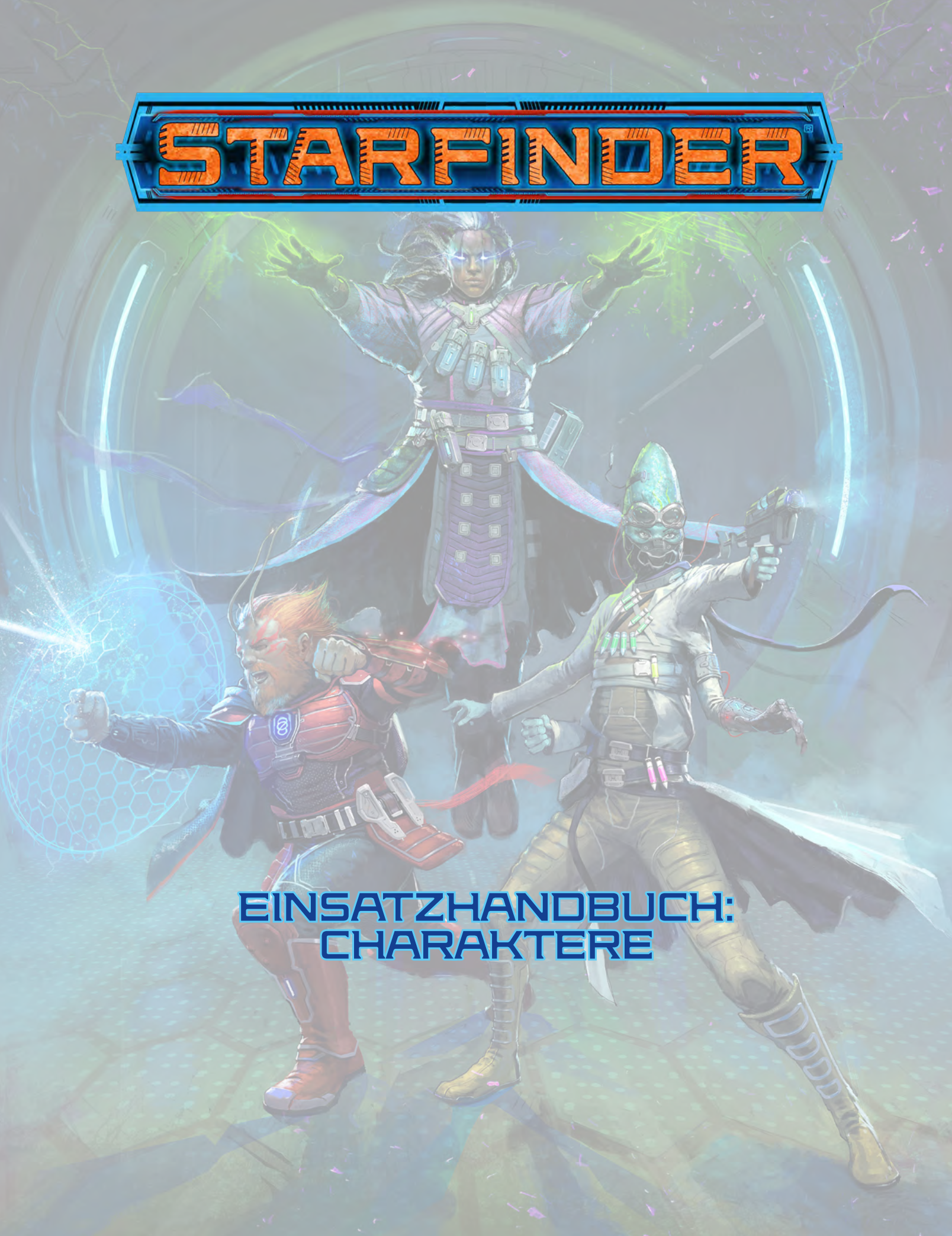
CASTROVEL

VERCES



STARFINDER

EINSATZHANDBUCH: CHARAKTERE



LEAD DEVELOPER

Owen K.C. Stephens

AUTHORS

Alexander Augunas, Kate Baker, Simone Dietzler, Jennifer Dworschack-Kinter, Leo Glass, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Vanessa Hoskins, Jenny Jarzabski, Jason Keeley, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Crystal Malarsky, Robert G. McCreary, Conor J. Owens, Joe Pasini, Owen K.C. Stephens, Jason Tondro, and Landon Winkler

DEVELOPERS

Amanda Hamon and Joe Pasini

ADDITIONAL DEVELOPMENT

Thurston Hillman, Jason Keeley, and Chris S. Sims

EDITORS

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lu Pellazar, James L. Sutter, and Jason Tondro

COVER ARTIST

Remko Troost

INTERIOR ARTISTS

Rogier van de Beek, Diana Campos, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, Kurt Jakobi, Setiawan Lie, Raph Lomotan, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Angelo Peluso, Pixoloid Studios (Mark Molnar, David Metzger, Gaspar Gombos, Zsolt 'Mike' Szabados, Janos Gardos, Laszlo Hackl, and Orsolya Villanyi), Maichol Quinto, Rodrigo Gonzalez Toledo, Remko Troost, and Denis Zhabankov

ART DIRECTOR

Sarah E. Robinson

CREATIVE DIRECTOR

Robert G. McCreary

MANAGING DEVELOPER

Amanda Hamon

STARFINDER DESIGN LEAD

Owen K.C. Stephens

PROJECT MANAGER

Gabriel Waluconis

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele

ORIGINALTITEL

Character Operations Manual

ÜBERSETZUNG

Mara Felske, Ole Gerlach, Sven Kreuer, Stefan Radermacher, Jasmine Rechberger, Ulrich-Alexander Schmidt, Maik Siegmund-Malcherek

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Peter Basedau, Moritz Bednarski, Fabian Fehrs, Mara Felske, Stefan Radermacher und Ulrich-A. Schmidt

LAYOUT

Nadine Hoffmann



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US56042



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

INHALTSVERZEICHNIS

► ÜBERBLICK	4
► KAPITEL 1: MOTIVE & VÖLKER	6
Einleitung	8
Motive	9
Volksoptionen	16
► KAPITEL 2: KLASSEN	36
Einleitung	38
Biohacker	40
Entropiker	50
Hexer	60
Agent	68
Aspirant	72
Gesandter	76
Mechaniker	80
Solarier	84
Soldat	88
Technomagier	92
Archetypen	96



► **KAPITEL 3: TALENTE** 108

► **KAPITEL 4: AUSTRÜSTUNG** 120

Waffen 122

Schilde 124

Medizinische Wirkstoffe & Gifte 126

Seren 127

► **KAPITEL 5: ZAUBER** 128

Zauberlisten 130

Zauberbeschreibungen 133

► **KAPITEL 6: WEITERE REGELN** 144

Raumschiffskampf 146

Auszeit 150

► **INDEX** 156

Dieses Buch bezieht sich auf einige andere Starfinder-Produkte, kann aber auch ohne sie genutzt werden.

AA	<i>Alien-Archiv</i>
AA2	<i>Alien-Archiv 2</i>
SFPW	<i>Paktwelten</i>
SFRK	<i>Rüstkammer</i>



ÜBERBLICK

Das Starfinder-Rollenspiel mischt Ideen und Themen aus hunderten unterschiedlichen Inspirationen zusammen und stellt sie vor den Hintergrund einer unendlichen Galaxie voller Super-Wissenschaft und wahrer Magie. Es ist unmöglich, jedes Detail eines Charakterkonzeptes oder Hintergrunds zu beleuchten, selbst wenn diese nur auf einer Welt oder vielleicht nur in einer Galaxie zu finden sind. Mit dem Erschaffen von flexiblen, untereinander austauschbaren Elementen ermutigt das System den Spieler jedoch, Charaktere zu bauen, ohne sich darum zu sorgen, wie effektiv das Charakterkonzept sein mag. Natürlich gibt es Möglichkeiten, so die Grundlagen verstanden sind, die Regeln für Charaktere in einer Starfinder-Kampagne zu erweitern. Das Grundregelwerk bietet die ersten Schritte, um das Spiel als solches zu definieren. Dem folgten das Alien-Archiv sowie die Rüstkammer, mit der einige der Regeln und Elemente erweitert wurden, die zur Weiterentwicklung bestehender Charaktere beitrugen. Das Einsatzhandbuch: Charaktere ist das erste große Starfinder-Buch, das speziell dazu entwickelt wurde, dem Spieler viele neue Optionen bei der Charaktererstellung zu bieten.

Dieses Buch bieten nicht nur eine Menge Optionen für neue Charaktere, sondern bringt auch neue Möglichkeiten für bestehende Charaktere mit sich. Einige der neuen Optionen ergeben nur Sinn, wenn man sie bei der Charaktererschaffung wählt (normalerweise ändert man die gewählte Rasse oder das Motiv eher selten nachträglich), aber einige sind auch für existierende Charaktere von Interesse und bieten ihnen neue Entwicklungspfade. Egal ob du ein Schild ausrüstest, um dich zu verteidigen; ein Paar Stufen in einer neuen Klasse aufsteigst; einen neuen Zauber lernst, um deine Möglichkeiten zu erweitern; oder ein neues Talent wählst, das dir Vorteile und Manöver im Kampf verleiht: Es gibt viele neue Optionen, die bestehende Charaktere nutzen können. Einige davon sind automatisch für alle Charaktere nutzbar, wie die Regeln für Auszeit und neue Handlungen der Mannschaft im Raumschiffkampf.

Obwohl dieses Buch viele Charakteroptionen für Spieler bietet, bringt es jedoch auch großartiges Material für Spielleiter mit sich. Jedes neue Klassenmerkmal, Rassenmerkmal, Talent, und Zauber ist ein Regelpaket, das der Spielleiter nutzen kann, um es als spezielle Fähigkeit einem NSC zu geben, der mit Hilfe des Anhangs 1 des Alien-Archivs erstellt wurde.

Die neue Ausrüstung kann als unerwartete Belohnung fungieren, entweder als Ausrüstung gefallener Gegner oder als Bezahlung für die Spieler für die Erfüllung eines besonders gefährlichen Auftrages. Kapitel 6 bietet vor allem dem Spielleiter neue Wege, die Erfahrung zu vertiefen, ein Starfinder-Spiel zu leiten. Ein Beispiel sind die Auszeitregeln, die dem Spiel neue Mechaniken für Aktivitäten liefern, die normalerweise während des Spielverlaufs vernachlässigt werden würden.

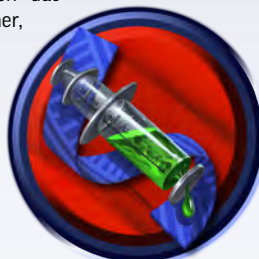
AUFBAU DES BUCHS

Dieses Buch ist wie das Grundregelwerk aufgebaut. Die folgende Übersicht bietet dir einen kurzen Blick in seine einzelnen Kapitel und eine kurze Zusammenfassung der enthaltenen neuen Regeln sowie mögliche Anwendungsbeispiele.

KAPITEL 1: MOTIVE UND VÖLKER

Das erste Kapitel erweitert die Auswahl an Motiven aus dem Grundregelwerk und den Paktwelten für neue Charaktere. Die meisten dieser neuen Motive wurde so erstellt, dass sie eine gewisse Nische ausfüllen. Dies weicht von vorherigen Motiven ab, die eine größere Bandbreite an Charakteren bedienten oder für spezielle Zivilisationen oder Organisationen standen. Einige dieser neuen Motive stehen für eine gewissen Profession oder ausgewählte Hobbys des Charakters, die sein Leben maßgeblich prägen (wie Athlet oder Schwindler), während andere eher den sozialen Stand eines Charakter widerspiegeln (wie Adelsspross oder Straßenkind).

Kapitel 1 führt auch neue Optionen für spezifische Völker ein, mit einem Eintrag für jedes Volk aus dem Grundregelwerk sowie für die aus Pathfinder übernommenen Völker, um die Vielfalt der möglichen Spezies gerecht zu werden. Jeder Volkseintrag besitzt eine alternative Eigenschaftsanpassung für jedes Volk, alternative Volksmerkmale und andere Regелеlemente, die häufig bei Mitgliedern dieses Volks vorkommen oder von ihnen entwickelt wurden.



BIOHACKER



ENTROPIKER



HEXER

KAPITEL 2: KLASSEN

Hier erweitern wir zum ersten Mal das Starfinder-Rollenspiel um neue Klassen: Biohacker, Entropiker und Hexer. Diese Klassen wurden so entwickelt, dass sie wie die Klassen aus dem Grundregelwerk funktionieren, nur mit Regeln, die sich auf andere Elemente des Spiels und dem Starfinder-Universum fokussieren. Der Biohacker nutzt Grenzwissenschaft und seltsame Präparate, um bei Freund und Feind existierende metabolische Prozesse zu verändern oder neue hinzuzufügen.

Entropiker haben gelernt die Entropie und potenzielle Energie zu manipulieren, und diese Kraft auf dem Schlachtfeld zu nutzen. Hexer können auf alternative Realitäten zurückgreifen, um temporäre Veränderungen in ihrer Umgebung zu erschaffen und herauszufinden, auf welchen unterschiedlichen Wegen ein Ereignis enden könnte.

Den neuen Klassen folgen eine Reihe von neuen Optionen für die bestehenden Klassen aus dem Grundregelwerk. Jede Klasse, vom Gesandten bis zum Technomagier, erhält alternative Klassenmerkmale – neue Fähigkeiten, die speziell darauf zugeschnitten sind, bestehende Fähigkeiten dieser Klasse zu ersetzen. Des Weiteren gibt es eine Auswahl an zusätzlichen Optionen für Klassenmerkmale, wie Mechanikertricks, Spezialisierungen des Agenten und Ausrüstungskniffe des Soldaten.

Kapitel 2 schließt mit einer Anzahl neuer Archetypen, die in Bezug auf die Regeln der Archetypen neue Wege erforschen, den Fokus eines Charakters zu ändern. Die Bandbreite reicht von der Möglichkeit eines Charakters, bereits auf der 2. Stufe unabhängig von seiner Klasse ein Kampfpläufer von Triaxus zu werden, bis hin zum Ausbilder, der erfahrenden Charakteren der 12. Stufe offensteht, die ihre Erfahrungen mit anderen teilen möchten. Einige Archetypen haben nur ein einziges alternatives Klassenmerkmal, das mehrere kleinere Vorteile verleiht, die mit den Stufen des Charakters mitwachsen, während andere auf radikale Weise einen Charakter ändern, in dem sie mehrere Klassenmerkmale austauschen.

KAPITEL 3: TALENTE

Dieses Kapitel beinhaltet viele neue Talente. Einige eignen sich besonders für die neuen Konzepte, die von den neuen Klassen in diesem Buch repräsentiert werden, andere erweitern die Wahlmöglichkeiten für Charaktere mit einem breiten Spektrum an Spielstilen oder Klassen. Das Bemerkenswerteste dieser Talente ist das zum Umgang mit Schilden. Es erlaubt Charakteren, die gesamte Bandbreite von Optionen zu verwenden, wenn sie einen Schild tragen, und wird einigen Klassen automatisch verliehen (sowohl jene, welchen in diesem Buch zum ersten Mal präsentiert werden, als auch einige aus dem Grundregelwerk). Einige dieser neuen Talente haben eine minimale Attributsvoraussetzung, dabei handelt es sich immer eine ungerade Zahl. Dies gewährt Charakteren einen kleinen Vorteil, die einen Attributswert steigern, ohne direkt den Attributsmodifikator zu erhöhen. Wenn du zum Beispiel einen Charakter erstellst und das Talent Ständige Alarmbereitschaft (Seite 118) wählen möchtest, dein Charakter aber nur einen Weisheitswert von 10 hat (was nicht genügt, um die Attributsvorvoraussetzung von Weisheit 11 zu erfüllen), solltest du überlegen, ein Motiv zu wählen, das dir +1 auf deinen Weisheitswert verleiht. Das ändert zwar deinen Weisheitsmodifikator nicht, gibt dir aber früheren Zugang zu neuen Optionen. Natürlich könntest du auch bist Stufe 5 warten und deinen Weisheitswert im Zuge der Attributswerterhöhung auf dieser Stufe erhöhen.

KAPITEL 4: AUSTRÜSTUNG

Das Grundregelwerk und die Rüstkammer beinhalten eine Fülle an Ausrüstung, die fast jeder nutzen kann. Das Einsatzhandbuch: Charaktere präsentiert neue Ausrüstung, um die neuen Klassen, Motive und Charakteroptionen in diesem Buch zu unterstützen, sowie einige allgemeine Optionen. Die neue Ausrüstung kann nicht ausschließlich nur von den neuen Klassen aus Kapitel 1 benutzt werden, wurde aber so entwickelt, das ein Großteil davon gut mit einer oder mehrerer dieser Klassen funktioniert oder eine der neuen Volksoptionen unterstützt.

Dieses Kapitel fügt dem Starfinder-Rollenspiel auch physische Schilde hinzu. Damit können Charaktere nun ihr eigenes kleines Stück Deckung mit sich herumtragen und müssen nicht darauf hoffen, eine günstige Ecke in einem Korridor oder Deckung hinter einem Haufen Schrott zu finden. Schilde sind besonders für kampforientierte Charaktere nützlich, die mitten in der Schlacht heimisch sind. Sie sind nichts für jeden, denn sie blockieren einen Arm, der sonst für andere taktische Optionen hätte genutzt werden können, und sie benötigen eine Bewegungsaktion, um jede Runde den größten Nutzen aus ihnen zu ziehen. Sie wurden so entwickelt, das sie eher eine nützliche Option sind als ein überlebenswichtiger Ausrüstungsgegenstand, den jeder Charakter haben müsse.

KAPITEL 5: ZAUBER

Mit dem Hinzufügen einer dritten zauberwirkenden Klasse, dem Hexer, haben wir ein ganzes Set neuer Zauber entwickelt, um zu gewährleisten, das jede zauberwirkende Klasse ihre eigene Nische und Spielstil hat. Natürlich wurden einige der bestehenden Zauber auch dem Hexer verfügbar gemacht

und finden sich auf seiner Zauberliste wieder. Neue Zauber, die sich thematisch mit Konzepten des Aspiranten oder des Technomagiers überschneiden, wurden diesen Klassen ebenso verfügbar gemacht. Um dem Thema der neuen Optionen für Charaktere aller Klassen gerecht zu werden, beinhaltet dieses Kapitel auch mehr Zauber für Aspiranten und Technomagier, um ihnen verschiedene Optionen zu geben, ihre magischen Fähigkeiten zu fokussieren.

KAPITEL 6: WEITERE REGELN

Das letzten Kapitel präsentiert ein neues Regelsystem zu Auszeiten und erweitert das existierende Raumschiffkampfsystem.

Die Auszeitregeln ermöglichen es den Charakteren, die Zeit zu nutzen, in denen sich nicht gerade in Erkundungen und Kämpfen eingespannt sind. Das wird besonders auf langen Raumschiffsreisen relevant, die Charaktere für einige Tage die meisten Abenteueroptionen untersagt. Während einige Charaktere einen Gegenstand herstellen möchten oder sich eine Erholungspause gönnen, gemütlich einen Holoroman lesen wollen, geben sich andere lieber dem Alkohol hin, holen Nachforschungen ein, meditieren über ihre Zukunft oder halten sich fit und gehen Bereitschaftsübungen nach. Alle diese Aktivitäten haben ihre eigenen Vorteile.

Dieses Kapitel erweitert die Regeln für Raumschiffkampf auf ähnliche Weise wie die ersten beiden Kapitel Charakterkonzepte und Klassen. Den Anfang machen die beiden neuen Rollen für den Raumschiffkampf. Der Erste Offizier nutzt praktische Lösungen für die Aufgaben im Raumschiffkampf, führt manuelle Einstellungen durch, um Charakteren in anderen Rollen zu helfen, und krempelt seine Ärmel hoch, um Systeme per Hand an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeiten zu bringen (und ihre Sicherheitsparameter weit zu übertreffen). Der Magieoffizier ist das arkane Gegenstück zum Wissenschaftsoffizier. Er nutzt Mystik, um Angriffe mit Magie aufzuladen, späht feindlichen Schiffe aus und manipuliert die übernatürlichen Ströme des Alls.

Dieser Abschnitt enthält auch neue Handlungen der Schiffsbesatzung, die deutlich weniger spezialisiert sind als ihre typischen Aktionen und unabhängig von der Rolle des Charakters ausgeführt werden können. Viele dieser Handlungen benötigen keine bestimmte Fertigkeit oder Fertigkeitswurf für ihre Ausführung und können von jedem genutzt werden, der mindestens einen Rang in Computer, Naturwissenschaften, Steuerung oder Technik besitzt. Diese neuen Aktionen bieten einer breiten Auswahl an Charakteren die Möglichkeit, am Raumschiffkampf teilzunehmen, ohne sich besonders in einer bestimmten Fertigkeit spezialisieren zu müssen.

Unabhängig davon, wie viel Erfahrung du bereits mit dem Starfinder-Rollenspiel gesammelt hast, ob du Spieler oder Spielleiter bist, ob du Starfinder nutzt, um die Paktwelten und die Regionen jenseits dieser zu erkunden oder ob du deine eigene Galaxie der Abenteuer erschaffst: Das Einsatzhandbuch: Charaktere beinhaltet eine Fülle an neuen Optionen, um dich neugierig zu machen und zu inspirieren, noch interessantere Charaktere und Geschichten zu erschaffen.

Der Weltraum ist riesig. Die Geheimnisse und Wunder, die du entdecken kannst, nehmen kein Ende!

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS- RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



MOTIVE UND VÖLKER

1



MOTIVE UND VÖLKER

Die bekannte Galaxie ist voll von Millionen möglichen Charakterursprüngen. Selbst wenn du dir eine mögliche Heimatwelt oder Rasse auswählst, existieren unzählige mögliche Hintergründe, genetische Variationen, persönliche Motivationen und Ziele, frühe Eindrücke und natürliche Tendenzen, die einen Charakter beeinflussen, bevor er seine erste Stufe in einer Klasse wählt. Die frühen Einflüsse werden hauptsächlich von Motiv und Volk des Charakters dargestellt.



ADELSSPROSS

Du wurdest in eine Position mit Macht und Privilegien geboren. Du bist ein Meister im Umgang mit der höheren Gesellschaft. Siehe Seite 9 für weitere Informationen.



STRASSENKIND

Schäbig und gerissen, bist du ein außergewöhnlicher Meister im Untertauchen in der Menge, um unerkannt zu entkommen. Siehe Seite 13 für weitere Informationen.



ATHLET

Du bist ein professioneller Zweikämpfer und Experte in körperlicher Fitness oder purer Stärke. Dies verleiht dir Vorteile im Kampf. Siehe Seite 10 für weitere Informationen.



TRICKBETRÜGER

Lügen, Trickereien und das Einschmeicheln bei anderen durch die Kraft deiner Persönlichkeit ist deine Spezialität. Siehe Seite 14 für weitere Informationen.



GENIESSER

Du bist süchtig nach neuen Erfahrungen und hast dir dadurch eine weite Bandbreite an Wissen über die Welt angeeignet. Siehe Seite 11 für weitere Informationen.



WACHE

Du bist der wachsame Beschützer deiner Klienten und Freunde. Du wirst nicht zulassen, dass ihnen jemand schadet. Siehe Seite 15 für weitere Informationen.



GESETZESHÜTER

Als der starke Arm des Gesetzes und Beschützer des Volkes bringst du dich oft selbst in Gefahr, um die Sicherheit anderer Wesen zu gewährleisten. Siehe Seite 12 für weitere Informationen.

MOTIVE

Der folgende Abschnitt enthält sieben neue Motive: Adelspross, Athlet, Genießer, Gesetzeshüter, Trickbetrüger, Straßenkind und Wache. Aus diesen kann ein Spieler bei der Charaktererschaffung eines auswählen. Dies folgt den Richtlinien in Schritt 3 auf Seite 14 des Grundregelwerks. Die Motive können von Charakteren jeder Klasse gewählt werden. Sie stellen den Hintergrund und die Motivation dar, die einen Charakter antreibt.

VOLKSOPTIONEN

Während die meisten Mitglieder einer Volkes über die Standard-Volksmerkmale aus dem Grundregelwerk verfügen, haben doch einige Individuen gelegentlich einzigartige oder ungewöhnliche Fähigkeiten, die sich in Alternativen Volksmerkmalen widerspiegeln.

Alternative Volksmerkmale sind die innewohnenden Aspekte eines Charakters, der weniger gewöhnlich als die meisten Angehörigen seines Volkes ist. Sie stehen etwa für den Einfluss eines fernen Ahnen auf einen Charakter, eine Subspezies, das frühe Training in der Kindheit, absichtliche genetische Veränderungen,

magische Manipulation der Entwicklung eines Charakters oder eine beliebige andere Form einer unnatürlichen Veränderung.

Dieses Kapitel enthält beginnend auf Seite 16 Alternative Attributsanpassungen, Alternative Volksmerkmale und andere Volksoptionen für Andromiden, Kasathas, Laschuntas, Menschen, Schirren, Vesken, Ysokis, Elfen, Gnome, Halbelfen, Halborks, Halblinge und Zwerge.

Diese alternativen Optionen stehen allen Spielern offen, die Charaktere erschaffen wollen, welche deutlich personalisierter oder atypischer sind, die aber dennoch dem übergeordneten Volk angehören. Dies steht im Gegensatz zu Charakteren, die sich nicht mehr der Gesellschaft ihrer Spezies angehörig fühlen.

Als Spieler musst du dich auf Stufe 1 entscheiden, ob dein Charakter Alternative Volksmerkmale erhält.

Wenn du dich einmal für ein Alternatives Volksmerkmal entschieden hast, kannst du diese Wahl nicht mehr ändern. Du darfst außerdem keine weiteren Alternativen Volksmerkmale auswählen, sobald du eine Stufe aufgestiegen bist. Du kannst so viele Alternativen Volksmerkmale wählen, wie du möchtest. Es dürfen nur keine zwei Alternativen Volksmerkmale dasselbe Standard-Volksmerkmal ersetzen.

ADELSSPROSS

+1 CH

Du wurdest in eine Position von Macht und Privilegien geboren. Du bist vielleicht ein wirklicher Aristokrat oder ein anderes Mitglied der Oberklasse, wie ein Verwandter eines Politikers, Wirtschaftsmagnaten oder einer berühmten Person. Egal was dein Hintergrund ist, du wurdest erzogen, ein Mitglied der höheren Gesellschaft zu sein, und du bist an den Umgang mit Diplomaten fremder Spezies genauso gewohnt wie an elegante Partys. Du kannst dich auf die Ressourcen deiner Familie stützen, um dir dein Leben zu erleichtern. Die Galaxie gehört dir! Genieße sie!

FACHWISSEN [1.]

Du bewegst dich in den höchsten Kreisen der galaktischen Gesellschaft. Dein Status erlaubt dir, die wichtigsten Persönlichkeiten der Reichen und Mächtigen in der Galaxie zu kennen, die aufstrebenden Familien und jene, welche sich im Fall befinden, sowie die perfekte Garderobe bei einem gesellschaftlichen Ereignis der Barathu und welche Zange man für den Kalo-Stäbchenfisch im dritten Gang vom Brunch verwendet. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur ausführst, um Wissen über die Aristokratie, reiche und machtvolle Familien, prominente Persönlichkeiten oder Etikette abzurufen, dann senke den SG um 5. Wähle entweder Bluffen oder Diplomatie. Die gewählte Fertigkeit ist eine Klassenfertigkeit für dich. Sollte sie bereits eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für die gewählte Fertigkeit. Ferner erhältst du bei der Charaktererschaffung eine Attributsanpassung von +1 auf Charisma.

WÖCHENTLICHES EINKOMMEN [6.]

Du erhältst aus dem Vermögen deiner Familie, einem Kredit, persönlichen Investitionen oder ähnlichen Quellen ein regelmäßiges Einkommen oder Zuwendungen, die dir helfen, deinen gewohnten angenehmen Lebensstil beizubehalten. Am Anfang jeder Woche erhältst du 100 Krediteinheiten. Du kannst mit diesem Geld keine permanenten Güter oder Gegenstände außer Kleidung kaufen. Beispiele für Dienstleistungen und nicht-materielle Güter findest du auf der folgenden Liste. Jede nicht ausgegebene Krediteinheit verfällt mit Beginn der nächsten Woche, wenn du deine neue Zuwendung erhältst.

- Unterkunft, Hafengebühren, Steuern, Zoll und ähnliche Ausgaben
- Mahlzeiten und Restaurantbesuche (Starfinder Rüst-kammer S. 134)
- Fachmännische Dienstleistungen
- Transportmittel
- Die Nutzung von Aufladestationen
- Einladungen zu exklusiven Events oder Eintritt in Einrichtungen der Oberschicht

PERSÖNLICHER ASSISTENT [12.]

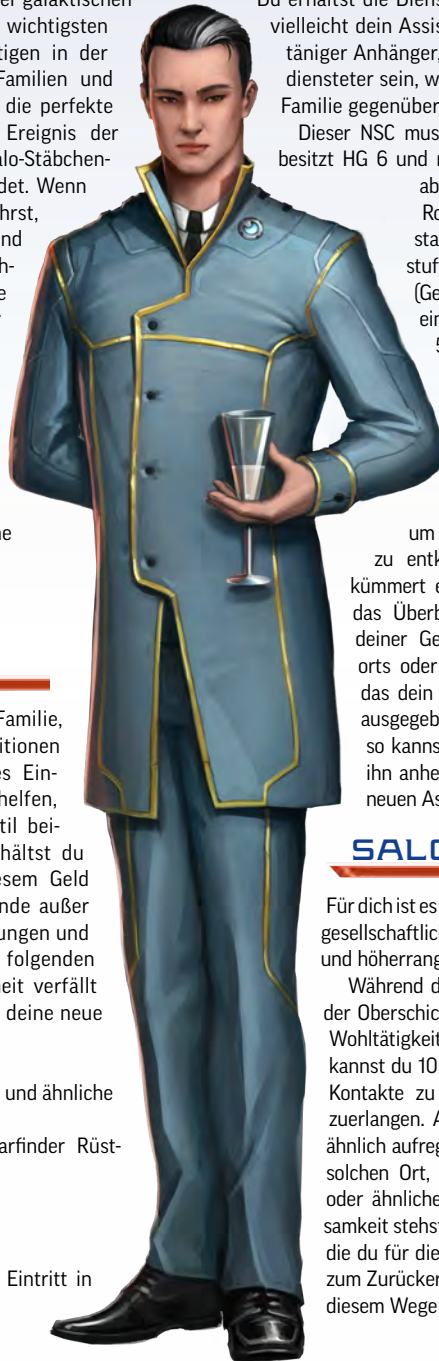
Du erhältst die Dienste eines treuen NSC-Bediensteten. Er mag vielleicht dein Assistent oder persönlicher Sekretär, ein untätiger Anhänger, ein Diener, ein Verwalter oder anderer Bediensteter sein, wie jemand, der loyal deiner aristokratischen Familie gegenüber ist.

Dieser NSC muss einer spielbaren Rasse angehören muss, besitzt HG 6 und nutzt die Fertigerolle für NSC, bekommt aber keine speziellen Fähigkeiten durch diese Rolle. Er hat zwar keine Klassenschablone, aber startet mit einer leichten Rüstung (Gegenstandsstufe 6 und niedriger), einer Handfeuerwaffe (Gegenstandsstufe 6 und niedriger) und einer einfachen Nahkampfwaffe (Gegenstandsstufe 5 und niedriger). Dein Persönlicher Assistent folgt dir nicht immer und ist auch nicht dazu gedacht, mit dir auf Abenteuerfahrt auszuweichen oder in den Kampf zu folgen. (Wenn dein Persönlicher Assistent aber bei dir ist, wenn ein Kampf ausbricht, dann wird er sich verteidigen und sich nur bewegen, um aus dem Weg zu gehen und der Schusslinie zu entkommen.) Während du Abenteuer erlebst, kümmert er sich um verschiedene andere Dinge, wie das Überbringen von Nachrichten, das Überwachen deiner Geschäfte, die Instandhaltung deines Wohnorts oder deiner Quartiere auf dem Raumschiff, und das dein wöchentliches Einkommen in deinem Sinne ausgegeben wird. Sollte dein Assistent jemals sterben, so kannst du innerhalb einer Woche einen Ersatz für ihn anheuern und anlernen. Du musst jedoch deinen neuen Assistenten mit Ausrüstung ausstatten.

SALONLÖWE [18.]

Für dich ist es das Schönste im Leben, sich bei hochkarätigen gesellschaftlichen Zusammenkünften unter niedrig-, gleich- und höherrangige Persönlichkeiten zu mischen.

Während du dich auf einem gesellschaftlichen Ereignis der Oberschicht aufhältst, wie einer Party, Videopremiere, Wohltätigkeitsgala, Galerieeröffnung oder ähnlichem, kannst du 10 Minuten damit verbringen, zu plaudern oder Kontakte zu knüpfen, um einen Reservepunkt zurückzuerlangen. An einem Szenetreff gesehen zu werden, ist ähnlich aufregend für dich. Wenn du 10 Minuten an einem solchen Ort, wie einer gehobenen Bar, einen Nachtclub oder ähnlichen Umgebung, im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehst, erhältst du 1 Reservepunkt zurück. Die Zeit, die du für diese Aktivitäten benötigst, zählt nicht als Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten. Du kannst auf diesem Wege 2 Reservepunkte pro Tag zurückerhalten.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

ATHLET

+1 ST, GE ODER KO

Du bist oder warst ein professioneller Athlet mit höchst spezialisierten körperlichen Fähigkeiten. Du warst vielleicht ein Mitglied einer Sportmannschaft in deiner Region, ausgewählt wegen deiner außergewöhnlichen Stärke oder Finesse, oder vielleicht hast du an einem einzelnen Wettbewerb teilgenommen, der außerordentliche Ausdauer erforderte. Dein Können hat dich vielleicht immer weiter angetrieben, weitere Herausforderungen zu suchen, oder es mag sein, dass du einfach ein aufstrebender Star des Sports bist. Egal wieso, deine beeindruckenden körperlichen Fähigkeiten machen es dir möglich als professioneller Sportler zu leben.



FACHWISSEN [1.]

Du bist seit Jahren im Sportbereich oder ähnlichen Aktivitäten tätig und kennst so manches Detail über die Industrie dahinter. Wenn du einen Fertigkeitwurf für Kultur ausführst, um Wissen über deine Branche, egal ob historisch oder aktuell, abzurufen, dann senke den SG um 5. Zusätzlich ist die Fertigkeit, die auf

deinem Hauptattribut und Sportart basiert, entweder Akrobatik (für Geschicklichkeit oder Konstitution) oder Athletik (für Stärke oder Konstitution), eine Klassenfertigkeit für dich. Sollte sie zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit.

Ferner erhältst du bei der Charaktererschaffung eine Attributsanpassung von +1 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution, je nachdem, welches Attribut für dein sportlichen Tätigkeiten am wichtigsten ist.

KÖRPERLICHE LEISTUNGSFÄHIGKEIT [6.]

Du besitzt unglaubliche Körperbeherrschung. Athleten, die Akrobatik auf der ersten Stufe ausgewählt haben, können sich mit ihrer vollen Bewegungsrate fortbewegen, während sie balancieren, und fallen nicht hin, wenn sie beim Versuch einen Fehlschlag erleiden, durch das Feld eines Gegners zu turnen. Athleten, die Athletik auf der ersten Stufe gewählt haben, benötigen für vertikale oder horizontale Sprünge nur 1,50 m Anlauf anstatt den üblichen 3 m.

PUBLIKUMSLIEBLING [12.]

Wenn du in einer Region unterwegs bist, die deine Sportart kennt und du einen Gefallen benötigst (wie Informationen von einem Journalisten oder medizinische Betreuung durch einen Arzt), kannst du 3W4 Stunden aufwenden, um einen Fan oder ein Mitglied deiner Branche ausfindig zu machen, deren Einstellung dir gegenüber von Anfang an Hilfsbereit ist.

MEISTERSCHAFT [18.]

Die Erinnerung an deine Siege und überwundene Herausforderungen motiviert dich, wenn du dich aktuellen Schwierigkeiten stellst. Zweimal am Tag, wenn du dich in einem Gebiet befindest, an dessen Gravitation du dich angepasst hast (Grundregelwerk, Seite 400), kannst du 10 Minuten lang dich dehnen, beugen, meditieren oder andere sportliche Übungen durchführen, um 1 Reservepunkt zurückzuerlangen.

GENIESSER

+1 KO

Du bist süchtig nach neuen Eindrücken und Erfahrungen. Gerüstet mit einer unvergleichlichen Belastbarkeit und ausgeprägten Sinnen, gehst du jedes neue Abenteuer mit Eifer und Ehrfurcht an, wobei du die Welt um dich herum in vollen Zügen genießt. Du bist nicht immun gegen Angst, doch deine Aufgeschlossenheit stärkt dein Bestreben, dich dem Unbekannten zu stellen. Du magst du an neue Begegnungen mit rücksichtsloser Hingabe herantreten oder wählst lieber bedachtere Methoden, aber egal für welchen Pfad du dich entscheidest, das Sammeln neuer Erfahrungen erfüllt dich.

FACHWISSEN [1.]

Du suchst immer nach neuen Eindrücken und hast geraume Zeit damit verbracht, mehr über die Kulturen der Paktwelten zu lernen. Du hast eine weite Bandbreite an kulturellen Wissen, von Kompositionsstilen der vercitischen Ätherballaden bis hin zu feinen idaranischen Küche mit ihren Quantun-Aromen oder den neuesten Entwicklungen in der Mode von Kalo-Mahoi.

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur ausführst, um Wissen über künstlerische Innovationen und Traditionen abzurufen, dann senke den SG um 5. Deine Neigung, immer wieder neue Dinge auszuprobieren, macht es dir schwer, den Unterschied zwischen genussvollen Erfahrungen und solchen zu trennen, die dumme, hochgradig schädliche oder sogar tödliche Ideen sein könnten. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Biowissenschaften ausführst, um Verbrauchsgüter wie Drogen, Getränke, Gifte, Medikamente oder Nahrung zu identifizieren, reduziere den SG um 5. Wahrnehmung ist eine Klassenfertigkeit für dich. Sollte sie zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Ferner erhältst du bei der Charaktererschaffung eine Attributsanpassung von +1 auf Konstitution.

CHARMANTE NEUGIER [6.]

Deine geschärfte Aufmerksamkeit verschafft dir einige Einsichten, wenn du versuchst, andere Wesen zu beeinflussen. Dieses Talent ist nützlich, wenn du mit Anderen redest, um neue Erfahrungen zu sammeln. Fremde verstehen oft deine Motivation dahinter nicht, sind aber beein-

druckt von deiner Leidenschaft. Deine inbrünstige Suche bringt dich irgendwann zu solchen Leuten, die deine Eigenheiten teilen.

Zweimal am Tag, wenn du einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ausführst, kannst du zweimal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

AUGENBLICK DES MUTES [12.]

Da du so viele neue Erfahrungen wie nur möglich machen willst, kann es passieren, dass manche Begegnungen einschüchternder und gefährlicher ausfallen, als du dachtest. Letzten Endes könnte solch ein Nervenkitzel ernsthafte Verletzungen oder sogar den Tod nach sich ziehen. Dann wärest du nie wieder in der Lage, neue Erfahrungen zu machen. Allen Risiken zum Trotz hast du dich entschieden, dich nicht von der Angst stoppen zu lassen, so viel wie nur möglich von der Galaxie zu sehen. Du hast schließlich bisher jede Situation in deinem Leben überlebt, oder? Durch so einen optimistischen Blick in die Zukunft erhältst du einen Moralbonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furchteffekte. Ferner kannst du einmal am Tag, wenn du Opfer eines Furchteffekt wurdest, die Auswirkungen des Effektes 1 Runde lang unterdrücken. Sobald dich der Furchteffekt wieder betrifft, startet die normale Effektdauer.

GENUSSJUNKIE [18.]

Neue Erfahrungen erfüllen und berauschen dich, stärken deine Bewunderung für die wundersame Galaxie, in der du lebst, die Möglichkeiten, die sie bietet, und allem, was sich in ihr befindet. Zweimal am Tag kannst du 10 Minuten oder länger aufwenden, um eine neue Erfahrung ausgiebig auszukosten. Alternativ kannst du auch 10 Minuten oder länger damit verbringen, eine kürzlich erlebte Erfahrung auf irgendeine Art zu verarbeiten. Du könntest eine Sprachaufnahme aufnehmen oder das Erlebte in einem Tagebuch niederschreiben, das Erlebnis mit andern besprechen, darüber diskutieren, ob du es wiederholen solltest, dich in der Zufriedenheit über die Erfüllung deiner Neugier baden oder deine Erfahrungen auf ähnliche Weise reflektieren.

Wenn du dies tust, erhältst du 1 Reservepunkt zurück. Dies zählt nicht als Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.



GESETZESHÜTER

+1 WE

Du bist der starke Arm des Gesetzes in einer Galaxie voller Chaos und Korruption. Deine Aufgabe ist es, für Frieden zu sorgen, und du weißt, wie wichtig deine Rolle für die Gesellschaft ist. Während du im Dienst bist, sind deine Sinne immer auf deine Umgebung konzentriert, aber du weißt auch, wie man mit Akten und anderem Papierkram umgeht. Als Autoritätsperson verhinderst du Verbrechen und unterstützt deine Gemeinde, sodass die Bürger dich als Quelle der Hilfsbereitschaft und Sicherheit sehen.

FACHWISSEN [1.]

Dein Training und deine Erfahrung in deinem Beruf erlauben dir, mit gewöhnlichen Bürgern und gefährlichen, kriminellen Elementen mit gleicher Wirksamkeit umzugehen. Durch die Kombination scharfer Sinne und Intuition hast du gelernt, schnell andere Personen einzuschätzen, mit denen du zu tun hast, und herauszufinden, ob sie sich verdächtig verhalten, etwas verbergen, die Wahrheit falsch wiedergeben oder versuchen, verschlüsselte Nachrichten zu über-

mitteln. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen zum Erkennen von Täuschungen oder Entschlüsseln geheimer Nachrichten ausführt, dann senke den SG um 5. Wende dieselbe Reduzierung auf die SG für Fertigkeitswürfe an, um Wissen über Kriminelle, Strafverfolgungsbehörden, Gesetze und gängige Strafverfolgungspraktiken abzurufen. Motiv erkennen ist eine Klassenfertigkeit für dich. Sollte sie zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Ferner erhältst du bei der Charaktererschaffung einen Attributsanpassung von +1 auf Weisheit.

ERMITTLER [6.]

Du weißt, wie du die Bürokratie umgehen kannst, und durchsuchst Datenbanken, um Hinweise zu verfolgen, mögliche Verdächtige zu finden oder Nachforschungen zur Strafverfolgung durchzuführen. Wenn du diesen Daten durchsuchst, gelingt dir das in einem Bruchteil der Zeit, die andere Leute brauchen würden. Du benötigst 10 Minuten, um mit einem Fertigkeitswurf für Diplomatie Informationen zu sammeln. Du brauchst dafür Zugang zu einer Infosphäre und entsprechendem heruntergeladenen Datenset (Starfinder Grundregelwerk

S. 430) oder Kooperation einer lokalen Strafverfolgungsbehörde. Ferner kannst du, falls du diese Voraussetzungen erfüllst, einen Fehlschlag bei einem Fertigkeitswurf für Kultur zur Identifikation von Kriminellen, Strafverfolgungsbehörden, Organisationen, Rechtspraxis und Gesetzen neu würfeln.

MENGE KONTROLLIEREN [12.]

Du fühlst unter denen dich wohl, die du beschützt. Du weißt, wie du mit großen Gruppen kommunizierst, durch eine Menge navigierst und einzelne Individuen so umleitest, dass du mehr Bewegungsfreiheit hast. Du kannst dich durch von Kreaturen besetzte Felder bewegen, so lange sie dir nicht Feindselig gesinnt sind. Wenn eine Personenmenge normalerweise schwieriges Gelände erzeugen würde, das deine Bewegungsrate verringert oder du dich hindurchzwängen müsstest, kannst du dich mit deiner normalen Bewegungsrate bewegen. Ferner wird dein SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie um 5 reduziert, wenn du die Einstellung einer Gruppe verändern willst, die dir nicht bereits Feindselig gesonnen ist.

STAATSDIENER [18.]

Jene, welche das Gesetz und Beamte der Strafverfolgungsbehörden respektieren, fühlen sich in deiner Nähe ruhig und sicher. Du wiederum spürst das Vertrauen, das die Bürger in dich setzen, was dich erfrischt. Der einfache Fakt, dass diejenigen an dich glauben, deren Schutz du geschworen, verleiht dir die Kraft, im Angesicht der Ungerechtigkeit weiterzumachen. Zweimal am Tag kannst du 10 Minuten lang mit den Leuten interagieren, denen du dienst, um Vertrauen aufzubauen und eine Beziehung mit den Mitgliedern der Gemeinschaft zu entwickeln. Wenn du das tust erhältst du 1 Reservepunkt zurück.

Dies zählt nicht als Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen. Ferner kannst du nach solch einer Interaktion 10 Minuten nutzen, um Informationen bei den Bürgern in deiner Umgebung zu sammeln. Du kannst zu diesem Zweck einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen und erhältst darauf einen Situationsbonus von +2.



STRASSENKIND

+1 GE

Du wurdest in die Armut der unteren Klassen der Galaxie geboren. Du bist vielleicht das Kind der Elendsviertel einer der großen Metropolen der vielen Welten oder ein Überlebender sein, der sich in einer der zusammengebrochenen Städte ohne funktionierende Regierung zusammengekauert. Wie auch immer deine Geschichte verlaufen sein mag, du hast das Leben mit einem Nachteil begonnen und musstest dir selbst jeden Meter des Vorankommens erkämpfen. Du weißt, wie du dich unter dem Abschaum der Gesellschaft bewegen musst, und das Leben hat dich gelehrt, nur auf dich selbst zu vertrauen.

FACHWISSEN [1.]

Du bist ohne die Vorteile eines sozialen Sicherheitsnetzes aufgewachsen, das dich beschützt und unterstützt hätte, und musstest deinen eigenen Weg gehen. Selbst wenn deine Erfahrungen alle aus einer einzigen Siedlung stammen, hast du gelernt, dass bestimmte Arten von Persönlichkeiten innerhalb der Elendsviertel und Ghettos, wenn auch nicht universell, aber zum Gutteil in einer Vielzahl von städtischen Gebieten vorkommen. Daher kennst du die schlimmsten und gefährlichsten Straßen einer beliebigen Siedlung wie deine Westentasche (oder eine von deinen Körperhöhlen).

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur ausführt, um Wissen über lokale Gesetze, die kriminelle Unterwelt, Gerüchte, offizielle und inoffizielle Machthaber in dieser Region (wie Unterweltbosse, Gangs, Nachbarschaftsanführer oder Polizei) abzurufen, reduziere den SG um 5. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ausführt, um Nahrung und Wasser zu finden, reduziere den SG um 5. Heimlichkeit ist eine Klassenfertigkeit für dich. Sollte sie zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Ferner erhältst du bei der Charaktererschaffung einen Attributanpassung von +1 Geschicklichkeit.

DURCHSCHLÜPFEN [6.]

Du bewegst dich mit Leichtigkeit durch überfüllte Orte in Gassen, Elendsvierteln und durch kaputten Zäune. Du hast einiges an Erfahrung darin gesammelt, unfreundlichen Bürgern zu entkommen, durch schmale Spalten in Sicherheitszäunen zu schlüpfen und dich aus Handschellen und anderen Fesseln zu befreien.

Wenn du dich aus oder in enge Stellen hindurchzwängst, die nicht so breit sind wie deine reguläre Angriffsfläche (Grundregelwerk, S. 257), kannst du dich dennoch mit deiner normalen Bewegungsrate fortbewegen und erleidest im Zuge von Hindurchzwängen nicht den Zustand Verstrickt. Ferner bekommst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik für Entfesselungskunst.

UNTERTAUCHEN [12.]

Das Leben hat dir nur allzu oft beigebracht, das Überleben davon abhängt, keine Aufmerksamkeit zu erregen. Du hast vielleicht ein kleines Verbrechen

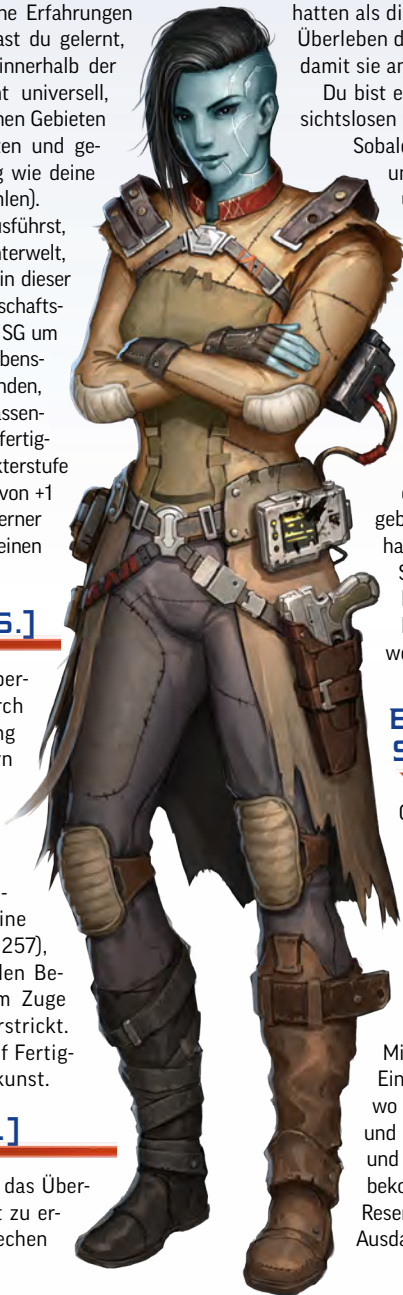
begangen, um Essen oder anderen Dinge zu bekommen, und gelernt, wie man nach der Tat wieder unbemerkt verschwindet, ohne einen Alarm auszulösen. Vielleicht hast du in einer Ortschaft gewohnt, in der randalierende Gangs mehr Macht hatten als die lokalen Gesetzeshüter, und musstest zum Überleben den brutalen Schlägern aus dem Weg gehen, damit sie an dir kein Exempel statuieren.

Du bist ein Meister darin, als irgendjemand einer gesichtslosen Masse der Bürger einer Stadt zu erscheinen.

Sobald jemand in einer Siedlung, urbanem Gebiet und Örtlichkeit (wie Raumschiffe, Raumhäfen und Raumstationen) versucht, dich zu entdecken, nach dir sucht oder versucht, dich aus den lokalen Bürgern auszusortieren, kannst du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Verstecken ausführen. Dies kann Teil jeder beliebigen Aktion sein, solange du dich angrenzend zu einer Kreatur befindest, die dir nicht Unfreundlich oder Feindselig gesonnen ist, selbst wenn du über keine Deckung verfügst. Du kannst dies jede Runde tun, solange die Voraussetzungen für diese Fähigkeit gegeben sind. Wenn du dich schneller als deine halbe Bewegungsrate bewegst, angreift, eine Standard-Aktion oder eine Volle Aktion nutzt, hörst du sofort auf, versteckt zu sein, und kannst diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du Deckung besitzt oder versteckt bist.

EINS MIT DER STRASSE [18.]

Obwohl du dich vielleicht einmal nach einer ruhigen, sicheren Existenz gesehnt hast, hast du dich an das Leben unter den wimmelnden Massen gewöhnt, vorzugsweise mit so wenig sozialen Regeln wie möglich. Auf der Straße zu sein, hält dich lebendig und lädt deine Reserven wieder auf. Zweimal am Tag, wenn du dich in einer Siedlung oder urbanen Gelände befindest, kannst du 10 Minuten herumwandern, dich vom Strom der Einwohner treiben lassen, herausbekommen, wo die schattigen Gassen liegen, die Faszination und Kreativität deiner Umgebung aufsaugen und ein generelles Gefühl für den Puls der Stadt bekommen. Wenn du dies tust, erhältst du 1 Reservepunkt zurück. Dies zählt nicht als Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

TRICKBETRÜGER

+1 IN

Du fühlst dich in jeder Art des Gesindels wohl, verlässt dich aber auf deinen Intellekt, um andere auszunehmen. Entweder arbeitest allein du auf der Straße, in einer kleinen Gruppe oder als Gehirn hinter einer größeren Organisation. Du analysierst Möglichkeiten und beutest ohne Skrupel das System aus, um deine Ziele zu erreichen. Als ein Trickbetrüger bist du Experte in einem oder zwei Bereichen, aber du hast das Wissen und Zuversicht, um als Autorität in jedem Beruf durchzugehen.

FACHWISSEN [1.]

Du hast Einblicke in viele Berufe bekommen und konntest Beziehungen aufbauen sowie tieferes Wissen über deren innere Arbeitsabläufe sammeln, die es dir erlauben, Mitarbeiter und Kunden gleichermaßen auszubeuten. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur ausführst, um Wissen über kommerzielle Organisationen oder Firmen abzurufen, reduziere den SG um 5. Bei der Charaktererschaffung erhältst du einen Bonus von +1 auf eine Berufsfertigkeit deiner Wahl. Zusätzlich kannst du jede Berufsfertigkeit ungeübt nutzen. Ferner erhältst du bei der Charaktererschaffung eine Attributsanpassung von +1 auf Intelligenz.

BERECHNENDE
AUSBEUTUNG [6.]

Du verdienst dir deinen Lebensunterhalt mit Lug und Trug. Meistens scheint das ganz erfolgreich zu sein, doch gehen deine Pläne manchmal auch schief und produzieren Ergebnisse, mit denen du nicht gerechnet hast. Daher musst du deine Methoden nach jedem Fehlschlag neu anpassen. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Beruf ausführst, um zu bestimmen, wie viel du verdienst, kannst du zweimal würfeln und das höhere Ergebnis nutzen.

Ferner kannst du einmal am Tag 10 Minuten aufwenden, um zu überlegen, wie du das Beste aus einem Ankauf oder Verkauf von Ausrüstung herausholst. Direkt nach dieser Planungsphase kannst du oder ein ausgewählter Verbündeter einen vom SL bestimmten Fertigkeitswurf ablegen, um bei einem Händler einen Preisnachlass von 10 % auf den Kauf eines Gegenstands zu erhalten, dessen Gegenstandstufe nicht höher als deine Charakterstufe -2 ist.

STRATEGISCHE
VERHANDLUNGEN [12.]

Du untersuchst jede soziale und geschäftliche Interaktion nach Schlupflöchern, Möglichkeiten zur Ausnutzung oder der Option auf mehr Profit. Deine meisterlichen Intrigen und dein analytischer Verstand ermöglichen es dir, Situationen wie auch Personen zu kontrollieren. Einmal am Tag, wenn du einen Fertigkeitswurf für Bluffen zum Lügen oder für Diplomatie zum Ändern der Einstellung deines Gegenübers ablegen möchtest, kannst du stattdessen einen Fertigkeitswurf für Beruf oder Kultur ausführen, da du dich auf deine Erfahrung und deinen Intellekt verlässt, um das Vertrauen des Ziels zu erlangen. Ferner kannst du 10 Minuten damit verbringen, solch eine Interaktion vorzubereiten und zu üben. Tust du dies, kannst du den SG-Modifikator auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Lügen ignorieren, wenn das Ziel dir gegenüber Feindselig oder Unfreundlich ist. Falls du einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ausführst, um die Einstellung des Zieles zu verändern, und dieser um 5 oder mehr misslingt, wird die Einstellung des Ziels nicht schlechter.

ENDSPIEL [18.]

Du bist ein Denker, der nichts dem Zufall überlässt, und verdienst dir die Belohnungen, die dir deine Aufopferung und Detailverliebttheit einbringen. Nichts erfüllt dich mit mehr Zufriedenheit, wenn deine sorgfältig platzierten Spielfiguren das tun, was sie sollen, und sich deine Voraussicht auszahlt. Zweimal am Tag, nachdem du 1 Minute lang einen Überfall, Raub oder eine andere kriminelle Handlung geplant hast, die eine Person oder eine Organisation betriegt, und du mit einem Fertigkeitswurf für Kultur oder der gewählten Berufsfertigkeit mit SG 30 erfolgreich bist, erhältst du 1 Reservepunkt zurück.



WACHE

1 ST ODER +1 GE

Du bist ein Leibwächter, Wachposten oder Späher. Es ist dein Job, deine Augen immer offen zu halten. Du bist vielleicht selbstständig und gewöhnt, das sich deine Klientel immer ändert; der Wachdienst einer kriminellen Organisation; ein militärischer Eliteagent, der einem politischen Führer oder reichen Berühmtheit zugewiesen wurde; oder eine permanente Wache, die eine Sicherheitseinrichtung, eine wichtige Persönlichkeit oder einfach einen Freund beschützt. Ungeachtet davon bist du darauf trainiert, Bedrohungen zu erkennen und deine Klienten und ihre Besitztümer zu beschützen.

FACHWISSEN [1.]

Du kennst dich im Umgang mit Sicherheitssystemen gut aus. Du weißt, wie man sie erkennt und wie man sie benutzt, um Personen und sichere Orte zu beschützen.

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Technik zum Technologie identifizieren oder einen Fertigkeitswurf für Mystik zum Identifizieren von magischen Gegenständen ausführt, reduzierst du den SG um 5, wenn die Gegenstände zu Sicherheitssystemen, Überwachungsausrüstung oder Fallen zählen. Wahrnehmung ist eine Klassenfertigkeit für dich. Sollte sie zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Ferner erhältst du bei der Charaktererschaffung einen Attributsanpassung von +1 auf Stärke oder Geschicklichkeit (deine Wahl).

SCHÜTZLING [6.]

Du fokussierst dich auf den Schutz einer einzelnen Person oder Örtlichkeit, die von nun an als dein Schützling gilt. Du musst diese bestimmte Kreatur oder Örtlichkeit (wie ein Gebäude oder Raumschiff) einen Tag lang studieren, um sie zu deinem Schützling zu machen. Sollte eine Kreatur dein Schützling sein, dann sind deine Würfe, um anderen zu helfen, deinem Schützling gegenüber automatisch erfolgreich, so ihr auf angrenzenden Feldern steht. Ist dein Schützling eine Örtlichkeit, so sind deine Würfe, um anderen zu helfen, bei allen Kreaturen automatisch erfolgreich, solange ihr auf angrenzenden Feldern steht und ihr euch beide in deinem Schützling befindet. Du kannst deinen Schützling ändern, indem du einen neuen wählst und ihn einen Tag lang studierst.

BEGABTER WÄCHTER [12.]

Diejenigen, welche sich auf dich verlassen, wissen, dass du wachsam und immer hilfsbereit bist. Du weißt, wenn sich etwas falsch anfühlt, und hast schon mehr als einmal einem Klienten das Leben gerettet. Du kannst die Aktion Erste Hilfe der Fertigkeit Medizin als eine Bewegungsaktion anstatt als eine Standardaktion ausführen. Du kannst außerdem die Aktion Mentale Effekte spüren der Fertigkeit Motiv erkennen als volle Aktion nutzen, anstatt 1 Minute dafür aufzuwenden. Zusätzlich erhältst du einen Verständnisbonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Schlafentzug (Grundregelwerk S. 403)

SICHERHEITS-
ÜBERPRÜFUNG [18.]

Nichts erfüllt dich mehr mit inneren Frieden, als Sicherheitsprozeduren durchzugehen und zu überprüfen, ob du jede Ecke abgedeckt, jede Lücke gefüllt und jedes Schlupfloch sichergestellt hast, damit dein Schützling keinen Schaden befürchten muss. Einmal am Tag kannst du 10 Minuten aufwenden, um die Sicher-

heitsvorkehrungen, die du aufgestellt hast, zu überprüfen, um 1 Reservepunkt zurückzuerlangen. Dies zählt nicht als Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten. Ferner erhältst du einmal am Tag 1 Reservepunkt zurück, wenn du Zeuge wirst, wie dein Schützling Schaden durch einen Bedeutsamen Gegner nimmt, oder ihm ein Rettungswurf gegen einen Effekt eines Bedeutsamen Gegners misslingt.



ÜBERSICHT

MOTIVE &
VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-
RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

ANDROIDEN

Androiden werden konstruiert und existieren in einer Vielzahl von Formen und Größen. Oft unterscheiden sie sich von den Menschen, nach deren Vorbild sie ursprünglich erschaffen wurden. Die Kultur der Androiden steckt noch in den Kinderschuhen, doch verbindet dieses Volk ihr Ursprung als künstliche Wesen, ihre Diversität und ihr Streben nach Eigenständigkeit.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Einige Androiden unterscheiden sich deutlich von den normalerweise für ihre Spezies geltenden Normen. Diese Androiden benutzen alternative Attributsanpassungen von +2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz und -2 Charisma anstelle der gewöhnlich geltenden Anpassungen aus dem Grundregelwerk.

Arbeiter

Arbeiterandroiden wurden erschaffen, um körperliche Arbeit zu leisten und den Widrigkeiten des Weltraums zu widerstehen. In vielen Gegenden galten sie, weit länger als andere Androiden, als

Firmeneigentum. Die Attributsanpassungen eines Arbeiterandroiden sind: +2 Stärke, +2 Konstitution und -2 Charisma.

Begleiter

Vor der Emanzipierung der Androiden war die Fertigung von Androiden, welche als Begleiter gedacht waren, eine profitable Marktlücke. Diese Androiden fanden oft Verwendung als zusätzliche Familienmitglieder. Sie besitzen eine bessere Persönlichkeitsmatrix und zeigen oft weniger Anzeichen für ihre künstliche Entstehung. Ein Begleiterandroide hat eine Attributsanpassung von +2 Charisma.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die meisten Androiden besitzen die im Grundregelwerk angegebenen Volksmerkmale, aber einzelne Individuen könnten einzigartige Fähigkeiten besitzen. Im Folgenden findest du einige mögliche Beispiele.

Infosphärenintegration

Das künstliche Gehirn eines Androiden kann bessere Kompatibilität mit Infosphären sowie direkte Informationsdownloads gewähren. Ein Androide mit diesem Volksmerkmal besitzt eine eingebaute Kommunikationseinheit, welche er verwenden kann, ohne seine Hände zu benutzen.

Der Androide kann einmal am Tag, wenn er eine 10minütige Rast einlegt, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten, eine auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma basierende Fähigkeit wählen. Diese Fähigkeit wird für den Androiden eine Klassenfähigkeit und er erhält Fertigungsfokus als Bonustalent für diese Fähigkeit. Dies bleibt bestehen, bis der Androide das nächste Mal dieses Merkmal zum Einsatz bringt.

Dies ersetzt Außergewöhnliche Sicht.

Leicht aufwertbar

Als künstliche Geschöpfe sind Androiden mit einer weiten Auswahl kybernetischer Verbesserungen kompatibel. Androiden mit diesem Volksmerkmal können eine zusätzliche kybernetische Verbesserung in einem System installieren, welches bereits eine Verbesserung besitzt.

Dies ersetzt Verbesserungssteckplatz.

Nachahmungsmatrix

Obwohl die meisten Androiden deutlich als künstliche Geschöpfe zu erkennen sind, besitzen manche von ihnen eine ausgefeilte Persönlichkeitsmatrix und körperliche Veränderungen, welche ihre künstliche Natur weniger deutlich werden lassen. Androiden mit diesem alternativen Volksmerkmal erhalten keinen Malus auf Würfe zum Verkleiden, um wie eine Kreatur eines anderen Volkes zu erscheinen, wenn sie sich als Menschen ausgeben wollen. Wenn der betreffende Androide zusätzlich das alternative Volksmerkmal Xenometrischer Androide (siehe S. 17) besitzt, dann betrifft dieser



Vorteil stattdessen Würfe zum Verkleiden, um das Aussehen des für Xenometrischer Androide gewählten Volkes anzunehmen.

Dies ersetzt den Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe, um Krankheiten, geistesbeeinflussenden Effekten, Giften oder Schlaf-effekten zu widerstehen, welchen das Volksmerkmal Konstruiert gewährt.

Nanitenverbesserung

Der Körper eines Androiden wird von spezialisierten Naniten in Stand gehalten, aber diese Naniten können verbessert werden, um zusätzliche Aufgaben zu erfüllen. Androiden mit diesem Volksmerkmal erhalten Nanitenintegration als Bonustalent, ohne die Voraussetzungen des Talent es erfüllen zu müssen.

Dies ersetzt Verbesserungssteckplatz.

Vielsprachig

Manchen Androiden fällt es leicht, neue Sprachen zu erlernen. Ein Androide mit diesem Volksmerkmal beherrscht mit der ersten Stufe vier zusätzliche Sprachen. Zusätzlich erlernt der Androide jedes Mal, wenn er einen Fertigkeitensrang in Kultur investiert, zwei neue Sprachen anstatt einer.

Dies ersetzt Verbesserungssteckplatz.

Xenometrischer Androide

Die meisten Androiden werden so hergestellt, dass sie Menschen ähnlichsehen. Doch es gibt auch Androiden, die anderen Spezies nachempfunden sind. Solche „Xenometrischen Androiden“ besitzen Fähigkeiten, welche die Fähigkeiten anderer Völker imitieren. Manchmal benutzen sie sogar Hybridtechnologie, um magische Fähigkeiten nachzuahmen.

Ein Androide mit diesem Volksmerkmal wählt eine der unten aufgelisteten Spezies. Diese Auswahl kann später nicht mehr verändert werden. Der Androide erhält ein Aussehen, welches dem der gewählten Spezies ähnelt. Außerdem verändert sich die Größenkategorie seine entsprechend. Zusätzlich erhalten Xenometrische Androiden einige der Volksmerkmale der gewählten Spezies (diese sind neben dem Namen der Spezies in Klammern aufgeführt). Wenn eines der so erhaltenen Merkmale die Bewegungsrate am Boden verändert, so erhält der Androide diese neue Bewegungsrate anstatt der gewöhnlichen Bewegungsrate eines Androiden. Wenn die gewählte Spezies nicht humanoid ist, verändert sich die Art des Androiden entsprechend.

Möglichkeiten aus dem Grundregelwerk sind: Elf (Dämmersicht, Elfische Immunität), Gnom (Dämmersicht, Gnomenmagie), Halbelf (Anpassungsfähigkeit, Dämmersicht), Halbling (Geschärftes Sinne, Gewieft, Wendig), Halbork (Dunkelsicht, Einschüchternd, Selbsterhaltung), Kasatha (Angeborene Anmut, Vierarmig), Laschunta (Begrenzte Telepathie, Laschuntamagie), Schirr (Begrenzte Telepathie, Blindespür), Vesk (Dämmersicht, Natürliche Waffen) und Ysoki (Backentaschen, Dunkelsicht), Zwerg (Dunkelsicht, Langsam aber beständig).

Möglichkeiten aus dem Alien-Archiv sind: Drachenvolk (Drakonische Immunitäten, Fliegen), Formianer (Begrenzte Telepathie, Natürliche Waffen), Haan (Flammenkegel, Sturz abbremsen), Kalo (Bewegung von Kalos, Sicht von Kalos), Maraquoi (Blindespür, Greifschwanz), Nuar (Labyrinthverstand, Natürliche Waffen, Schnell), Verthani (Fertigkeitsfokus, Hautimitator), und Wrikichie (Wrikichie-Bewegung, Zupacken).

Möglichkeiten aus dem Alien-Archiv 2 sind: Hobgoblin (Beängstigend, Listig), Ork (Orkische Wildheit), Pahtra (Begabt, Behände), und Vlaka (Aufmerksam, Kälteresistenz).

Eine Möglichkeit aus den Paktwelten ist die Strix (Nachtaktiv, Strixbeweglichkeit).

Dies ersetzt Verbesserungssteckplatz und Außergewöhnliche Sicht.

TALENTE

Die folgenden Talente stellen die spezialisierten Systeme mancher Androiden dar. Sie sind entweder Teil ihrer Erschaffung oder spätere Veränderungen, aber keine Aufwertungen oder Verbesserungen an sich. Diese Talente können von jedem Charakter gewählt werden, welcher die Voraussetzungen erfüllt, jedoch kommen sie bei Androiden am häufigsten vor.

Armverlängerung

In deinen Armen sind spezielle Vorrichtungen eingebaut, die es dir ermöglichen, sie über weite Distanzen auszustrecken.

• **Voraussetzungen:** Volksmerkmal Konstruiert oder Kreaturenart Konstrukt.

• **Vorteile:** Als Bewegungsaktion kannst du deine natürliche Reichweite um 3 m erhöhen. Diesen Vorteil behältst du, bis du deine Reichweite mit einer weiteren Bewegungsaktion wieder verringerst. Während deine Arme verlängert sind, unterliegst du einem Malus von -2 auf Angriffswürfe für Angriffe mit in deinen Händen gehaltenen Waffen sowie auf Attributs- oder Fertigkeitenswürfe, die auf Geschicklichkeit oder Stärke basieren. Du kannst diese Fertigkeit benutzen, um einen Gegenstand oder eine Oberfläche zu greifen und dich als Volle Aktion zu diesem Gegenstand oder dieser Oberfläche hin zu ziehen. Du kannst dich auch dort, wo du dich befindest, fest verankern, und dich auf eine tiefer gelegene Oberfläche herablassen. Dabei bewegst du dich 4,50 m, als ob du eine Bewegungsrate für Fliegen mit perfekter Manövrierfähigkeit besitzen würdest. Du beendest deine Bewegung in einem an die gewählte Oberfläche oder das gewählte Objekt angrenzenden Feld. Wenn deine Bewegung nicht auf festem Grund und Boden endet, hast du die Wahl, ob du zu fallen beginnst oder anfängst, die von dir ergriffene Oberfläche zu erklettern.

Nanitenintegration

Die Naniten, die deinen künstlich erschaffenen Körper erhalten, haben ein Upgrade erhalten, und ein Teil von ihnen wurde neu programmiert, um erstaunliche Dinge zu vollbringen.

• **Voraussetzungen:** Charakterstufe 3, Volksmerkmal Konstruiert oder Kreaturenart Konstrukt

• **Vorteile:** Dein Körper besitzt integrierte Technologien, die ihn mit einem der folgenden Vorteile versehen. Die Wahl triffst du, wenn du dieses Talent erhältst und sie kann später nicht mehr geändert werden.

Nanitenneustart: Jedes Mal, wenn dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt misslingt, der dir einen der folgenden Zustände verleihen würde, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um den Rettungswurf mit demselben SG erneut zu versuchen. Ist der Wurf erfolgreich, endet der betreffende Effekt sofort, doch erleidest du weiterhin eventuelle andere Auswirkungen des ursprünglichen misslungenen Rettungswurfs. Die Zustände, gegen die der Nanitenneustart hilfreich sein kann, sind: Benommen, Betäubt, Bewusstlos, Blind, Entkräftet, Erschöpft, Erschüttert, Geblendet, Kauernd, Kränkelnd, In Panik, Schlafend, Taub, Übelkeit, Verängstigt, Verwirrt, oder Wankend.

Nanitenverstärkung: Bevor du einen Fertigungs- oder Attributswurf ablegst, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um einen Volksbonus von +2 auf diesen Wurf zu erhalten.

Reparaturnaniten: Wenn du Schaden an Trefferpunkten erleidest, kannst du als Reaktion einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Minute lang Schnelle Heilung entsprechend einem Viertel deiner Charakterstufe zu erhalten (Minimum 1).

• **Speziell:** Du kannst dieses Talent bis zu dreimal wählen, musst jedoch jedes Mal einen anderen Vorteil wählen.

KASATHAS

Kasathas stammen von Kasath, einem einen sterbenden Stern umkreisenden Planeten, auf dem solch harsche Bedingungen herrschen, dass die meisten seiner Bewohner zu anderen Orten in der Galaxie geflohen sind. Die kasathischen Flüchtlinge auf der Idari in den Paktwelten haben viele Generationen auf dem riesigen Raumschiff gelebt, wo das Überleben von der Stabilität ihrer Gesellschaft abhing. Die meisten Kasathas schätzen Tradition als die zentrale stabilisierende Kraft ihres Volkes. Diese kulturellen Einflüsse bestimmen, wie die meisten Kasathas die Galaxie sehen.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Kasathas von der Idari haben oft die Standardattributsanpassungen von +2 Stärke, +2 Weisheit und -2 Intelligenz, wie im Grundregelwerk beschrieben. Jene, welche an anderen Orten geboren wurden oder außerhalb des Generationsraumschiffes aufgewachsen sind, können jedoch unterschiedliche Attributsanpassungen erhalten.

Akiton-Siedler

Kasathas kamen ursprünglich zu den Paktwelten, um Akiton zu besiedeln, und einige haben dies auch getan. Diese Siedler entwickelten in der geringeren Schwerkraft eine angeborene Anmut, während sie an Zähigkeit verloren haben. Kasathas von Akiton erhalten +2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit und -2 Konstitution.

Nomade

Viele Kasathas haben Kasath verlassen und dazu andere Transportmittel als die Idari gewählt. Diese Nomaden sind auf ihre Schläue und ihren Charme angewiesen, um zu überleben. Mit der Zeit verloren sie die enge Verbindung zu ihren Traditionen. Nomaden erhalten +2 Intelligenz, +2 Charisma und -2 Weisheit.

Ur-Kasatha

Einige Kasathas, die sich dazu entschlossen, Kasath nicht zu verlassen, haben Generationen lang die schweren Bedingungen dort überlebt. Ihre Gesellschaft ist jedoch nach und nach zugunsten von schlichtem Überleben zerfallen. Diese Kasathas besitzen +2 Geschicklichkeit, +2 Konstitution und -2 Charisma.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Kasathas haben sich seit Generationen in der Galaxie verbreitet. Einige Gruppen passten sich an die unterschiedlichsten Bedingungen an, was durch die folgenden alternativen Volksmerkmale dargestellt wird.

Besatzungsmitglied

Einige Kasathafamilien erziehen ihre Nachkommen seit Generationen dazu, als Mitglieder der Besatzung der Idari zu dienen. Diese Kasathas erhalten einen Volksbonus von +2 auf eine der folgenden Fertigkeiten: Computer, Technik oder Steuerung.

Dies ersetzt Historiker.

Persönliche Traditionen

Kasathas, die ihre traditionellen starken Bindungen vermissen, finden manchmal Stärke in eigenen, persönlichen Traditionen. Einmal pro Tag können diese Kasathas als Reaktion einen misslungenen Rettungswurf wiederholen.

Dies ersetzt Angeborene Anmut.

KLASSENOPTIONEN

Kasathas haben die folgenden Klassenoptionen entwickelt, aber jede Kreatur, welche die Voraussetzungen erfüllt, kann sie wählen.

Option für Soldaten: Vielarmiger Kampfstil

- Benutzer des Vielarmigen Kampfstils sind Meister darin, mehrere Waffen zu benutzen und dennoch eine Hand frei zu haben. Du musst vier oder mehr Arme besitzen, um diesen Kampfstil benutzen zu können.

Zwei Waffen ziehen (AF) 1. Stufe

- Du erhältst Zwei Waffen ziehen als Bonustalent. Wenn du Zwei Waffen ziehen bereits besitzt, kannst du stattdessen ein Kampftalent wählen, für welches du die Voraussetzungen erfüllst. Beginnend mit der 9. Stufe kannst du so viele Waffen ziehen oder verstauen, wie du Gliedmaßen besitzt. Dafür brauchst du dieselbe Aktion, die normalerweise benötigt würde, um eine einzelne Waffe zu ziehen oder zu verstauen.

Fintieren und zuschlagen (AF) 5. Stufe

- Wenn du mindestens zwei Waffen führst, kannst du eine Finte und einen Angriff als eine Standard-Aktion durchführen. In Bezug auf das Erfüllen von Voraussetzungen zählt dieses Talent als Verbesserte Finte. Wenn du Verbesserte Finte besitzt, erhältst du stattdessen einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um eine Finte durchzuführen, wenn du mindestens zwei Waffen führst.

Sofortiges Nachladen (AF) 9. Stufe

- Du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um jede von dir geführte Waffe als Bewegungsaktion nachzuladen.

Laufen und Schießen (AF) 13. Stufe

- Während du zwei oder mehr Waffen hältst, kannst du dich vor und nach einem vollen Angriff bis zu deiner Bewegungsrate bewegen. Du kannst dich nicht zwischen Angriffen bewegen und auch nicht mehr als einen Angriff mit jeder von dir gehaltenen Waffe durchführen, es sei denn, du besitzt eine andere Fähigkeit, wie etwa das Talent Salvenfeuer, welche es dir ermöglicht.

Overkill (AF) 17. Stufe

- Als Vollen Angriff kannst du zwei automatische Waffen in ihrem Automatikmodus abschießen. Du erhältst dabei denselben Malus auf Angriffswürfe, den du normalerweise bei einem Vollen Angriff erleiden würdest.

TALENTE

Kasathas erlernen oft die folgenden Talente. Sie können jedoch von jedem, der die Voraussetzungen erfüllt, gewählt werden.

Maskiert

Dadurch, dass dein Gesicht verborgen ist, kannst du undurchschaubar sein.

- **Vorteil:** Wenn eine Maske dein Gesicht verbirgt, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um zu lügen. Der SG von Fertigkeitswürfen für Motiv erkennen gegen dich erhöht sich um 2, ebenso der SG von Einschüchterungsversuchen, wenn jemand versucht, dich zu Schikanieren.

Mit allen Händen

Viele Hände erleichtern die Arbeit.

- **Voraussetzungen:** Vier oder mehr Arme
- **Vorteil:** Wenn du harte Arbeit ausführst, die vielleicht einen Stärkewurf oder einen Fertigkeitswurf für Athletik benötigt, wie etwa ein Loch zu graben, Fracht zu verladen oder ein Seil einzuholen, kannst du die Aufgabe in der Hälfte der Zeit erledigen. Aufgaben, die andere Würfe benötigen, sind nicht eingeschlossen.

Vielhändiger Meister (Kampf)

Du benutzt deine vielen Gliedmaßen, um Kampfmanöver zu kontern.

- **Voraussetzungen:** Vier oder mehr Arme
- **Vorteil:** So lange du nicht von Auf dem Falschen Fuß betroffen, Betäubt, Bewusstlos, Gelähmt oder Wankend bist, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine KRK gegen Kampfmanöver.

Vierarmiger Hacker

Wenn du einen Computer hackst, ist es ein Krieg an zwei Fronten.

- **Voraussetzungen:** 1 Rang in Computer, Vier oder mehr Hände
- **Vorteil:** Wenn du Computersystem hacken benutzt, benötigen deine Versuche die Hälfte der normalen Zeit (mindestens jedoch eine Volle Aktion). Außerdem kannst du ein System oder Modul in der Hälfte der normalerweise benötigten Zeit ausschalten, entfernen, hinzufügen, reparieren oder zerstören.

Zwei Waffen ziehen (Kampf)

Deine Gliedmaßen ermöglichen es dir, mit mehreren Waffen zu hantieren.

- **Voraussetzungen:** Vier oder mehr Arme
- **Vorteil:** Du kannst zwei Waffen mit derselben Aktion ziehen, nachladen oder verstauen, die normalerweise nötig wäre, um dies mit einer Waffe zu tun.

AUSRÜSTUNG

Die folgenden Ausrüstungsoptionen sind ursprünglich kasathischer Herkunft.

Vielhändig (Besondere Waffeneigenschaft)

Eine vielhändige Waffe ist eine Langwaffe, Schwere Waffe oder Zweihandnahkampfwaffe, welche normalerweise zwei Hände benötigt, um sie vernünftig führen zu können. Sie wurde jedoch für den Gebrauch mit vier Händen modifiziert. Diese Veränderung fügt Abzüge, Griffe, zusätzliche Ausbalancierung und Stützen oder Waffenschäfte für zwei Schultern hinzu. Eine Vielhändige Waffe kann nur von einer Kreatur mit mindestens vier Armen geführt werden. Wenn du für Technik mindestens Ränge in Höhe der Waffenstufe besitzt, kannst du die Veränderungen für einen Preis entsprechend 10% des Waffenpreises entfernen oder hinzufügen. Dies benötigt jeweils 4 Stunden Arbeitszeit.

Wenn eine Vielhändige Waffe benutzt wird, um einen Vollen Angriff durchzuführen, hat der zweite Angriff - wenn der erste Angriff getroffen hat - einen Bonus von +1 auf den Angriffswurf, wenn der zweite Angriff gegen dasselbe Ziel gerichtet ist.

Kasathamasken

Die von Kasathas getragenen Masken können sekundären Nutzen haben, von Luftfilterung bis hin zu dem Folgenden.

STIMMVERZERRER

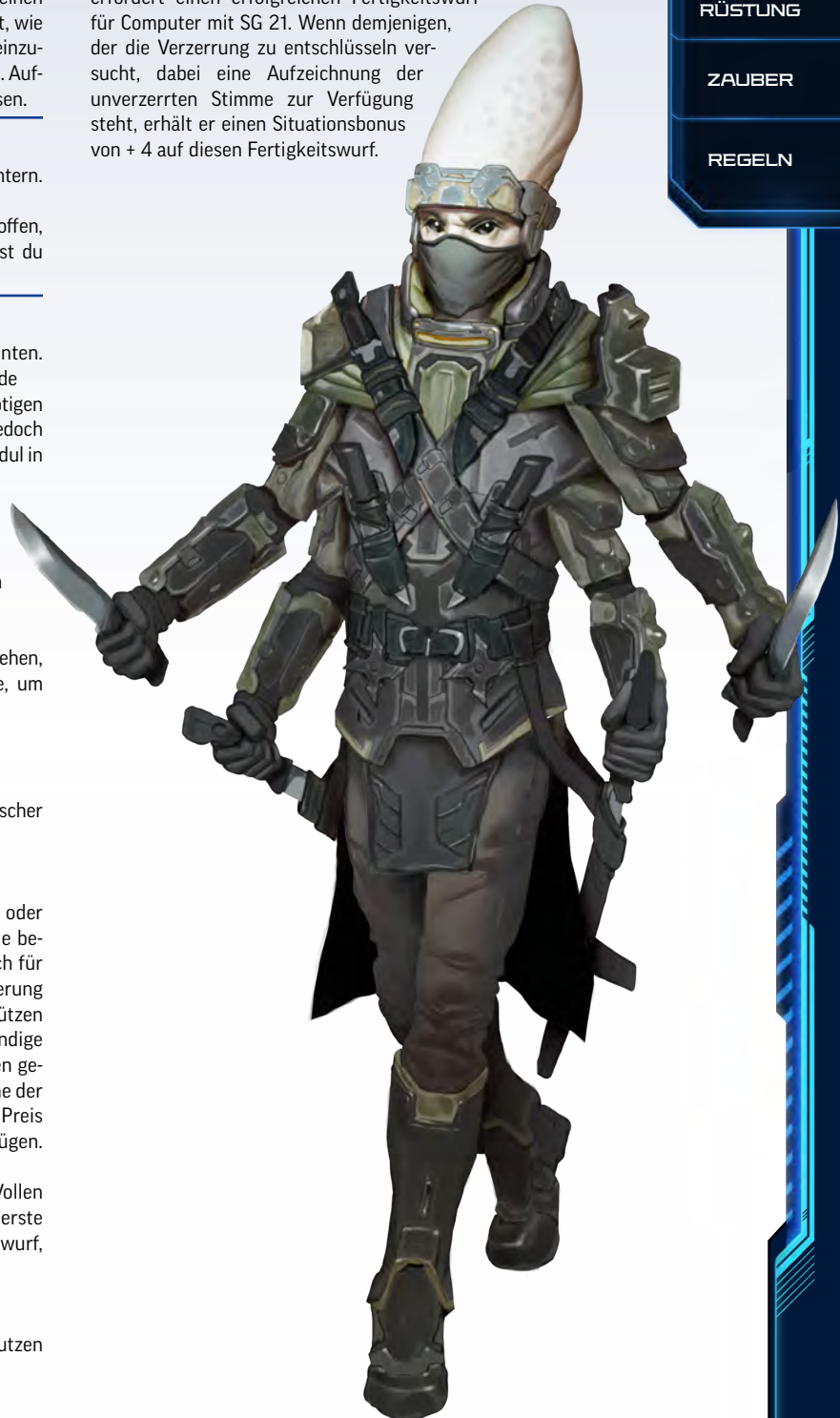
STUFE 1

Technischer Gegenstand

Preis 55

Last L

Kasathas, die sich der Kriminalität zuwenden oder die einfach Anonymität wünschen, tragen manchmal Masken, die ihre Identität verbergen. Ein über dem Mund getragener Stimmverzerrer gibt der Stimme einen unerkennbaren und erkennbar künstlichen Klang. Jeder Wurf zum Erkennen der Stimme unterliegt einem Malus von -5 und ist überhaupt nur möglich, indem statt des Klanges der Stimme Sprachmuster, typische Sätze oder andere derartige Elemente der Sprache analysiert werden. Wenn die verzerrte Stimme aufgezeichnet wird, kann die Verzerrung entfernt und die ursprüngliche Stimme erkennbar gemacht werden. Dies erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Computer mit SG 21. Wenn demjenigen, der die Verzerrung zu entschlüsseln versucht, dabei eine Aufzeichnung der unverzerrten Stimme zur Verfügung steht, erhält er einen Situationsbonus von +4 auf diesen Fertigkeitswurf.



LASCHUNTAS

In den Jahrhunderten seit dem Intervall erkunden die neugierigen und von Natur aus charmanten Laschuntas von ihrer Heimat auf Castrovell aus die Galaxie. Laschuntas sind nun überall auf den Paktwelten und darüber hinaus zu finden. Dieses von Natur aus dimorphe Volk unterteilt sich in die Kladen Damaya und Korascha, von denen eine sich während der Entwicklung eines Laschuntas manifestiert. Wie bei den meisten anderen Völkern, gibt es auch bei den Laschuntas mehrere seltenere Variationen, jede mit eigenen naturgegebenen Talenten und Schwerpunkten.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Einige Laschuntas fallen aus der Norm für ihre Kladen. Diese Variationen treten sowohl bei Damaya- als auch bei Korascha-Laschuntas auf und gewähren die aufgeführten Attributsanpassungen statt der im Grundregelwerk erwähnten.

Erbe des Jägers

Die Vorfahren der Erbe des Jägers Laschuntas reichen bis in die Zeit der legendären Laschunta-Jäger Jahrhunderte vor dem Intervall zurück. Diese Laschuntas sind größer und schlanker gewachsen. Ein Erbe-des-Jägers-Damaya erhält die folgenden Attributsanpassungen: +2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, -2 Stärke. Ein Erbe-des-Jägers-Korascha erhält +2 Stärke, +2 Geschicklichkeit und -2 Intelligenz.

Geistfokus

Einige Laschuntas sind vor allem auf geistige Tätigkeiten ausgerichtet. Diesen Individuen mit dem sogenannten „Geistfokus“ fehlen viele der körperlichen Anpassungen anderer Laschuntas. Ein Geistfokus-Damaya erhält die folgenden Attributsanpassungen: +2 Intelligenz, +2 Weisheit, +2 Charisma und -2 Konstitution. Ein Geistfokus-Korascha erhält +2 Intelligenz, +2 Charisma und -2 Konstitution.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Laschuntavarianten kommen weniger häufig vor als die zwei Kladen, können aber in beiden auftauchen. Dies spiegelt sich in den folgenden Merkmalen wider.

Abhärtung

Einige Laschuntas drücken die Liebe ihres Volkes für das Lernen in körperlichem Training statt in akademischem Bestreben aus. Laschuntas mit diesem Volksmerkmal erhalten Abhärtung als Bonustalent.

Dies ersetzt Kenntnisreich.

Mentale Resistenz

Aufzeichnungen aus Zeiten vor dem Intervall zeigen, dass vor langen Zeiten Laschuntas lebten, welche keine telepathischen Fähigkeiten besaßen. Solche Laschuntas tauchten auf dem Höhepunkt der Formianerkriege erneut auf. Diese telepathielosen Laschuntas strahlen eine Art mentales statisches Rauschen aus, was gelegentlich dazu führt, dass sie aus der Gesellschaft dieses telepathiebegabten Volkes ausgeschlossen werden, auch wenn sie oft besser darin sind, sich mit Worten auszudrücken. Einige von ihnen benutzen das mentale Rauschen dazu, Telepathie in ihrer Nähe bewusst zu stören.

Laschuntas mit Mentaler Resistenz erhalten einen Volksbonus von +2 auf Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Sie können einmal am Tag Mentale Stille (siehe unten) als Zauberähnliche Fähigkeit benutzen.

Dies ersetzt Laschuntamagie und Begrenzte Telepathie.

AUSRÜSTUNG

Castrovells Laschuntas errichten Barrikaden und setzen Soldaten ein, um gefährliche Raubtiere von ihren Siedlungen fernzuhalten. Andererseits besitzen sie weiterhin eine tiefgehende Verbindung mit der Wildnis außerhalb dieser Siedlungen. Einige mutige Akademiker wagen sich auf Feldexpeditionen und sammeln Daten über alles, was fern der Stadtgrenzen wächst und gedeiht. Andere arbeiten daran, die derart gewonnenen Erkenntnisse in nutzbare Technologien umzusetzen.

Die folgenden neuen Gegenstände sind das Ergebnis dieser Forschungen und Entwicklungsarbeit.

FELDAUSRÜSTUNG DES XENOBIologen

2. Stufe

Technischer Gegenstand

Preis 450

Last I

Diese Feldausrüstung wurde für abenteuerlustige Wissenschaftler entworfen. Sie enthält Pipetten, Spritzen, Phiole und andere Instrumente zum Sammeln und Analysieren von Proben außerhalb eines Labors. Die Benutzung einer Feldausrüstung des Xenobiologen gewährt dir einen Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften, um Flora und Fauna zu identifizieren und darüber Wissen abzurufen, wenn du mindestens 10 Minuten mit der Analyse verbringst. Die Feldausrüstung wirkt wie Zugriff auf eine Infosphäre, wenn es darum geht, auf solche Fertigkeitswürfe 20 zu nehmen.

STIEFEL DES XENOHÜTERS

1. Stufe

Magischer Gegenstand (getragen)

Preis 80

Last I

Diese weichen Stiefel werden aus Pflanzenfasern gefertigt und mit magischer Energie verstärkt. Wenn du Stiefel des Xenohüters trägst, kannst du dich in jeder Runde durch bis zu 3 m Schwieriges Gelände bewegen, wenn dieses durch Unterholz oder andere natürliche, pflanzenbasierte Hindernisse verursacht wird, ohne dass sich deine Bewegungsrate verringert.

ZAUBER

Die folgenden Zauber stammen ursprünglich von den Laschuntas.

Erneutes Abrufen

 **TECHNOMAGIER 1**

Schule Erkenntnismagie

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Persönlich

Wirkungsdauer 24 Stunden oder bis zur Anwendung

Während der Wirkungsdauer kannst du einmal einen misslungenen Fertigkeitswurf für Wissen abrufen wiederholen.

Exemplar konservieren

 **HEXER 3**  **TECHNOMAGIER 3**

Schule Verwandlungsmagie

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m+ 1,50 m/Stufe)

Ziel Eine lebendige, bereitwillige oder bewusstlose Kreatur mit einem Intelligenzbonus von +2 oder weniger.

Wirkungsdauer 1 Woche/Stufe (A)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du versetzt eine bereitwillige oder bewusstlose Kreatur in eine Art Stasis, in der sie weder essen noch trinken, atmen oder schlafen muss. Die Kreatur kann nicht angreifen, irgendwelche Fähigkeiten benutzen oder sich bewegen, während sie von Spezimen konservieren betroffen ist. Außerdem altert die Kreatur nicht und verändert sich auf keine Weise. Die Kreatur ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst und hat nicht das Gefühl, dass Zeit vergehen würde. Wenn die Kreatur von Krankheiten, Giften oder anderen Gebrechen oder Zuständen betroffen war, so wird deren Fortschreiten während der Wirkungsdauer des Zaubers pausiert. Sie bleiben aber bestehen, sodass sobald der Zauber endet, sich ihre Wirkung fortsetzt. Jeder Angriff oder jeder Zauber oder Effekt gegen ein von Spezimen konservieren betroffenes Ziel, bei welchem die Kreatur Schaden nehmen würde oder ihr ein Rettungswurf zustehen würde, beendet die Wirkung von Spezimen konservieren sofort.

Giftige Waffe

ASPIRANT 2 **HEXER 2**

Schule Beschwörungsmagie (Gift)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Waffe

Effekt Versieht Waffe mit Gift

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Keiner (Siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du berührst eine Waffe, welche Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursacht und versiehst sie mit Gift. Die Waffe ist für die nächsten fünf Angriffe vergiftet. Jede Kreatur, die durch einen dieser Angriffe Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht 2W4 Runden lang den Zustand Kränkelnd zu erhalten.

Mentale Stille

HEXER 1 **TECHNOMAGIER 1**

Schule Bannmagie

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite 9 m

Wirkungsbereich 9 m Radius um dich herum

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst ein antitelepathisches Feld um dich herum. Eine Kreatur innerhalb des Wirkungsbereiches, welche mittels Telepathie oder Begrenzter Telepathie versucht zu kommunizieren oder Informationen zu erhalten, oder versucht einen der folgenden Zauber zu wirken, muss einen Wurf für die Zauberstufe ablegen (SG = 15 + deine Zauberstufe): Gedankensonde, Gedankenverbindung, Gedanken wahrnehmen, Telepathische Botschaft, Telepathie oder Telepathische Verbindung. Das Gleiche gilt für Fähigkeiten, welche wie die genannten Zauber wirken, wie beispielsweise die Fähigkeiten Gedankenverbindung oder Telepathisches Band. Schlägt der entsprechende Wurf fehl, so schlägt auch der auf dich zielende Effekt fehl.

Umgebung scannen

ASPIRANT 1 **HEXER 1** **TECHNOMAGIER 1**

Schule Erkenntnismagie

Zeitaufwand 1 Minute

Reichweite 1,5 km/Stufe

Wirkungsbereich Eine Ausstrahlung mit einer Ausdehnung von 1,5 km um dich herum

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du analysierst die natürliche Umgebung im Wirkungsbereich des Zaubers und erhältst Informationen über die Atmosphäre (Grundregelwerk S. 395), Biome (Grundregelwerk S. 396) und Gravitation (Grundregelwerk S. 400). Du erhältst jedoch keine Informationen dazu, wo oder in welche Richtung sich diese Umweltbedingungen befinden, nur ihr Vorhandensein. Nachdem du dich jedoch für längere Zeit konzentriert hast, erhältst du die folgenden, zusätzlichen Informationen:

1 Minute: Wettervorhersage für die nächsten 48 Stunden (Grundregelwerk S. 398-400), inklusive der Richtung, aus der das Wetter sich nähert.

5 Minuten: Du erfährst welche Atmosphäre, Biome oder Schwerkraft sich in der Umgebung befinden, inklusive in welcher Richtung und Entfernung sie sich befinden.

10 Minuten: Du erfährst, ob irgendetwas in der Umgebung eine Umgebungsgefahr darstellt (Grundregelwerk S.400-405), inklusive Kälte oder Hitzegefahren (und Informationen über die Temperatur), Strahlung (und deren Stärke), Raucheffekte oder Unterwasserbedingungen. Du erhältst ein ungefähres Gespür dafür, wo und in welcher Entfernung sich diese Gefahren befinden.



MENSCHEN

Dank mehrere Jahrhunderte, die sie mit Entdeckungsreisen verbracht haben, und dank ihrer angeborenen Anpassungsfähigkeit gedeihen Menschengemeinschaften überall auf den Paktwelten und darüber hinaus. Menschen, welche in abgelegenen oder ungewöhnlichen Gegenden aufwachsen, entwickeln manchmal ungewöhnliche körperliche oder geistige Eigenschaften, die sich von dem unterscheiden, was für ihre Spezies als normal betrachtet wird. Ob durch Jahrzehnte der Interaktion mit anderen Völkern oder durch die Anpassung an lebensfeindliche Umgebungen ausgelöst, zeigen diese veränderten Eigenschaften doch eindrucksvoll den Willen und die Fähigkeit der Menschen, sich kontinuierlich anzupassen und weiterzuentwickeln.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Menschen unterscheiden sich durch verschiedene Abstammungen, gentechnische Modifikationen oder Anpassung an die unterschiedlichsten Lebensbedingungen stark voneinander. Die folgenden Attributsanpassungen können statt des im Grundregelwerk erwähnten Bonus von +2 auf einen beliebigen Attributswert gewählt werden.

Leichtweltler

Menschen, die in der Diaspora, auf Raumstationen, Generationenschiffen oder in anderen Umgebungen mit niedriger Schwerkraft oder gar Schwerelosigkeit geboren sind, entwickeln sich manchmal unterschiedlich. Solche Menschen können größer sein und längere Gliedmaßen sowie eine geringere Muskelmasse besitzen. Sie erhalten Attributsanpassungen von +4 GE und -2 ST.

Schwerweltler

Menschen, die sich an eine Umgebung mit höherer Schwerkraft angepasst haben, entwickeln eine stärkere Muskulatur und kräftigere Körper. Sie verbringen einen großen Teil ihres Lebens damit, mit schwierigen Umgebungsbedingungen klarzukommen, statt mit anderen Wesen zu interagieren. Diese Menschen erhalten folgende Attributsanpassungen: +2 ST, +2 GE, -2 CH.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die kulturellen, genetischen und mystischen Einflüsse, denen manche Menschen ausgesetzt sind, können Volksmerkmale erzeugen, die sich von der Norm unterscheiden.

Abgehärtet

Kleine Grüppchen von Menschen fristen ein schweres Leben unter äußerst widrigen Bedingungen, die andere ihres Volkes umbringen würden. Über Generationen hinweg haben sie eine Immunität gegen diese Bedingungen aufgebaut. Menschen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen gefährliche Umwelteinflüsse und Strahlungseffekte. Zusätzlich verringert sie die Dauer der Zustände Kränkelnd und Übelkeit um eine Runde.

Dies ersetzt Geschult.

Adoptiert

Viele Menschen gedeihen hervorragend in Metropolen voller verschiedener Völker und einige von ihnen werden von Angehörigen anderer Völker adoptiert. Menschen mit diesem Volksmerkmal haben ein tiefes Verständnis der Kultur, welche sie adoptiert hat. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Kultur, wenn es darum geht, Wissen über nicht-menschliche Kulturen abzurufen, sowie für Fertigkeitwürfe für Verkleiden, wenn sie sich als Humanoider eines anderen Volkes ausgeben wollen.

Dies ersetzt Geschult.

Zwielichtsicht

Menschen, die in einer Umgebung ohne regelmäßig helles natürliches Licht leben, wie etwa die Sonnenuntergangsstädte auf Verces oder unterirdische aballonische Siedlungen, passen sich, soweit es geht, an ihre Umgebung an. Menschen mit diesem Volksmerkmal erhalten Dämmerlicht und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Dies ersetzt Geschult.

KLASSENOPTIONEN

Die folgenden Klassenoptionen stellen die Vielfaltigkeit der Menschen dar, aber sie können von jedem Charakter gewählt werden, der die Voraussetzungen erfüllt.

Option für Mystiker: Kreuzfahrerverbundung

Du dienst einer Guten Gottheit oder fühlst eine besondere Verbundenheit mit den Idealen von Gerechtigkeit, Gnade und Rechtfertigung. Du widmest dich der Verteidigung der Schwachen und zerstörst Böses und Tyrannei. Diese Verbundung kann nur von Charakteren mit guter Gesinnung gewählt werden.

- **Assoziierte Gottheiten:** Iomedae, Sarenrae
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Diplomatie und Mystik
- **Zaubersprüche:** 1. – Reflexionsrüstung, 2. – Anderen schützen, 3. – Hast, 4. – Todesschutz, 5.–Resistenter Schutzschild, 6. –Mächtige Resistente Rüstung

Umgang mit Waffen (AF)

1. Stufe

- Kreuzfahrer erhalten mehr Kampftraining als die meisten Mystiker, wobei sie sich meist auf die bevorzugten Waffen ihrer Gottheiten konzentrieren. Du erhältst Umgang mit Fortschrittlichen Nahkampfwaffen. Mit der 3. Stufe erhältst du Waffenspezialisierung für diese Waffen. Wenn du bereits Umgang mit Fortschrittlichen Nahkampfwaffen besitzt, erhältst du stattdessen ein Bonuskampftalent, für welches du die Voraussetzungen erfüllst.

Beschützer (ÜF)

3. Stufe

- Zu Beginn jedes Zuges kannst du einen Verbündeten innerhalb von 10 m Entfernung zu dir zu deinem Schutzbefohlenen erklären. Wenn ein Angriff diesen Verbündeten trifft, kannst du als Reaktion einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen den Gegner ausführen, der deinen Verbündeten angegriffen hat. Wenn dein Angriff trifft, erleidet der Gegner keinen Schaden, sondern erhält stattdessen bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Abgelenkt.

Böses niederstrecken (ÜF)

6. Stufe

- Einmal pro Tag kannst du als Bewegungsaktion eine Waffe, die du berührst, mit der Waffenfusion Heilig versehen. Diese Waffe erhält gegen Böse Kreaturen den kritischen Treffereffekt Verwundend. Dies ist kumulativ mit möglichen anderen Kritischen

Treffereffekten, welche die Waffe besitzt. Wenn die Waffe bereits den Kritischen Treffereffekt Verwundend besitzt, erhält sie stattdessen den Kritischen Treffereffekt Schwere Wunde oder Wankend (nach deiner Wahl). Die Waffe behält diesen Vorteil für 1 Minute pro Mystikerstufe. Du kannst Böses niederstrecken mehrfach am Tag einsetzen, doch kostet dich jede weitere Anwendung nach dem ersten Mal einen Reservepunkt.

Geweihte Waffe (ÜF) 9. Stufe

- Einmal pro Tag kannst du 10 Minuten aufwenden, um eine der folgenden Waffenfusionen zu einer Waffe deiner Wahl hinzuzufügen: Axiomatisch, Gnädig, Heilig oder Zurückkehrend. Die Waffe behält die Fusion für 24 Stunden oder bis du diese Fähigkeit erneut anwendest.

Heiliger Schutz (ÜF) 12. Stufe

- Du erhältst einen göttlichen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte und gegen Krankheiten, einschließlich magischer und übernatürlicher Krankheiten. Zusätzlich wirst du jedes Mal, wenn dir ein Rettungswurf gegen eine Krankheit gelingt, von dieser Krankheit geheilt.

Strahlende Aura (ÜF) 15. Stufe

- Als Bewegungsaktion kannst du einen Reservepunkt ausgeben und in 18 m um dich herum eine Ausstrahlung erzeugen, die eine Stunde lang anhält. Diese Aura weitet die Vorteile deines Heiligen Schutzes auf Kreaturen deiner Wahl im Wirkungsbereich aus.

Schutzengel (ÜF) 18. Stufe

- Wenn Schaden deine Trefferpunkte auf 0 fallen lässt, kannst du, selbst wenn du sterben würdest, drei Reservepunkte ausgeben, um lebendig und mit 1 Trefferpunkt bei Bewusstsein zu bleiben. Du kannst diese Fähigkeit als Reaktion nutzen, wenn die Trefferpunkte einer anderen Kreatur, die du sehen kannst, auf 0 fallen und drei Reservepunkte ausgeben, um dieser Kreatur zu erlauben, lebendig und mit 1 Trefferpunkt bei Bewusstsein zu bleiben. Nachdem du diese Fähigkeit benutzt hast, kannst du sie erst nach einer achtsündigen Rast erneut einsetzen.

Option für Soldaten: Hinterhalt-Kampfstil

Der Hinterhalt-Kampfstil konzentriert sich auf Heimlichkeit, taktische Positionierung und überlegene Reflexe, um einen Vorteil zu erlangen. Du musst Heimlichkeit als Klassenfertigkeit besitzen, um diesen Kampfstil wählen zu können.

Achtsamkeit (AF) 1. Stufe

- Du achtest auf Gefahren und reagierst schnell. Du erhältst Verbesserte Initiative als Bonustalent. Wenn du in der ersten Kampfrunde vor einem Gegner handelst, erhältst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe für Angriffe mit Waffen gegen diesen Gegner.

Gemeiner Angriff (AF) 5. Stufe

- Wenn du erfolgreich einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gegen den Wahrnehmungswurf eines Gegners ablegst oder verbesserte oder vollständige Deckung gegen ein Ziel hast, kannst du als Volle Aktion einen Fernkampfangriff gegen das Ziel durchführen. Dieser Angriff verursacht zusätzlichen Schaden in Höhe der Hälfte deines Geschicklichkeitsbonus.

Tödliche Reflexe (AF) 9. Stufe

- Wenn dich ein Gegner angreift, bevor du im Kampf irgendwelche Aktionen ausgeführt hast, kannst du deine schnellen Reflexe nutzen, um Vergeltung zu üben. Als Reaktion kannst du einen

Reservepunkt aufwenden, um einen Angriff mit einer von dir geführten Fernkampfwaffe direkt nach dem Angriff des Gegners auszuführen.

Deckung ausnutzen (AF) 13. Stufe

- Wenn du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ablegst, um dich vor einem Gegner, der dich sehen kann, zu verstecken, erhältst du einen Verständnisbonus von +4 auf den Wurf, welcher entscheidet, ob du dich in verbesserte oder vollständige Deckung begeben kannst. Zusätzlich beträgt für dich der Malus auf deinen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit für das Schießen aus dem Hinterhalt (Grundregelwerk S. 141) nur -10.

Ablenkender Angriff (AF) 17. Stufe

- Als volle Aktion kannst du einen Angriff ausführen, der zusätzlich zu seinem normalen Schaden und seinen normalen Effekten dem Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Abgelenkt verleiht. Du kannst diese Fähigkeit auch als Standard-Aktion gegen ein Ziel benutzen, welches auf dem Falschen Fuß betroffen ist.



SCHIRREN

Obwohl die Schirren erst seit etwas mehr als 200 Jahren Bewohner der Paktwelten sind, sind sie doch ein vielfältiges Volk, dessen Kultur mit jeder neuen Entscheidung seiner Mitglieder gedeiht. Schirren waren einst Teil des berüchtigten Schwarms und besitzen immer noch einige körperliche und geistige Merkmale einer Schwarmspezies. Ihr Erbe manifestiert sich in unerwarteter und bei anderen Völkern vollkommen unbekannter Weise. Schirren zeigen jedoch auch eine Vielfalt an individuellen Persönlichkeiten, Gewohnheiten und verschiedenstem Training.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Einige Schirren haben mehr von ihrem Schwarmerbe behalten und besitzen einzigartige Merkmale, die sie für eine bestimmte Aufgabe in einem Schwarm besonders geeignet machen. Andere zeigen immer noch Zeichen der in Teilen des Schwarms häufig vorkommenden genetischen Vielfalt. Diese Varianten benutzen die unten aufgeführten Attributsanpassungen statt der im Grundregelwerk erwähnten von +2 Konstitution, +2 Weisheit und -2 Charisma.

Arbeiter

Schirrenarbeiter wurden von ihren Schöpfern im Schwarm geschaffen, um besonders effektiv arbeiten zu können. Sie sind besonders kräftig und agil, wobei ihre Stärke über das Maß hinausgeht, welches man für gewöhnlich bei ihrem Volk kennt. Dafür wurde ihr Verlust als einfacher zu verkraften angesehen. Dies manifestiert sich noch heute in einem Mangel an natürlicher Intuition und Zähigkeit, die bei anderen Schirren normal sind. Ein Schirrenarbeiter erhält die folgenden Attributsanpassungen: +2 Stärke, +2 Geschicklichkeit und -2 Charisma.

Höfling

Als Schirren noch dem Schwarm dienten, sorgten Schirrenhöflinge für die Schwarmführer, überbrachten Nachrichten der Herrscher und fungierten als Vermittler zwischen verschiedenen Teilen des Schwarms. Ihnen blieb körperliche Arbeit erspart, die an andere delegiert wurde. Schirrenhöflinge besitzen einen wachen Verstand und ein intuitives Verständnis von persönlichen Machtdynamiken. Ein Schirrenhöfling erhält die folgenden Attributsanpassungen: +2 Intelligenz, +2 Charisma, -2 Stärke.

Späher

Ursprünglich dienten Schirrenkundschafter dazu, Welten auszukundschaften, die Ziele des Schwarms waren. Sie bewegen sich schnell und sind ebenso geschwind darin, Pläne zu machen und auszuführen. Solche Schirren besitzen einen leichteren Körperbau, der sie weniger widerstandsfähig als andere Vertreter ihres Volkes macht. Ein Schirrenkundschafter erhält die folgenden Attributsanpassungen: +2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, -2 Konstitution.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Manche Gruppen und einige individuelle Schirren besitzen eine Anzahl verschiedenster körperlicher und geistiger Anlagen.

Individuelle Obsession

Schirren genießen ihre Individualität und erleben ein Hochgefühl, wenn sie ihren freien Willen nutzen. Dies hat dazu geführt, dass viele Schirren eine Besessenheit für etwas entwickelt haben, was mit ihren persönlichen Vorlieben und Entscheidungen zusammenhängt. Schirren mit diesem Merkmal wählen mit der ersten Stufe

eine Fertigkeit. Diese Fertigkeit wird für sie zu einer Klassenfertigkeit und sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit. Wenn die Fertigkeit mit der ersten Stufe bereits eine Klassenfertigkeit ist, erhalten sie stattdessen mit jeder Stufe einen zusätzlichen Fertigkeitsrang, der für die entsprechende Fertigkeit verwendet werden muss. Erhält ein Schirr die gewählte Fertigkeit erst später als Klassenfertigkeit, erhält er diese zusätzlichen Fertigkeitsränge nicht.

Dies ersetzt Gemeinschaftssinn und Kulturelle Faszination.

Kulturelle Assimilation

Viele Schirren saugen begierig neue Ideen auf und passen sich auf diese Weise leicht an fremde Kulturen an. Schirren mit diesem Merkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Kultur und Verkleiden.

Dies ersetzt Kulturelle Faszination.

Schwarmverteidigung

Schirren schätzen ihre Freunde und achten stets darauf, ihre Gefährten zu beschützen. Einmal am Tag kann ein Schirr mit diesem Merkmal, wenn ein Verbündeter innerhalb von 3 m von ihm einen Rettungswurf ablegt, als Reaktion es diesem Verbündeten ermöglichen, den Rettungswurf zweimal abzulegen und das höhere Ergebnis zu verwenden.

Dies ersetzt Gemeinschaftssinn.

Sprachgenie

Schirren lernen schnell neue Sprachen, die ihnen begegnen, da dies es ihnen erleichtert, ihre Gedanken mit neuen Wesen zu teilen und im Gegenzug von diesen zu lernen. Schirren mit diesem Merkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Kultur und erlernen zwei neue Sprachen für jeden Fertigkeitsrang, den sie in Kultur besitzen.

Dies ersetzt kulturelle Faszination.

TALENTE

Schirren beherrschen einige Techniken, die sie für ihre Verbündeten wertvoll machen und es ihnen dennoch gestatten, ihre Individualität auszuleben. Andere Kreaturen, welche die Voraussetzungen erfüllen, können diese Talente ebenfalls wählen.

Berufsmeisterschaft

Dein tiefgehendes Verständnis vieler Kulturen hat dich gelehrt, dein berufliches Können äußerst effektiv einzusetzen.

• **Voraussetzungen:** CH 13, IN 13 oder WE 13 (siehe Text), Beruf (beliebiger) 1 Rang, Kulturelle Faszination als Volksmerkmal.

• **Vorteil:** Wähle einen Beruf, in dem du mindestens 1 Rang besitzt. Du musst außerdem einen Attributswert von mindestens 13 in dem zu dem Beruf gehörigen Attribut besitzen. Du kannst die gewählte Berufsfertigkeit nutzen, um eine der zwei mit deinem gewählten Beruf verbundenen Fertigkeiten einzusetzen. Im Folgenden findest du die häufigsten Berufe mit den zwei Berufs-

fertigkeiten, zwischen denen du wählen kannst, wenn du dieses Talent wählst. Nachdem du diese Auswahl getroffen hast, kann sie nicht mehr geändert werden.

Auf Charisma basierende Berufsfertigkeiten: Comedian (Bluffen, Einschüchtern), Dichter (Bluffen, Kultur), Influencer (Computer, Diplomatie), Künstler (Kultur, Verkleiden), Kurtisane (Akrobatik, Bluffen), Musiker (Bluffen, Motiv erkennen), Redner (Diplomatie, Motiv erkennen), Politiker (Diplomatie, Einschüchtern), Schauspieler (Bluffen, Verkleiden), Schriftsteller (Diplomatie, Kultur), Tänzer (Akrobatik, Athletik)

Auf Intelligenz basierende Berufsfertigkeiten: Angestellter (Diplomatie, Einschüchtern), Anwalt (Einschüchtern, Kultur), Archäologe (Biowissenschaften, Kultur), Architekt (Naturwissenschaften, Technik), Buchhalter (Computer, Wahrnehmung), Elektriker (Mechanismus ausschalten, Technik), Labortechniker (Biowissenschaften, Naturwissenschaften), Mathematiker (Computer, Naturwissenschaften), Philosoph (Bluffen, Kultur), Professor (Einschüchtern, Motiv erkennen), Psychologe (Diplomatie, Motiv erkennen), Vidgamer (Computer, Kultur)

Auf Weisheit basierende Berufsfertigkeiten: Bauer (Biowissenschaften, Überlebenskunst), Bauunternehmer (Diplomatie, Technik), Berater (Diplomatie, Motiv erkennen), Bergarbeiter (Athletik, Naturwissenschaften), Dockarbeiter (Athletik, Technik), Glücksspieler (Bluffen, Motiv erkennen), Kopfgeldjäger (Einschüchtern, Überlebenskunst), Koch (Biowissenschaften, Naturwissenschaften), Kräuterkundler (Biowissenschaften, Heilkunde), Manager (Diplomatie, Einschüchtern), Schmuggler (Fingerfertigkeit, Heimlichkeit), Söldner (Athletik, Naturwissenschaften), Wartungstechniker (Athletik, Technik)

- **Speziell:** Du kannst dieses Talent zweimal wählen. Beim zweiten Mal kannst du den gewählten Beruf nutzen, um zu versuchen, mit beiden verknüpften Fertigkeiten verbundene Aufgaben zu erfüllen.

Hilfreicher Telepath

Du kannst deinen Verbündeten ungewöhnliche Hilfe zur Verfügung stellen.

- **Voraussetzungen:** Gemeinschaftssinn oder Schwarmverteidigung als Volksmerkmal, Begrenzte Telepathie oder Telepathie als Volksmerkmal.
- **Vorteil:** Wenn du Jemand anderem helfen, Feuerschutz oder Unterstützungsfeuer nutzt und dein Angriffs- oder Fertigkeitswurf erfolgreich ist, kannst du deinem Verbündeten statt den normalen Vorteilen der Aktion die nachfolgenden Vorteile gewähren, abhängig von der von dir genutzten Aktion. Jeglicher Effekt, der normalerweise die durch diese Aktionen gewährten Boni verbessern würde, trifft nicht zu, wenn du Hilfreicher Telepath einsetzt. Du kannst dieses Talent auch mit Niederhalten nutzen, aber du musst auf alle Verbündeten im gewählten Bereich denselben Effekt anwenden (einen Situationsbonus oder den im folgenden beschriebenen Vorteil). Du kannst diese Vorteile Verbündeten zur Verfügung stellen, mit denen du mittels Telepathie oder Begrenzter Telepathie kommunizieren kannst. Wenn du dieses Talent einmal eingesetzt hast, kannst du es erst nach einer 10minütigen Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten, erneut anwenden.

Feuerschutz: Statt dem Verbündeten einen Bonus auf die RK zu gewähren, muss der nächste Gegner, der diesen Verbündeten angreift, den Angriffswurf zweimal würfeln und das niedrigere Ergebnis verwenden.

Jemand anderem helfen: Anstelle einen Bonus auf einen Fertigkeitswurf zu erhalten, kannst du den Fertigkeitswurf zweimal würfeln und das höhere Ergebnis verwenden.

Unterstützungsfeuer: Statt einen Bonus auf einen Angriffswurf zu erhalten, kann der nächste Verbündete, der den ausgewählten Gegner angreift, seinen Angriffswurf zweimal würfeln und das höhere Ergebnis verwenden.

Verbesserter Gemeinschaftssinn

Du kannst von der Gegenwart deiner Verbündeten öfter profitieren.

- **Voraussetzungen:** Charakterstufe 5, Gemeinschaftssinn als Volksmerkmal
- **Vorteil:** Du kannst das Volksmerkmal Gemeinschaftssinn mehrmals am Tag nutzen. Jedes Mal, wenn du es nach dem ersten Mal verwendest, musst du dafür einen Reservepunkt ausgeben. Zusätzlich kannst du Gemeinschaftssinn als Reaktion nutzen, wenn ein Verbündeter innerhalb von 3 m zu dir einen Angriffswurf oder einen Fertigkeitswurf ausführt. Dies ermöglicht es dem Verbündeten, den entsprechenden Wurf zweimal zu würfeln und das höhere Ergebnis zu verwenden.



VESKEN

Jedes Mitglied dieses stolzen und mächtigen Volkes strebt stetig danach, seinen Wert im Kampf und in anderen Formen des Wettbewerbs zu beweisen. Manchmal treibt ein Vesk seinen Körper zu Extremen, um Erfolg zu haben. Zu anderen Zeiten scheint Anpassung oder Kunstfertigkeit die einzige Hoffnung für das Überleben des Vesken, wenn die Umgebung unbekannt ist und die Not groß. Vesken haben eine lange Geschichte und viele Mythen, die davon erzählen, wie sie einige ihrer Merkmale erhielten.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Manche Vesken haben einzigartige Blutlinien, sei es durch mystische Einflüsse oder durch Anpassung an neu eroberte Gebiete. Diese Vesken haben einzigartige Attributsanpassungen anstelle der im Grundregelwerk genannten von +2 Stärke, +2 Konstitution und -2 Intelligenz.

Gedankengiftvesk

Ganz selten kommt es vor, dass Vesken mentalmagisch begabten Nachwuchs zur Welt bringen. Es gibt Legenden, die besagen, dass die Höhlen bewohnenden Schlangenwesen von Vesk I die Vesken alter Zeiten in unheimlichen Ritualen veränderten, was es jenen, welche diese Veränderungen erben, ermöglicht, mit ihren „Giftigen Gedanken“ anzugreifen. Vesken mit diesen „Giftigen Gedanken“ sind weniger kräftig als andere ihres Volkes, besitzen jedoch starke Persönlichkeiten und einen ebenso starken Willen. Diese Vesken erhalten die folgenden Attributsanpassungen: +2 Weisheit, +2 Charisma und -2 Konstitution.

Leichtweltvesk

Mehrere Gruppen von Vesken haben sich über Generationen hinweg an das Leben in Umgebungen mit geringer Schwerkraft angepasst. Präzise Bewegungen und schnelles Denken sind typisch für diese Vesken, auch wenn ihnen die sonst für ihr Volk typische Kraft fehlt. Diese Vesken erhalten die folgenden Attributsanpassungen: +2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz und -2 Stärke.

Kriegerblutvesk

Einige Blutlinien der Vesken sind bekannt für ihre brutalen Krieger, viele von diesen besitzen einen speziellen genetischen Aufbau mit kräftigeren Muskeln, längeren Knochenstacheln und einer Reihe von Stacheln entlang der Wirbelsäule. Sie sind außerdem aggressiver und haben eine Tendenz, alles als Konflikt zu sehen. Dies erschwert es ihnen, bei anderen Wesen Vertrauen zu erwecken. Die Attributsanpassungen solcher Vesken sind +2 Stärke, +2 Geschicklichkeit und -2 Charisma.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die Anpassungen der Vesken sind von Individuum zu Individuum unterschiedlich. Viele Vesken trainieren ihre Körper von jungen Jahren an, um in bestimmten Bereichen hervorragende Leistungen erbringen zu können. Andere Vesken werden mit ungewöhnlichen körperlichen Veränderungen geboren, welche vermutlich das Resultat von einzigartigen genetischen Mutationen sind. Die folgenden alternativen Volksmerkmale repräsentieren einige dieser Veränderungen.

Beobachtungsgabe

Einige Vesken lernen, ihre Umgebung und andere Kreaturen um sich herum genau zu beobachten und nach Anzeichen für Ge-

fahren Ausschau zu halten. Vesken mit diesem Volksmerkmal wählen entweder Wahrnehmung oder Motiv erkennen. Sie erhalten einen Volksbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für die erwählte Fertigkeit. Wenn die Wahl einmal getroffen ist, kann sie nicht mehr geändert werden.

Dies ersetzt Furchtlos.

Erweitertes Lungenvolumen

Einige Vesken besitzen ein außergewöhnlich erweitertes Lungenvolumen. Diese Individuen entscheiden sich oft für Berufe oder Tätigkeiten auf Vehikeln oder in Einrichtungen unter Wasser oder im Weltraum. Vesken mit diesem Volksmerkmal können die Luft bis zum 10fachen der gewöhnlichen Dauer anhalten (siehe Grundregelwerk S. 400). Sie sind außerdem imstande, die Luft als rein defensive Reaktion anzuhalten, wenn sie unter Wasser getaucht werden, ein Vakuum betreten oder aus anderen Gründen beginnen würden, zu ersticken oder schädliche Substanzen einzuatmen.

Dies ersetzt Rüstungsexperte.

Greifschwanz

Gelegentlich werden Vesken mit einem Schwanz geboren, der weit dünner und beweglicher ist, als für dieses Volk normal wäre. Obwohl wenig bekannt, gibt es alte Vesketechniken zum Dehnen und Erhöhen der Beweglichkeit, durch die ein Individuum mittels jahrelangem Training den Aufbau seines Schwanzes verändern kann. Vesken mit diesem Volksmerkmal besitzen einen Schwanz, mit dem sie Gegenstände greifen und benutzen können. Dies ermöglicht es ihnen, Waffen oder Ausrüstung für insgesamt drei Hände gleichzeitig zu nutzen. Dadurch erhöht sich jedoch nicht die Anzahl an Angriffen, welche sie im Kampf durchführen können.

Dies ersetzt Natürliche Waffen.

Veskengift

Obwohl die meisten Vesken nicht giftig sind, haben manche von ihnen Giftbeutel und verlängerte Zähne von irgendwelchen lange ausgestorbenen Vorfahren behalten. Vielleicht waren diese mit dem Schlangenvolk von Vesk I verwandt. Andere Theorien besagen, dass diese Merkmale aus einer Zeit stammen, während der die Vorfahren der Vesken ihre Krieger mit Magie oder Technologie modifizierten, um ihnen natürliche Giftangriffe zu ermöglichen. Vesken mit diesem Merkmal können mit ihren Waffenlosen Schlägen Stichschaden oder Wuchtschaden anrichten. Wenn der Vesk einen erfolgreichen Waffenlosen Angriff durchführt, der beim Ziel Stichschaden anrichtet, kann der Vesk als Reaktion das Ziel seinem Gift aussetzen (siehe S. 27). Sobald ein Vesk sein Gift benutzt hat, kann er es erst nach einer 10minütigen Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten, erneut einsetzen. Ein Vesk ist gegen die Wirkung seines eigenen Giftes immun.

Dies ersetzt Furchtlos, Rüstungsexperte und modifiziert Natürliche Waffen.

VESKENGIFT

Art Gift (Verletzung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG = 10 + die Hälfte der Charakterstufe des Vesken+ Konstitutionsmodifikator des Vesken)

Verlaufsübersicht Geschicklichkeit (speziell); **Inkubationszeit** 1 Runde; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Effekt Der Verlauf der Vergiftung ist Gesund – Träge – Steif – Wankend. Wankend ist der Endzustand.

Heilung 1 Rettungswurf. Alle Effekte enden 1 Stunde nach erfolgreicher Heilung.

KLASSENOPTION

Die folgende neue Klassenoption ist das Ergebnis des veskischen Bestrebens nach persönlicher Macht, um an Ehre und Status zu gewinnen. Jeder Charakter, der die Voraussetzungen erfüllt, kann diese Option wählen.

Option für Soldaten: Meisterkampfstil

Der Meisterkampfstil konzentriert sich ganz darauf, deine natürlichen Vorteile an neu erscheinende Gefahren und Situationen anzupassen. Du kannst überleben und dir einen Vorteil sichern, indem du bestimmte Gefahren vorhersiehst oder mitten im Kampf deine Vorgehensweise änderst, um mit besser mit einem Gegner zurecht zu kommen.

Der im Folgenden beschriebene Kampfstil ist eine Adaptation dieser Techniken, die sich in den Paktwelten verbreitet hat. Du musst Rüstungsexperte und Natürliche Waffen als Volksmerkmale besitzen, um diesen Kampfstil wählen zu können.

Widerstandskraft erhöhen (AF)**1. Stufe**

- Als Bewegungsaktion kannst du dir selbst für eine Anzahl an Runden entsprechend deines Stärke- oder Konstitutionsmodifikators (je nachdem was höher ist, Minimum 1 Runde) SR 1/- verleihen. Sobald du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du sie erst nach einer 10minütigen Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten, erneut einsetzen. Der Vorteil erhöht sich auf SR 2/- mit der 5. Stufe, SR 3/- mit der 9. Stufe, SR 4/- mit der 13. Stufe und SR 5/- mit der 17. Stufe. Wenn du aus irgendeiner anderen Quelle SR besitzt, erhöht sich die SR, welche du dank dieser Fähigkeit erhältst, um 1. Jedes Mal, wenn du angegriffen wirst, während diese Fähigkeit aktiv ist, kannst du zwischen der SR aus dieser Fähigkeit oder der SR aus einer anderen Quelle wählen.

Instinktiver Schlag (AF)**5. Stufe**

- Als Bewegungsaktion kannst du ein Ziel studieren, um Schwachstellen zu erkennen, die deine Nahkampfangriffe effektiver machen. Du erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf deinen nächsten Nahkampfangriff gegen dieses Ziel, den du vor Ende deines nächsten Zuges ausführst.

Du kannst nur ein Ziel auf einmal studieren. Wenn du diese Fähigkeit auf ein neues Ziel anwendest, geht jeder vorherige Bonus verloren. Sobald du einen Angriff gegen ein Ziel mit diesem Bonus ausgeführt hast, kannst du Instinktiver Schlag während der nächsten 24 Stunden nicht mehr gegen dieses Ziel einsetzen.

Reaktionsresistenz (AF)**9. Stufe**

- Wenn du Energieschaden erleidest, kannst du einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Minute lang Energieresistenz 10 gegen diese Art von Energieschaden zu erhalten (inklusive dem auslösenden Energieschaden). Wenn du durch denselben Angriff oder Effekt verschiedene Arten von Energieschaden erlitten hast, dann musst du eine Sorte Energieschaden wählen, gegen den du Energieresistenz erhältst. Du kannst aufgrund dieser Fähigkeit nur Resistenz gegen eine Sorte Energieschaden auf einmal besitzen. Sobald du diese Fähigkeit einsetzt, um

Energieresistenz gegen eine neue Art von Energieschaden zu erhalten, geht jede etwaige vorherige Resistenz aus dieser Fähigkeit verloren.

Hinterhalt vorhersehen (AF)**13. Stufe**

- Du kannst während einer Überraschungsrunde handeln

Verteidigung verdoppeln (AF)**17. Stufe**

- Als Bewegungsaktion kannst du bis zu Beginn deines nächsten Zuges die SR, die du aus Widerstandskraft erhöhst, sowie die Energieresistenz, die du aus Reaktionsresistenz erhältst, verdoppeln.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

YSOKIS

Ysokis sind weit verbreitet und es gibt sie in vielen Variationen. Ihre Diversität stammt daher, dass es sich bei den Ysokis eigentlich nicht um eine einzelne Spezies handelt, sondern um viele verschiedene, aber sich ähnelnde nagerartige Völker, welche auf den unterschiedlichen Planeten seit Jahrtausenden existieren. Trotz ihrer verschiedenen Ursprünge sind Ysokis unterschiedlicher Abstammungen genetisch miteinander kompatibel, sodass sich ihre Blutlinien über viele Generationen vermischt haben und ein diverses Volk entstand, welches überall in der Galaxie zu Hause ist.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Früher besaßen Ysokis unterschiedlicher Kulturen verschiedene Merkmale, doch heutzutage sind die Subspezies derart miteinander vermischt, dass in jeder Ysoki-Population jederzeit Variationen auftauchen können. Solche Ysokis erhalten alternative Attributsanpassungen anstelle der im Grundregelwerk erwähnten Attributsanpassungen von +2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz und -2 Stärke.

Anthropomorph

Die meisten Ysokis sehen sehr tierähnlich aus und haben beispielsweise gleichlange Gliedmaßen oder sind Zehengänger. Die Anatomie mancher Ysokis erinnert jedoch eher an die eines Menschen, zum Beispiel mit Beinen, die länger sind als ihre Arme. Solche Ysokis haben vermutlich Vorfahren von außerhalb der Paktwelten, aber es gibt keinen wirklichen wissenschaftlichen Konsens über die Herkunft dieser Merkmale. Ein Anthropomorpher Ysoki erhält die folgenden Attributsanpassungen: +2 Intelligenz, +2 Charisma und -2 Stärke.

Nullgrav

Ysokis, welche auf Welten mit niedriger Schwerkraft leben, entwickeln lange, schlaksige Körper und ein hageres Aussehen. Umgangssprachlich werden sie Nullgrav-Ysokis genannt. Diese Individuen besitzen eine herausragende Geschicklichkeit, sind jedoch für ihre zerbrechlichen Knochen bekannt. Ein Nullgrav-Ysoki erhält die folgenden Attributsanpassungen: +4 Geschicklichkeit und -2 Konstitution.

Überlebenskünstler

Obwohl viele Wesen Ysokis für schwach halten, sind diese doch von Natur aus Müllsammler und Überlebenskünstler, und viele Ysokis schätzen derartige Fähigkeiten mehr als die Basterei oder ähnliche Aktivitäten. Ein berühmtes Beispiel sind jene Ysokis, welche häufig auf der Absalom-Station vorkommen und von denen behauptet wird, dass ihre Vorfahren von Golarion stammen. Ein Überlebender-Ysoki erhält die folgenden Attributsanpassung: +2 Konstitution.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die genetische Vielfalt der Ysokis zeigt dich auch in ungewöhnlichen Fähigkeiten, die manche Kulturen oder einzelne Individuen entwickeln. Nachfolgend findest du einige Beispiele dafür.

Blindgespür

Einige Ysokis können selbst ganz schwache Gerüche und Aromen wahrnehmen. Dies verleiht ihnen Blindgespür (Geruch) mit einer Reichweite von 9 m.

Dies ersetzt Dunkelsicht.

Geschult

Ysokis mit diesem Merkmal erhalten mit der 1. und jeder weiteren Stufe einen zusätzlichen Fertigkeitenrang.

Dies ersetzt Schrottsammler.

Natürliche Waffen

Manche Ysokis haben lange, scharfe Zähne. Ein Ysoki mit diesem Merkmal gilt immer als bewaffnet. Er kann 1W3 tödlichen Stichschaden mit Waffenlosen Angriffen verursachen und der Angriff zählt nicht als archaisch.

Ysokis mit diesem Merkmal erhalten mit der 3. Stufe eine einzigartige Waffenspezialisierung für ihre Natürlichen Waffen. Dies erlaubt es ihnen, das Anderthalbfache ihrer Charakterstufe zu ihren Angriffswürfen für Angriffe mit ihren Natürlichen Waffen hinzuzufügen (statt nur der Charakterstufe wie gewöhnlich).

Dies ersetzt Backentaschen.

Ödlandbewohner

Seit Akitons Wirtschaft zusammengebrochen ist, sind viele Ysokis auf dem roten Planeten darauf angewiesen, mit dem zurechtzukommen, was sie finden oder plündern konnten. Ysokis mit diesem Merkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und einen Volksbonus von +2 für Zähigkeitswürfe, um Krankheiten, Giften und Effekten zu widerstehen, welche die Zustände Übelkeit oder Kränkelnd verursachen würden.

Dies ersetzt Schrottsammler.

Rauflustig

Viele Ysokis sind in der Lage, erstaunlich viel Schaden auszuteilen und einzustecken. Ein Ysoki mit diesem Merkmal erhält mit der 1. Stufe 4 Trefferpunkte anstatt 2. Außerdem erhält der Ysoki einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe im Nahkampf, wenn seine Ausdauerpunkte 0 betragen.

Dies ersetzt Tatkraft.

Wimmeln

Ysokis mit diesem Merkmal nutzen ihre geringe Körpergröße, um an Verteidigungen vorbei zu schlüpfen und die schwächsten Stellen anzugreifen. Diese Ysokis erhalten die Vorteile davon, einen Gegner in die Zange zu nehmen, wenn wenigstens ein anderer Verbündeter denselben Gegner bedroht, unabhängig von ihrer Position. Verbündete, die denselben Gegner bedrohen wie der Ysoki, erhalten ebenfalls den Vorteil des In-die-Zange-nehmens.

Dies ersetzt Tatkraftig und Schrottsammler.

TALENTE

Die folgenden Talente sind typisch für von den Ysokis bevorzugte Taktiken. Sie können jedoch von jedem Charakter gewählt werden, der die Voraussetzungen erfüllt.

Huschen

Deine geringe Größe ermöglicht es dir, dich besonders geschickt in Position zu bringen.

• **Voraussetzungen:** Volksbonus auf Geschicklichkeit, Größenkategorie Klein

- **Vorteil:** Du erhältst Verdichten als Fähigkeit (Alien-Archiv S. 157). Zusätzlich kannst du dasselbe Feld wie ein Verbündeter deiner Größe oder größer belegen, ohne dass einer von euch Nachteile erleiden würde.

Verbessertes Aufspringen

Du kannst in einem winzigen Augenblick aus einem liegenden Zustand aufspringen.

- **Voraussetzungen:** 1 Rang in Akrobatik, Aufspringen als Talent oder Tatkräft als Volksmerkmal
- **Vorteil:** Du kannst als Reaktion aus dem Liegen aufstehen. Wenn du 5 oder mehr Ränge in Akrobatik besitzt, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um während deines Zuges als Teil einer anderen Vollen Aktion, Bewegungsaktion oder Standard-Aktion aus dem Liegen aufzustehen.

Wadenbeißer

Du nutzt deine geringe Körpergröße im Kampf gegen größere Feinde.

- **Voraussetzungen:** Huschen, 10 Ränge in Akrobatik, Volksbonus auf Geschicklichkeit, Größenkategorie Klein
- **Vorteil:** Als Bewegungsaktion kannst du versuchen, in die Angriffsfläche eines Gegners hineinzuschlüpfen, der größer ist als du. Damit dies gelingt, musst du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen (SG = 15 + 1,5 x HG des Gegners). Gelingt dieser Wurf, befindest du dich in der Angriffsfläche des Gegners. Schlägt der Wurf fehl, befindest du dich auf deiner Ausgangsposition, bist nun aber bis zum Ende deines nächsten Zuges Abgelenkt und von Auf dem falschen Fuß betroffen.

Während du dich in der Angriffsfläche eines Gegners befindest, ist dieser Abgelenkt sowie von Auf dem falschen Fuß betroffen und behandelt seine Angriffsfläche als Schwieriges Gelände. Wenn der Gegner versucht, deine Angriffsfläche zu verlassen, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff von dir.

ZAUBER

Ysokis sind für den folgenden Zauber berühmt. Sie benutzen ihn, um große Gegenstände zu schrumpfen und sie so in ihren Backentaschen transportieren zu können.

Gegenstand schrumpfen

HEXER 1-5 TECHNOMAGIER 1-6

Schule Verwandlungsmagie

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite 9 m

Ziele Ein berührter Gegenstand; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Tag/Zaubergrad (A)

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja

Du schrumpfst das Ziel des Zaubers und verwandelst es in eine kleinere Version von sich selbst. Du kannst einen nicht-herrenlosen Gegenstand nur als Ziel auswählen, wenn die beaufsichtigende Kreatur bereitwillig ist. Du kannst keine getragenen Gegenstände als Ziel wählen. Während der Gegenstand geschrumpft ist, braucht er weniger Platz und hat eine geringere Last, funktioniert aber nicht mehr. Wenn der Zauber endet, kehrt der Gegenstand zu seiner ursprünglichen Größe zurück und bewegt sich dabei durch irgendeine nahe Öffnung, um einen Raum zu erreichen, der Platz genug hat. Er dehnt sich jedoch nicht mit Kraft aus und beschädigt keine Behälter, die zu klein für ihn sind. Größe und Last von Gegenständen, die mit diesem Zauber beeinflusst werden können, hängt vom Zaubergrad ab. Außerdem bestimmt der Zaubergrad die Größe des Gegenstandes während der Wirkungsdauer des Zaubers. Für diesen Zauber gelten Fahrzeuge und andere Objekte ohne ein spezifisches Gewicht als Gegenstände mit einer Last, welche der Anzahl der Felder, die das Objekt belegt, zum Quadrat entspricht.

1: Du kannst Gegenstände bis zu 0,03 Kubikmeter (m³) Größe und bis zu einer Last von 10 schrumpfen. Der Größe des Gegenstandes wird auf einen Würfel mit 15 cm Seitenlänge mit Leichter Last reduziert.

2: Wie Grad 1, aber du kannst Gegenstände von bis zu 0,10 m³ Größe und mit einer Last von bis zu 40 schrumpfen. Wenn dein Ziel ein Gegenstand von 0,03 m³ Größe oder weniger ist, dessen Last 10 oder weniger beträgt, dann wird die Größe dieses Gegenstandes auf einen Würfel mit 2,50 cm Seitenlänge reduziert, und seine Last wird Unerheblich.

3: Wie Grad 1, aber du kannst Gegenstände von bis zu 0,20 m³ Größe und mit einer Last von bis zu 70 schrumpfen. Wenn dein Ziel ein Gegenstand von 0,10 m³ Größe oder weniger ist, dessen Last 40 oder weniger beträgt, dann wird die Größe dieses Gegenstandes auf einen Würfel mit 2,50 cm Seitenlänge reduziert, und seine Last wird Unerheblich.

4: Wie Grad 1, aber du kannst Gegenstände von bis zu 0,30 m³ Größe und mit einer Last von bis zu 100 schrumpfen. Wenn dein Ziel ein Gegenstand von 0,20 m³ Größe oder weniger ist, dessen Last 70 oder weniger beträgt, dann wird die Größe dieses Gegenstandes auf einen Würfel mit 2,50 cm Seitenlänge reduziert, und seine Last wird Unerheblich.

5: Wie Grad 1, aber du kannst Gegenstände von bis zu 0,40 m³ Größe und mit einer Last von bis zu 130 schrumpfen. Wenn dein Ziel ein Gegenstand von 0,30 m³ Größe oder weniger ist, dessen Last 10 oder weniger beträgt, dann wird die Größe dieses Gegenstandes auf einen Würfel mit 2,50 cm Seitenlänge reduziert, und seine Last wird Unerheblich.

6: Wie Grad 1, aber du kannst Gegenstände von bis zu 0,50 m³ Größe und mit einer Last von bis zu 160 schrumpfen. Wenn dein Ziel ein Gegenstand von 0,40 m³ Größe oder weniger ist, dessen Last 130 oder weniger beträgt, dann wird die Größe dieses Gegenstandes auf einen Würfel mit 2,50 cm Seitenlänge reduziert, und seine Last wird Unerheblich.



ELFEN

Elfen stammen ursprünglich von Castrovel, doch reisten sie dank der durch ihre enorme magische Fähigkeiten geschaffenen mysteriösen Elfentore schon lange vor dem Intervall zu vielen verschiedenen Planeten, einschließlich Golarion. Der Intervall hatte deutliche Auswirkungen auf dieses langlebige Volk. Es gibt Belege dafür, dass ein Verrat, der sich während des Intervalls ereignete, viele Elfen dazu trieb, nach Castrovel zurückzukehren. Die dortige Gesellschaft wurde zunehmend isoliert und misstrauisch, doch sind dies Eigenschaften, welche bei weitem nicht alle Elfen besitzen.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Elfen, die nicht auf Castrovel leben, sind neuen Erfahrungen und Beziehungen gegenüber aufgeschlossener. Castrovelsche Elfen bezeichnen diese Wanderer als „Verlorene“, verdammt dazu, Freunde und Geliebte unter den kurzlebigeren Völkern zu verlieren. Verlorene Elfen erhalten statt der im Grundregelwerk angegebenen Attributsanpassungen +2 Geschicklichkeit, +2 Charisma und -2 Weisheit.



ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Obwohl einige Elfen die Traditionen ihres Volkes hochhalten, haben andere kulturelle oder körperliche Veränderungen außerhalb der Norm willkommen geheißen.

Asana-Elf

Einige castrovelsche Elfen leben in Asana statt in Sovyrian. Der Einfluss der Laschuntas, in Verbindung mit elfischer Magie (die während des Intervalls zur Anwendung kam, wie einige Gelehrte behaupten), hat dazu geführt, dass diese Elfen Begrenzte Telepathie und Laschuntamagie (wie die Volksmerkmale der Laschuntas) entwickelt haben.

Dies ersetzt Elfische Immunität und Elfenmagie.

Dunkelsicht

Manche Elfen werden mit Dunkelsicht mit 18 m Reichweite geboren. Halten diese Elfen sich in lichtlosen Bereichen oder in Dämmerlicht auf und werden dann hellem Licht ausgesetzt, erhalten sie 1 Minute lang den Zustand Geblendet.

Dies ersetzt Dämmerlicht.

Misstrauischer Elf

Elfen erlebten während des Intervalls einen traumatisierenden Verrat und können anderen Wesen gegenüber sehr misstrauisch sein. Diese Elfen üben sich darin, Betrüger zu durchschauen, und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen sowie auf Rettungswürfe gegen Illusionszauber. Einmal am Tag können sie einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden.

Dies ersetzt Elfische Immunität

Verlorener

Obwohl sie die Verlorenen genannt werden, sind die Elfen, die unter anderen Völkern leben, oft sehr sozial. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und können einmal am Tag Sprachen verstehen wirken. Mit der 10. Stufe können sie zusätzlich einmal am Tag Zungen wirken.

Dies ersetzt Elfenmagie.

Gedächtnislücke

Viele Elfen lebten bereits, als der Intervall endete. Sie haben keine Erinnerungen an die Details ihrer Beziehungen oder Geschichte. Dieser Mangel an Zusammenhängen ist ein steter Kampf für sie, doch hat er auch ihren Geist gestählt. Diese Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussende Effekte.

Dies ersetzt Elfische Immunität.

Wildnisläufer

Viele Elfen genießen es, sich in unverdorbener Wildnis aufzuhalten. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst.

Dies ersetzt Geschärfte Sinne.

GNOME

Gnome waren ursprünglich Bewohner der Ersten Welt und lebten anschließend jahrhundertlang auf Golarion. Seit dem Verlust Golarions haben sie sich keine eigene neue Heimat geschaffen. Viele von ihnen leben auf der Absalom-Station oder auf Castrovel, während andere davon angetrieben werden, überall in der Galaxie nach neuen Wundern zu suchen. Zu irgendeinem Zeitpunkt während des Intervalls wurden Gnome zu einem dimorphen Volk mit sowohl den ursprünglichen farbenfrohen Feenkindern als auch den monochromatischen Bleichlingen, welche immun gegen die Gnomenkrankheit der Bleiche sind.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Einige Gnome besitzen eine besonders starke Verbindung zu einem Planeten, seinen Landmassen oder den Höhlen darunter. Diese erdigeren Gnome, Gneblins genannt, sind weniger kräftig gebaut als andere Vertreter ihres Volkes, aber sie besitzen einen weitaus stärkeren Willen.

Gneblins besitzen +2 Weisheit und -2 Stärke. Zusätzlich erhalten sie die Vorteile des Volksmerkmals Dimorph anstelle der Attributsanpassungen für Gnome aus dem Grundregelwerk.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Gnome stammen von Kreaturen einer anderen Ebene ab. Die von Feen abstammenden Humanoiden besaßen schon vor dem Intervall verschiedene Unterarten. Mittlerweile existieren Dutzende von verschiedenen Gnomenvölkern mit ganz eigenen Merkmalen.

Adrenalinschub

Einige Gnome gehen ganz in ihren Anstrengungen auf und scheinen unempfindlich gegen Schmerzen zu sein. Diese Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte. Einmal pro Tag erhalten sie, wenn sie bei einem Angriffswurf, einem Fertigkeitswurf oder einem Rettungswurf eine natürliche 20 würfeln, einen Adrenalinschub, welcher ihnen 2 Runden lang einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fertigkeitswürfe verleiht.

Dies ersetzt Unerschütterlicher Glaube

Driftgeboren

Einige Gnome fühlen sich auf seltsame Weise zum Drift statt zur Ersten Welt oder der Bleiche hingezogen. Diese driftgeborenen Gnome haben eine schlanke Gestalt und Haut mit wechselnden, schillernden Mustern. Sie besitzen außerdem instinktiv ein hervorragendes Gespür für ihre Körper und deren Position im Raum. Sie erhalten +2 Geschicklichkeit.

Dies ersetzt Dimorph.

Intuitives Motiv erkennen

Gnome, die ihr ganzes Leben in einer festen Kultur verbringen, können manchmal an Neugierde verlieren. Dafür gewinnen sie eine Begabung dafür, das Verhalten der Leute in ihrer Umgebung zu deuten. Diese Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen.

Dies ersetzt Neugierig.

Neugieriger Arbeiter

Einige Gnome befriedigen ihre Neugierde betreffs anderer Leute, indem sie mit ihnen in verschiedensten Kapazitäten zusammenarbeiten. Solche Gnome erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Beruf und können solche Fertigkeitswürfe ungeübt ablegen.

Dies ersetzt Neugierig.

TALENTE

Die Talente in diesem Abschnitt kommen bei Gnomen besonders oft vor, jedoch kann jeder Charakter sie wählen, der die Voraussetzungen erfüllt.

Diverse Konditionierung

Seine weitgefächerten Erfahrungen machen es dir einfacher, Gefahren zu vermeiden.

- **Voraussetzungen:** Volksmerkmal Ekstatische Freude oder Unerschütterlicher Glaube, Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Wähle zwei Arten von Effekten. Du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um einen misslungenen Rettungswurf gegen einen solchen Effekt zu wiederholen. Nachdem du diese Fähigkeit genutzt hast, kannst du sie erst nach einer 10minütigen Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen, erneut benutzen.

Glücksfall

Beim Entkommen aus einer Notlage steht das Glück auf deiner Seite.

- **Voraussetzungen:** Ein Volksmerkmal oder Talent, welches dir erlaubt einen W20-Wurf zu wiederholen, Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Wenn du eine Fähigkeit benutzt, um einen Wurf mit einem W20 zu wiederholen, kannst du einen Reservepunkt ausgeben, um den
- Wurf zweimal zu wiederholen und das höchste der drei Ergebnisse zu benutzen. Nachdem du diese Fähigkeit genutzt hast, kannst du sie erst nach einer 10minütigen Rast, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen, erneut benutzen.

Vielfältiges Wesen

Durch seltsame Genetik, Magie oder einfach durch Schicksal oder Zufall hast du ein zusätzliches Merkmal deines Volkes entwickelt.

- **Voraussetzungen:** Dimorph oder Driftgeboren als Volksmerkmal, Charakterstufe 9.
- **Vorteil:** Wenn du dieses Talent erhältst, wähle ein Volksmerkmal, welches du noch nicht besitzt, das aber deinem Volk zugänglich ist. Wenn du ein Alternatives Volksmerkmal wählst, ersetzt es keine anderen Volksmerkmale, welche du eventuell bereits besitzt.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

HALBELFEN

Die meisten Halbelfen stammen von Menschen und Elfen ab. Ihre elfischen Ahnen zählen zu den Verlassenen, die auf anderen Welten als Castrovel leben oder diese besuchen. Andere Halbelfen werden aber auch unter den Elfen von Sovyrian geboren – da dort Menschen selten sind, sind die meisten Kinder von Elfen und anderen Halbelfen. Natürlich sind noch andere Kombinationen möglich wie z. B. ein dunkel-elfischer Ahne oder Nachfahren von Elfen und den Ryphoriern von Triaxus.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Der Abkömmling eines Halbelfen und eines Elfen oder ein Individuum mit nur einem nicht-elfischen Ahnen über mehrere Generationen hinweg kann immer noch die Zeichen einer gemischten Abstammung aufweisen. Selbst unter Halbelfen mit einem menschlichen Elternteil kommen einige nach dem elfischen Elternteil, insbesondere wenn sie unter Elfen aufwachsen. Diese Halbelfen erhalten +2 GE, +2 IN und -2 KO anstelle der Attributsanpassungen, die bei Halbelfen im Grundregelwerk aufgeführt werden.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Nicht alle Halbelfen besitzen die unter ihrer Art am weitesten verbreiteten Merkmale. Bei manchen tritt das Erbe ferner Ahnen zum Vorschein, während andere mehrere, einzeln unbedeutende Elemente ihrer Abstammung zu einem neuen Merkmal verbinden.

Dunkelsicht

Wie Elfen werden auch manche Halbelfen mit Dunkelsicht mit 18 m Reichweite geboren. Halten diese Halbelfen sich in lichtlosen Bereichen oder in Dämmerlicht auf und werden dann hellem Licht ausgesetzt, erhalten sie 1 Minute lang den Zustand Geblendet. Dies ersetzt Dämmer-sicht.

Halbrhyphorier

Elfen und Ryphorier vermischen sich auf Triaxus. Daraus hervorgehende Halbrhyphorier können die Merkmale von Sommer- oder Wintergeborenen Rhyphoriern besitzen. Sie gehören den Unterarten Elf und Rhyphorier (statt Elf und Mensch) an. Sie erhalten zudem Resistenz 2 gegen Feuer und Kälte (mit einer anderen Form von Resistenz kumulativ). Bei Großer Hitze oder Großer Kälte müssen sie nur einmal pro Stunde Zähigkeitswürfe ablegen anstatt alle 10 Minuten.

Kulturelles Chamäleon

Halbelfen können sich häufig mit großem Können an eine Vielzahl von Gruppen anpassen und die Sympathie ihrer Mitglieder gewinnen. Diese Halbelfen erlangen einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Kultur. Misslingt einem solchen Halbelfen ein Fertigkeitswurf für Diplomatie, um die Einstellung eines anderen Wesens zu ändern, kann er den Wurf wiederholen und das zweite Ergebnis behalten.

Dies ersetzt Anpassungsfähig.

OPTION FÜR SOLDATEN: TRUPPKAMPFSTIL

Soldaten in großen Organisationen, z. B. bei den Wächtern, lernen, wie sie effektiv gemeinsam in kleinen Trupps kämpfen. Du hast diese Techniken gemeistert; der Schwerpunkt deines Kampfkönnens liegt in der Unterstützung deiner Verbündeten. Halbelfen verkörpern den Geist der Zusammenarbeit, welcher für diesen Stil wichtig ist.

Koordiniertes Zielen (AF)

1. Stufe

- Du kannst Angehörigen deines Trupps helfen, Ziele zu treffen, selbst wenn du im Weg bist. Du erhältst das Bonustalent Koordinierter Schuss. Deine Verbündeten erhalten den Bonus selbst dann, wenn du dem Ziel Deckung gibst. Solltest du dieses Talent bereits besitzen, erlangst du stattdessen ein Bonuskampftalent.

Schnelle Unterstützung (AF)

1. Stufe

- Als Volle Aktion kannst du dich um maximal deine doppelte Bewegungsrate fortbewegen und einen Angriff ausführen, sofern deine Zielkreatur einen deiner Verbündeten bedroht. Sobald du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten nutzen.

Mystische Rochade (ÜF)

9. Stufe

- Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um zu teleportieren und mit einem Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung den Platz zu tauschen.

Genaues Flankieren (AF)

13. Stufe

- Du und deine Verbündeten, die mit dir einen Gegner in die Zange nehmen, erhalten einen zusätzlichen Bonus von +1 (insgesamt +3) auf Nahkampfangriffe gegen dieses Ziel. Sollte die in die Zange genommene Kreatur einen Vorsichtigen Schritt ausführen, provoziert sie Gelegenheitsangriffe durch dich und jene Verbündeten, die sie mit dir in die Zange nehmen.

Ausbildung weitergeben (AF)

17. Stufe

- Wähle drei deiner Kampftalente aus. Beginnst du deinen Zug zu einem Verbündeten angrenzend, kannst du als Reaktion eines dieser Talente wählen und seine Vorteile 1 Runde lang diesem Verbündeten verleihen, sofern der Verbündete die Voraussetzungen des fraglichen Talents erfüllt.



HALBORKS

In Halborks vermischen sich orkische und menschliche Blutlinien, sei es auf natürliche Art und Weise, sei es durch Genmodifikationen oder übernatürliche Einflüsse. Die größte Population von Halborks in den Paktwelten findet sich auf Apostae, wo die Dunkelfelfen sie zu Bürgern zweiter Klasse gemacht haben. Zahllose Halborks leben jedoch auch außerhalb dieser Unterdrückung, sei es, dass sie den Dunkelfelfen entkommen sind, sei es, dass sie niemals Teil des tyrannischen Systems auf Apostae waren. Diese Halborks üben die verschiedensten Tätigkeiten aus und besitzen vielfältige Fähigkeiten.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Die Dunkelfelfen auf Apostae haben die Orks in ihrer „Obhut“ darauf trainiert, unter Dunkelfelfenaufsicht Logistik- und Überwachungsaufgaben zu übernehmen. Statt der Attributsanpassungen für Halborks aus dem Grundregelwerk erhalten diese Halborks +2 Intelligenz, +2 Weisheit und -2 Charisma.



ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die meisten Halborks der Paktwelten haben halborkische Eltern, aber unterschiedliche Blutlinien können unterschiedliche Merkmale zu Tage treten lassen. Viele Halborks benutzen Technologie, Magie oder eine Mischung aus beidem, um sich selbst oder ihren Nachwuchs zu verändern, teilweise mit ungewöhnlichen Ergebnissen.

Berufung

Besonders auf Apostae werden Halborks von den Dunkelfelfen darauf hin trainiert, einen bestimmten Beruf auszuüben. Diese Tätigkeit verrichten sie dann ihr Leben lang. Diese Orks erhalten Beruf als Klassenfertigkeit und erhalten pro Stufe einen zusätzlichen Fertigungsgrad, der jedoch in Beruf investiert werden muss.

Dies ersetzt Einschüchternd.

Rüstungsgewöhnung

Halborks auf Apostae werden mit jungen Jahren darauf trainiert, Rüstungen zu tragen. Der Rüstungsmalus für jegliche Rüstung, die sie tragen, verringert sich um 1 und der Malus auf die Bewegungsrate verringert sich um 1,50 m.

Dies ersetzt Orkische Wildheit.

Stahlhaut

Manche Halborks besitzen nach vielen Jahren unter schwierigen Umweltbedingungen, durch extremes Training oder durch absichtliche Körpermodifikationen eine besonders harte Haut. Sie erhalten SR 1. Mit Charakterstufe 10 erhöht sich dies auf SR 2. Dies ist kumulativ mit anderen Quellen von SR.

Dies ersetzt Orkische Wildheit.

TALENTE

Die folgenden Talente finden sich bei Halborks besonders häufig.

Furchterregend (Kampf)

- Deine furchterregenden Manöver lassen deine Gegner länger erzittern.
- **Voraussetzung:** Volksmerkmal Einschüchternd
- **Vorteile:** Wenn du einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Einschüchtern ablegst, um einen Gegner zu demoralisieren, dann hält die Wirkung 1W4 Runden länger an als gewöhnlich.

Überlebenskünstler

Du hast Erfahrung darin, in der Wildnis zu überleben.

Voraussetzungen: Selbsterhaltung

- **Vorteil:** Wenn du einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst ablegst, um dich in der Wildnis als Selbstversorger zu ernähren, wird deine Fortbewegungsgeschwindigkeit zu Lande nicht auf die Hälfte reduziert. Ist dein Fertigkeitwurf erfolgreich, so findest du Wasser und Nahrung für fünf Kreaturen mehr als gewöhnlich.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

HALBLINGE

Die meisten Bewohner der Paktwelten denken bei dem Wort Halbling an geschickte, flinke, verstoßene kleine Leute mit großem Unternehmungsgeist. Viele Halblinge passen durchaus zu diesen Stereotypen, welche zum Teil noch aus Zeiten Golarions stammen. Manche Halblinge trainieren jedoch, um ihre natürlichen Schwächen zu überwinden oder passen sich auf ungewöhnliche Art und Weise der Umgebung von Raumfahrervölkern an. Andere Halblinge wiederum nutzen ihre angeborenen Eigenschaften wie etwa ihr unauffälliges Äußeres oder ihre Verstoßenheit auf ungewöhnliche Weise, um einen Vorteil zu erlangen.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Manche Halblinge sind von Natur aus stärker und abgehärteter, als jeder von ihnen erwarten würde, während andere sich danach sehnen, körperlich mit größeren Leuten mithalten zu können und sich daher durch extremes Stärke- und Ausdauertraining auszeichnen. Diese kräftigen Halblinge erhalten +2 Stärke, +2 Konstitution und -2 Weisheit statt der Attributsanpassungen aus dem Grundregelwerk.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Nach den Menschen sind Halblinge, die überall in der Galaxis beheimatet sind, bei weitem am anpassungsfähigsten. Und genauso wie bei Menschen kann sich ein Halbling bedeutend vom nächsten unterscheiden. Sie besitzen viele verschiedene Merkmale abseits dem, was für gewöhnlich mit Halblingen assoziiert wird.

Dampfplauderer

Halblinge lieben das Abenteuererleben und Reisen fast so sehr, wie sie es genießen, Geschichten über ihre Erlebnisse zu erzählen. Diese Erzählungen nutzen sie, um sowohl Bekannte als auch Fremde zu unterhalten oder ihre Feinde zu entwaffnen. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Bluffen gilt für sie als Klassenfertigkeit. Außerdem erhalten sie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, wenn sie versuchen, die Einstellung anderer mittels unterhaltsamer Geschichten zu beeinflussen.

Dies ersetzt Geschärfted Sinne und Wendig.

Deckung ausnutzen

Halblinge sind äußerst geschickt darin, Gefahren zu vermeiden, indem sie rechtzeitig in Deckung gehen. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Reflexwürfe und Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, wenn sie Deckung, Teilweise Deckung oder Weiche Deckung haben.

Dies ersetzt Halblingsglück.

Flinkfuß

Halblinge gelten oft als furchtlos, aber manche von ihnen sind auch ganz besonders vorsichtig. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Initiative- und Nahkampfangriffswürfe (insgesamt +3), wenn sie einen Gegner flankieren. Wenn sie

von einem Furchteffekt betroffen werden, erhöht sich ihre Bewegungsrate am Boden um 3 m und sie erhalten einen Bonus von +1 auf ihre RK.

Dies ersetzt Halblingsglück und Wendig.

Gewinnendes Lächeln

Manche Halblinge scheinen fähig dazu, wirklich jeden für sich einzunehmen, indem sie sich besonders liebenswert geben sowie schlicht dadurch, dass ihr Aussehen und ihre körperlichen Proportionen sie in den Augen anderer Völker als jung und niedlich erscheinen lassen. Obwohl diese Halblinge nicht unbedingt netter oder freundlicher sind, wissen sie doch die Vorteile dieses Eindruckes hervorragend zu nutzen. Diese Halblinge erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie, um die Einstellung gleichgültiger Kreaturen zu verändern.

Dies ersetzt Wendig.

Nadlerexperte

Manche Halblinge sind Experten im Umgang mit Nadlerpistolen, um damit größere Gegner zu betäuben oder Verbündete zu heilen. Ein Halbling mit diesem Merkmal kann Schusswaffen mit der speziellen Waffeneigenschaft Injektion als Schnelle Aktion nachladen.

Dies ersetzt Wendig.

Raumfahrer

Halblinge mit diesem Volksmerkmal sind das Ergebnis vieler Generationen in einer Umgebung mit niedriger oder ohne Schwerkraft. Sie besitzen verlängerte Skelette und sind einen ganzen Kopf größer als andere Vertreter ihres Volkes. Diese Halblinge können mit klein geratenen Menschen verwechselt werden, besitzen aber immer noch die typischen großen Füße und Hände und die spitzen Ohren, die für alle Halblinge typisch sind. Diese Halblinge erhalten keinen Malus auf Fertigkeitswürfe zum Verkleiden, wenn sie sich als Menschen oder als Mittelgroß ausgeben wollen.

Dies ersetzt Geschärfted Sinne.

Schlitzzohr

Halblinge besitzen einen gewissen Ruf dafür, gerissene Schlitzzohren zu sein, und manchmal ist dieser Ruf wohlverdient. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen oder Fingerfertigkeit. Außerdem zählt Fingerfertigkeit für sie als Klassenfertigkeit.

Dies ersetzt Wendig.



ZWERGE

Zwerge stammen ursprünglich von der verlorenen Welt Golarion und wurden einst von dem nun verschollenen Gott Torag geführt. Sie streben danach, ihren Platz in einer Galaxie ohne ihre Heimatwelt oder ihre Hauptgottheit zu verstehen. Seit dem Ende des Intervalls sind sie sich uneinig, was der Sinn und das Streben eines Zwergenlebens sein sollte, doch ihre natürliche Widerstandsfähigkeit und Entschlossenheit erlauben es ihnen, dennoch zu gedeihen. Nun müssen Zwerge sich selbst führen, wenn sie eine neue Richtung und einen neuen Sinn für ihr Volk finden wollen.

ALTERNATIVE ATTRIBUTSANPASSUNGEN

Einige Zwerge begannen eine neue Himmelsqueste. Sie versammelten sich auf einem Generationenraumschiff und begannen die Suche nach dem ultimativen Himmel an einem fremden Ort oder in einer abgelegenen Region der Galaxie. Diese Zwerge haben sich an die Schwerelosigkeit angepasst, dafür aber die Widerstandsfähigkeit ihrer zurückgelassenen Verwandten verloren. Diese Zwerge erhalten +2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz und -2 Stärke statt der im Grundregelwerk angegebenen Attributsanpassungen.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Das Bestreben der Zwerge danach, ihre Existenz neu zu definieren, hat viele von ihnen dazu gebracht, neue kulturelle und auch körperliche Eigenheiten zum Ausdruck zu bringen.

Bergbauexperte

Manche Zwerge besitzen eine Begabung dafür, nach Reichtümern zu graben. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Bergarbeiter) und Naturwissenschaften.

Dies ersetzt Steingespür.

Brückenbauer

Es gibt unter Zwergen Bestrebungen, alte Vorurteile zu beseitigen, und Kreaturen, die einst als Feinde galten, als Freunde zu gewinnen. Diese Zwerge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Motiv erkennen.

Dies ersetzt Angestammte Feinde.

Entgegengesetzte Reaktion

Statt sich mit altertümlichen Waffen zu üben und ihren Fokus auf traditionelle Kampfkünste zu legen, erlernen manche Zwerge Techniken, die ihrer Physiologie angepasst sind. Diese Zwerge erhalten einen Volksbonus von +4 auf ihre KRK gegen Kampfmanöver zum Versetzen. Zusätzlich können sie ein Zu-Fall-Bringen-Manöver als Reaktion gegen einen Gegner versuchen, dem ein Manöver für Ansturm, Versetzen oder Zu-Fall-Bringen gegen den Zwerg um 5 oder mehr Punkte misslingt.

Dies ersetzt Angestammte Feinde und Waffenvertrautheit.

Schiffszwerg

In den wenigen Jahrhunderten seit dem Ende des Intervalls ist es manchen Zwergen gelungen, sich an das Leben in einer Heimat zu gewöhnen, die ständigem Kontakt zu fremden Kulturen hat und wo Licht mit einem einfachen Schalter herbeibesworen werden kann. Schiffszwerge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Kultur und Motiv erkennen.

Dies ersetzt Dunkelsicht.

Weltraumzwerg

Im Gegensatz zu den meisten ihrer Artverwandten fühlen sich Zwerge, die im Weltraum leben, in Schwerelosigkeit wohler, als wenn sie mit beiden Beinen fest auf dem Boden stünden.

Diese Zwerge haben eine Bewegungsrate am Boden von 7,50 m. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Athletik, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren, und können auf solche Würfe immer 10 nehmen. Sie haben auch eine Bewegungsrate für Klettern von 7,50 m, jedoch nur, wenn sie sich in Schwerelosigkeit mit voller Geschwindigkeit an einer Wand mit Handgriffen entlangbewegen.

Dies ersetzt Ruhig und Sicher.

Standhafter Zauberwirker

Zwerge mit diesem Merkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre RK gegen Gelegenheitsangriffe, welche durch das Wirken eines Zaubers provoziert wurden, sowie gegen vorbereitete Aktionen, welche durch das Wirken von Zaubern ausgelöst werden.

Dies ersetzt Waffenvertrautheit.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



KLASSEN

2



KLASSEN

Deine Charakterklasse repräsentiert ihr jeweiliges Fachgebiet und im Einsatzhandbuch: Charaktere stehen dir folgende von Grund auf neue Klassen zur Verfügung. Jede dieser Klassen gewährt dir eine Reihe spezialisierter Fähigkeiten, gewonnen durch harte Ausbildung, reine Begabung oder sogar einem mystischen



Biohacker

Der Biohacker nutzt komplexe Katalysatoren und besondere medizinische Kenntnisse, um ihre Verbündeten zu stärken und ihre Feinde zu behindern. Dazu setzt sie oft Injektionswaffen ein.

Schlüsselattributwert: Intelligenz oder Weisheit



Entropiker

Als Experte im Nahkampf hat der Entropiker eine übernatürliche Kontrolle über die Macht der Entropie gewonnen und kann die Art wie Energien und Reaktionen auftreten beschleunigen, verlangsamen oder modifizieren.

Schlüsselattributwert: Konstitution

Unfall. Deine Klasse bestimmt außerdem die Spielwerte deines Charakters wie etwa Trefferpunkte, Ausdauerpunkte, sein Umgang mit Waffen und Rüstungen, seine Klassenfertigkeiten und Fertigerstufen pro Stufe und seine Boni auf den Grundangriff und die Rettungswürfe.



Hexer

Hexer sind mächtige Zauberkundige, die ihre Magie aus alternativen Realitäten beziehen und Blasen dieser Realitäten in ihr gegenwärtiges Universum ziehen können.

Schlüsselattributwert: Charisma

Die im Starfinder Grundregelwerk vorgestellten Charakterklassen repräsentieren die am weitesten verbreiteten Rollen für Abenteurer in der Galaxie. Von den Paktwelten über das Veskarium bis hin zum entfernten Sternenreich der Azlanti, kann man eigentlich immer Charaktere in den Rollen von Gesandten, Agenten, Soldaten und all den anderen in dem Band vorgestellten Klassen finden. Indem sie Schwerpunkte in unterschiedlichen Motiven und Archetypen setzen, um spezifische Hintergründe, Ausbildungen oder kulturelle Einflüsse setzen, können Spieler und Spielleiter ganz einfache eine weite Bandbreite an Charakteren allein auf Basis der im Grundregelwerk vorgestellten Optionen erschaffen.

Dennoch ist das Weltall unermesslich, enthält eine nahezu unkalkulierbare Anzahl an Welten, Spezies und Zivilisationen und genau deshalb passt selbst unter der Zuhilfenahme von Motiven und Archetypen nicht jeder Charakter in das Spektrum der verfügbaren Klassifikationen. Um bei der Erschaffung solch spezialisierter Abenteurer und ihrer einzigartigen Fähigkeiten zu helfen, stellt dieses Buch drei neue Klassen vor: Den Biohacker, den Entropiker und den Hexer.

KLASSEN BESCHREIBUNGEN

Die Klassen dieses Buches richten sich nach den im Grundregelwerk auf den Seiten 58-59 vorgestellten Regeln für Klassen. Diese Regeln beschreiben wie die Klassenübersichten zu lesen sind, die auf den nächsten Seiten vorgestellt werden und umfasst Erklärungen für Ausdauerpunkte, Trefferpunkte, Schlüsselattributwerte, Klassenfertigkeiten, Umgang mit Rüstung, Umgang mit und Spezialisierung in Waffen, Klassenmerkmalen, Klassentabellen und Klassenkonzepten.

KLASSENMERKMALE

Alle Klassenmerkmale für jede der in diesem Buch vorgestellten Klassen werden in der Klassenbeschreibung beschrieben. Wenn ein Klassenmerkmal einmal eine Berechnung erfordert oder ein numerisches Ergebnis ergibt, das Brüche enthält, wird das Ergebnis immer abgerundet, solange nichts Gegenteiliges erwähnt ist. Dies entspricht den normalen Regeln für das Runden (Grundregelwerk, S. 243).

Klassenmerkmale können sich auf unterschiedliche Arten von Stufen beziehen, wie Charakterstufen, Klassenstufen und Zauberstufen. Für einen Charakter mit nur einer Klasse, sind diese alle identisch. Für Charaktere, die in mehreren Klassen aufsteigen gilt, wenn der Effekt oder die Voraussetzung eines Klassenmerkmals auf der Stufe basiert, dass immer die Stufe der jeweiligen Klasse gemeint ist, nicht die generelle Charakterstufe. Wenn ein Klassenmerkmal oder ein Zauber deine Zauberstufe benötigt, sind die kombinierten Stufen aller deiner der Zauberei mächtigen Klassen gemeint (obwohl sowohl die Anzahl deiner täglichen Zauber als auch der Zauber, die du pro Stufe kennst, immer noch allein auf der Stufe der Klasse basieren, die sie dir gewähren).

Für gewöhnlich fallen Klassenmerkmale in eine dieser drei Kategorien: Außergewöhnliche Fähigkeiten, Zaubereiähnliche Fähigkeiten und Übernatürliche Fähigkeiten (siehe GRW, S. 262). Ein Charakter kann diese Fähigkeiten auf unterschiedlichste Arten erwerben, fortgeschrittene meditative Techniken, eine formale Ausbildung durch einen engagierten Lehrer, die Nutzung innovativer technologischer Mechanismen, die Auswirkungen geheimnisvoller Alientechnologien und so weiter. Der spezifische Ursprung dieser Fähigkeiten bleibt dir überlassen, als eine Möglichkeit deinen Charakter zu individualisieren. Unabhängig woher sie kommen, sind diese Fähigkeiten Klassenmerkmale und können nicht entfernt werden, obwohl sie durch andere Effekte unterdrückt oder aufgehoben werden können.

KLASSENTABELLEN

Jede Klassenbeschreibung enthält eine Tabelle, in der die unterschiedlichen Merkmale jeder Stufe dieser Klasse zusammengefasst sind.

Klassenstufe: Das ist die Klassenstufe, mit der dein Charakter die in der Zeile aufgeführten Vorteile bekommt.

GAB: Grundangriffsbonus - Das ist der gesamte Grundangriffsbonus dieser Stufe, der genutzt wird, um deine Nah- und Fernkampfangriffsboni zu berechnen.

REF, WIL und ZÄH: Rettungswurfboni - Diese Einträge listen deine vollständigen Grundwurfboni für Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe der jeweiligen Stufe auf. Du rechnest deinen Geschicklichkeitsmodifikator zu deinem Reflexwurf, den Weisheits-

modifikator zu deinem Willenswurf und den Konstitutionsmodifikator zu deinem Zähigkeitswurf hinzu.

Klassenmerkmale: Listet die Klassenmerkmale auf, die in der jeweiligen Stufe gewonnen werden. Diese Klassenmerkmale werden später detailliert in der Klassenbeschreibung erklärt.

Zauber pro Tag: Für jede zauberkundige Klasse (wie etwa den Hexer), listet diese Tabelle die Anzahl der Zauber pro Tag auf, die du entsprechend deiner Klassenstufe wirken kannst (auch bekannt als „Zauberplätze“). Abhängig von deinen Schlüsselattributswerten kannst du in der Lage sein, zusätzliche Zauber zu wirken, was in einer zusätzlichen Tabelle im Klasseneintrag angegeben ist. Wenn ein Eintrag mit einem Querstrich (-) versehen ist, kannst du Zauber dieser Stufe noch nicht wirken.

Andere Einträge: Wenn deine Klasse noch über weitere Stufenabhängige Merkmale verfügt, werden sie hier aufgeführt.

KLASSENKONZEPTE

Jede Klassenbeschreibung endet mit vier Beispielen für Klassenkonzepte, die dasselbe Format wie das Klassenkonzept der ursprünglichen Klasse nutzen (GRW, S. 59). Diese Beispiele dienen als mögliche Inspirationen, wie eine Klasse gespielt werden kann. Jedes Beispiel ist zudem nur ein Vorschlag für einen Anfang; du kannst sie übernehmen, sie verändern oder sogar komplett ignorieren, um deine eigenen Ideen für einen Charakter umzusetzen. Klassenkonzepte betonen immer nur ein paar der Schlüsselmerkmale, aus denen es jedem Charakter möglich ist zu wählen, und repräsentieren nicht alle denkbaren Werte und Alternativen.

NEUE CHARAKTERE BEGINNEN

Während in diesem Einsatzhandbuch: Charaktere alle Details zu finden sind, die du benötigst, um die drei neuen Klassen zu spielen, benötigen diese Klassen immer noch alle in Kapitel 2 des Grundregelwerks beschriebenen Regeln, um Rasse, Motive, Attributswerte, Fertigkeiten, Talente und Ausrüstung festzulegen. Du findest die benötigten Schritte, um einen Charakter zu erschaffen, ab Seite 14 des Grundregelwerks. Diese Klassen stellen neue Wahlmöglichkeiten bereit, die alten Regeln zur Charaktererschaffung zu nutzen, ersetzen diese Regeln aber nicht.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Nach den drei neuen Klassen werden noch alternative Klassenmerkmale für die sieben im Starfinder Grundregelwerk vorgestellten Klassen eingeführt. Wenn du ein Klassenmerkmal das erste Mal erhältst, kannst du nun stattdessen ein entsprechendes alternatives Klassenmerkmal wählen. Wenn du dich auf ein alternative Klassenmerkmal festlegst, ersetzt es das ursprüngliche Klassenmerkmal. Es ist nicht länger vorgesehen, dass du das ersetzte Klassenmerkmal erhältst. Wenn es ein Klassenmerkmal verändert, behältst du dieses Klassenmerkmal, aber mit seiner veränderten Funktionsweise entsprechend der Beschreibung. Wenn du dich erst einmal entschieden hast, welche Version des Klassenmerkmals du haben möchtest, kann diese Entscheidung nicht wieder geändert werden. Ansonsten folgen die alternativen Klassenmerkmale den im Kapitel 4 des Grundregelwerks vorgestellten generellen Regeln für Klassenmerkmalen und den spezifischen Regeln für jede Klasse.

OPTIONALE ARCHETYPEN

Ein Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale, die solche Klassenmerkmale ersetzen oder verändern, welche deine Klasse normalerweise auf einer oder mehreren Stufen erhält. Ein Archetyp kann bei bestimmten Stufen alternative Klassenmerkmale erreichen: 2., 4., 6., 9., 12. und 18.. Ein Archetyp kann bei einigen oder allen dieser Stufe alternative Klassenmerkmale erhalten. Du findest auf den Seiten 126-127 des Grundregelwerks eine voll-

ständige Beschreibung, wie du einen Archetyp auswählst und Klassenmerkmale ersetzt.

Jede der neuen Klassen in diesem Buch hat eine unten aufgeführte Liste der Klassenmerkmale, die durch die Wahl eines Archetypen verändert oder ersetzt werden. Der Biohacker, der Entropiker und der Hexer sind mit allen veröffentlichten Starfinder-Archetypen kompatibel, obwohl sie immer noch von den spezifischen Voraussetzungen abhängig sind, welche bei den entsprechenden Archetypen aufgelistet werden.

Veränderte oder ersetzte Klassenmerkmale des Biohackers

Bei jeder Stufe, auf der ein Archetyp ein alternatives Klassenmerkmal verleiht, verändert oder ersetzt eine Biohackerin mit diesem gewählten Archetypen die aufgeführten Klassenmerkmale.

- **Mehrere Stufen** **2., 4., 6., 12., 18.:** Du bekommst kein Theorem.
- **9. Stufe** Du bekommst keine zweite tägliche Nutzung von Zündende Idee. Wenn du Stufe 15 erreichst, kann du Zündende Idee nur zweimal pro Tag anwenden.

Veränderte oder ersetzte Klassenmerkmal des Entropikers

Bei jeder Stufe, auf der ein Archetyp ein alternatives Klassenmerkmal verleiht, verändert oder ersetzt ein Entropiker mit diesem gewählten Archetypen die aufgeführten Klassenmerkmale.

- **Mehrere Stufen** **2., 4., 6., 12., 18.:** Du bekommst keine Entropiker Selbstkontrolle.
- **9. Stufe** Du bekommst keine zweite tägliche Nutzung von Reaktiv. Wenn du Stufe 15 erreichst, kann du Reaktiv nur zweimal pro Tag anwenden.

Veränderte oder ersetzte Klassenmerkmal des Hexers

Bei jeder Stufe, auf der ein Archetyp ein alternatives Klassenmerkmal verleiht, verändert oder ersetzt ein Hexer mit diesem gewählten Archetypen die aufgeführten Klassenmerkmale.

- **2. Stufe** Du bekommst das Klassenmerkmal Paradigmenwechsel nicht auf der 2. Stufe, sondern erhältst dieses Merkmal auf der 5. Stufe
- **4. Stufe** Du erhältst keine zusätzliche tägliche Anwendung des Klassenmerkmals Unendliche Welten noch seinen zusätzlichen Effekt auf der 4. Stufe.
- **6. Stufe** Du erhältst das Klassenmerkmal Alternatives Ergebnis nicht auf der 6. Stufe. Stattdessen erhältst du es auf der 12. Stufe.
- **9. Stufe** Du kannst dein Klassenmerkmal Mehrschichtige Sicht nicht auf eine zweite Fertigkeit anwenden.
- **12. Stufe** Wenn du über das Klassenmerkmal Alternatives Ergebnis verfügst, bekommst du eine zweite tägliche Anwendung. Würdest du das Klassenmerkmal Alternatives Ergebnis dank eines Austauschs durch einen Archetypen erst auf dieser Stufe erhalten, erhältst du es erst mit Stufe 18.
- **18. Stufe** Wenn du das Klassenmerkmal Alternatives Ergebnis hast, bekommst du keine zweite Anwendung. Würdest du das Klassenmerkmal Alternatives Ergebnis dank eines Austauschs durch einen Archetypen erst auf dieser Stufe erhalten, bekommst du es gar nicht.

Neue Archetypen

Dieses Band stellt eine Zusammenstellung von zehn neuen Archetypen vor, die von Charakteren genutzt werden können, die eine der Klassen dieses Bandes oder aus dem Grundregelwerk spielen. Einige dieser Archetype führen Voraussetzungen auf, welche bis zu dem Zeitpunkt erfüllt werden müssen, an dem du den Archetypen zuerst erhalten würdest. Die Archetypen folgen ansonsten den im Grundregelwerk auf den Seiten 126-127 vorgestellten Regeln.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

BIOHACKER

AUSDAUERPUNKTE

6 + Konstitutionsmodifikator

6 TP

Du bist fasziniert von der Wissenschaft in all ihren mannigfaltigen Facetten. Du verstehst das dir die Grundlagen von Biologie, Chemie, Physik und anderen Disziplinen dabei helfen können, die Schwächen deiner Feinde auszunutzen und deine Verbündeten zu stärken. Du könntest lernbegierig und methodisch deine Nachforschungen angehen, deinen Geist bei der Suche nach Erkenntnissen an seine Grenzen bringen, oder du bist vielleicht ein wagemutiger Experimentator, der Erfindungen improvisiert und eher zufällig auf seine bahnbrechenden Enthüllungen stößt. Wie dem auch sei, nutzt du dein Wissen unterschiedlichster wissenschaftlicher Felder, um deinen Verbundenen zu helfen, egal ob in der Hitze einer Schlacht oder bei der Erstellung eines genialen Plans.



SCHLÜSSELATTRIBUT

Deine Intelligenz hilft dir beim Erlernen wissenschaftlicher Inhalte, während dir deine Weisheit dabei hilft, Fakten zu interpretieren und sie auf Situationen in der realen Welt anzuwenden. Du solltest entweder Intelligenz oder Weisheit als dein Schlüsselattributswert auswählen. Einmal getroffen, kann diese Wahl nicht mehr geändert werden. Eine hohe Geschicklichkeit kann dir dabei helfen deinen Verbündeten besser zu helfen und deine Feinde mit deinen Biohacks im Fernkampf zu behindern.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
INTELLIGENZMODIFIKATOR+4

Beruf (CH, IN oder WE)	Kultur (IN)
Biowissenschaften (IN)	Medizin (IN)
Bluffen (CH)	Motiv Erkennen (WE)
Computer (IN)	Naturwissenschaften (IN)
Diplomatie (CH)	Technik (IN)
Fingerfertigkeit (GE)	Wahrnehmung (WE)

RÜSTUNGEN UND
WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN

Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN

Einfache Nahkampfwaffen, Granaten und Handfeuerwaffen



TABELLE 2-1: BIOHACKER

KLASSENSTUFE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KLASSENMERKMALE
+0	+0	+0	+2		Biohacks, Primärforschungsbereich, Individualisiertes Mikrolabor, Injektionsexperte, Wissenschaftliche Methode
+1	+0	+0	+3		Injektionsexperte +1, Theorem
+2	+1	+1	+3		Waffenspezialisierung, Zündende Idee 1/Tag
+3	+1	+1	+4		Theorem
+3	+1	+1	+4		Durchbruch im Primärforschungsbereich, Individualisiertes Mikrolabor (fortschrittliches Medipack)
+4	+2	+2	+5		Theorem
+5	+2	+2	+5		Sekundärforschungsbereich
+6	+2	+2	+6		Theorem
+6	+3	+3	+6		Individualisiertes Mikrolabor (Medizinisches Labor, 27 Meter), Injektionsexperte +2, Zündendes Technologieverständnis 2/Tag
+7	+3	+3	+7		Theorem
+8	+3	+3	+7		Durchbruch im Sekundärforschungsbereich
+9	+4	+4	+8		Theorem
+9	+4	+4	+8		Tertiärforschungsbereich
+10	+4	+4	+9		Theorem
+11	+5	+5	+9		Zündende Idee 3/Tag
+12	+5	+5	+10		Theorem
+12	+5	+5	+10		Durchbruch im Tertiärforschungsbereich, Individualisiertes Mikrolabor (36 Meter)
+13	+6	+6	+11		Injektionsexperte +3, Theorem
+14	+6	+6	+11		Reservenanalyse
+15	+6	+6	+12		Superserum, Theorem

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

BIOHACKS (AF)

1. Stufe

- Als Teil deines Individualisierten Mikrolabors hast du immer eine spezialisierte Mikroapotheke aus Katalysatoren, Naniten und spezialisierten Chemikalien, plus kleinen Apparaturen, um sie zu vermischen, und Spritzen dabei. Du kannst diese Komponenten nutzen, um aus ihnen schnell Biohacks zu produzieren: Spezialisierte Lösungen zur Erzeugung unterschiedlichster Effekte. In lebendigen Zielen verändern deine Biohacks die normalen biologischen Prozesse; in nicht lebenden Kreaturen ahmen sie mithilfe komplexer chemischer Zutaten die Biochemie nach. Du kannst Biohacks nutzen, um deine Verbündeten zu stärken oder deine Feinde zu schwächen. Deine Biohacks entfalten ihre Effekte nur, wenn du sie in eine Kreatur injizierst (siehe unten) und auch nur du weißt, wie sie korrekt hergestellt und angewendet werden – ein Biohack, der aus deinem Besitz verschwindet, wird inaktiv, bis zu ihn wieder an dich nimmst.
- Du kannst einen von dir erschaffenen Biohack über einen Angriff mit jeder beliebigen Injektionswaffe übertragen. Du musst vor dem Angriffswurf erklären, dass du einen Biohack nutzt und welche spezifische Wirkung er entfalten soll, aber der Biohack wird als Teil der Aktion, die du für den Angriff nutzt, ausgewählt und angewendet. Du musst deine Waffe nicht im Vorfeld mit einem Biohack laden. Wenn du einen Fernkampfangriff durchführst und dein Ziel verfehlt, wird der genutzte Biohack zusammen mit der verschossenen Munition verbraucht. Ein mit einer Nahkampfinjektionswaffe übertragener Biohack wird bei einem missglückten Angriff in der Regel nicht verbraucht. Wenn du einen Angriff mit einem Biohack zusammen durchführst, dein Angriff gelingt, aber dein Angriff keinen Schaden zufügt (normalerweise als Folge von Schadensreduzierung oder einer Fähigkeit wie Linderung des Entropikers), wird der Biohack verbraucht, ohne dass das Ziel von ihm beeinflusst wird. Nach einem misslungenen Angriff, der deinen Biohack nicht verbraucht,

kannst du ihn entfernen oder den genutzten Biohack als Teil deines nächsten Angriffs austauschen, ohne zusätzliche Aktion aufwenden zu müssen.

- Du kannst einen Biohack außerdem über eine medizinische Spritze (aus deinem Individualisierten Mikrolabor) übertragen, die du in einer Hand führen kannst. Diese wird als verbrauchbare einfache Nahkampfwaffe mit vernachlässigbarer Last, 1 Trefferpunkt, und einer Gegenstandsstufe und einem Härtewert äquivalent zu deiner Biohackerstufe behandelt. Um einer unwilligen Kreatur einen Biohack zu injizieren, musst du sie mit einem Nahkampfangriff treffen. Dieser Angriff fügt keinen Schaden zu, aber wenn die Kreatur einen Punkt Stichschaden erleiden würde, wird sie stattdessen von dem Biohack in der Spritze in Mitleidenschaft gezogen.
- Einen Biohack kannst du als Standardaktion in eine willige oder bewusstlose Kreatur (oder dir selbst) injizieren, ohne dass du einen Angriffswurf benötigst, solange sich das Ziel innerhalb deiner Reichweite befindet. Du kannst auch eine Fernkampfinjektionswaffe nutzen, um einen Biohack in einen, auf dein Individualisiertes Mikrolabor eingestimmten, Verbündeten, ohne Angriffswurf, zu injizieren, dies kostet dich eine Standardaktion, solange sie sich innerhalb der Reichweite deines Individualisierten Mikrolabor befinden. Unter allen anderen Umständen erfordert die Injektion eines Biohacks in einen Verbündeten auf Entfernung einen erfolgreichen Fernkampfangriffswurf.
- Die von dir zur Erstellung von Biohacks genutzten Materialien sind solange inaktiv, bis du sie aktivierst. Einmal aktiviert, können sie dazu genutzt werden, jeden beliebigen dir bekannten Biohack zu erstellen. Jeden Tag, nach 8 Stunden Rast, kann du 10 Minuten zur Aktivierung der Zutaten zur Erstellung einer Anzahl von Biohacks gleich 1+ deinem Schlüsselattributsmodifikator aufwenden. Dies ist die maximale Anzahl an Biohacks, die du gleich-

zeitig bereithalten kannst. Diese Vorbereitung aktiviert lediglich die Zutaten; du musst dich noch nicht entscheiden, welche spezifischen Biohacks du vorbereiten willst, bis zu genau der Aktion oder dem Angriff, der sie übertragen soll. Aktivierte Biohackmaterialien, die nicht an dem Tag genutzt wurden, werden wieder inaktiv, selbst wenn sie sich noch in deinem Besitz befinden. Du kannst diese inaktiven Reagenzien regelmäßig ganz einfach ohne Kosten wiederauffüllen, außer der SL bestimmt etwas anderes. Wann immer du eine 10minütige Rast einlegst, um Ausdauerpunkte zu regenerieren, kannst du zusätzliche aktivierte Biohackzutaten vorbereiten um bereits verbrauchte zu ersetzen, bis du wieder die Maximale Anzahl erreicht hast.

- Biohacks gibt es in zwei Varianten: Verstärker und Inhibitoren. Auf der 1. Stufe kennst du die unten aufgeführten Einfachen Verstärker und Inhibitoren, die folgenden Kleinen Verstärker und Inhibitoren und die Einzigartigen Verstärker und Inhibitoren, die du durch deinen Primärforschungsbereich (siehe Seite 43) erhältst. Wenn du in deiner Stufe aufsteigst, kannst du zusätzlich zu den Biohacks, die du durch deinen Sekundär- und Tertiärforschungsbereich (siehe Seite 44) bekommen hast, noch Theoreme entwickeln, um spezielle Biohacks zu erlernen (siehe Theorem auf Seite 43). Des Weiteren versorgen dich die meisten Forschungsbereiche letztlich mit Durchbrüchen: speziellen Biohacks, beschrieben in den jeweiligen Einträgen.

Einfacher Verstärker

- Ein Einfacher Verstärker Biohack hilft einer Kreatur auf die eine oder andere Weise. Der Effekt hält für eine Anzahl von Runden äquivalent zu deinem Schlüsselattributsmodifikator (minimal eine Runde) an, außer es ist etwas anderes angegeben. Du beginnst dein Spiel mit diesen einfachen Verstärker Biohacks; wenn du sie nutzt, wähle einen der Effekte:
- Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus von +1 auf seine RK.
- Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe.
- Das Ziel erhält einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate. Wenn die Kreatur mehr als eine Fortbewegungsart hat, wähle eine, die den Bonus erhält.

Einfacher Inhibitor

Ein Einfacher Inhibitor Biohack behindert die physiologischen oder materiellen Funktionen einer Kreatur. Der Effekt eines Inhibitors hält für eine Anzahl von Runden äquivalent zu 3+ deinem Schlüsselattributsmodifikator (minimal eine Runde) an, außer es ist etwas anderes angegeben. Du beginnst dein Spiel mit diesen einfachen Inhibitor Biohacks; wenn du sie nutzt, wähle einen der Effekte:

- Das Ziel bekommt einen Malus von -2 auf seine RK.
- Du reduzierst den SR des Ziels um 5. Mit der 9. Stufe reduzierst du es stattdessen um 10. Mit der 17. Stufe reduzierst du es stattdessen um 15.
- Du reduzierst die Energieresistenz deines Ziels gegen einen Typ (deiner Wahl) um 5. Mit der 9. Stufe reduzierst du sie stattdessen um 10. Mit der 17. Stufe reduzierst du sie stattdessen um 15.

Eine Kreatur kann immer nur von einem deiner Inhibitoren gleichzeitig beeinflusst werden, obwohl sie unter den Effekten verschiedener einfacher Inhibitoren, die von unterschiedlichen Biohackern stammen, stehen kann. Wenn du eine Kreatur mit einem anderen einfachen Inhibitor versiehst, während ein vorheriger noch wirkt, endet der Effekt des vorherigen Inhibitors.

Schwache Biohacks

Du kannst schwache Biohacks von weniger starken (und stabileren) Pharmazeutika, Naniten und Katalysatoren erstellen und sie dem Angriff mit jeder beliebigen Injektionswaffe hinzufügen, die nicht bereits mit einem anderen Biohack versehen ist. Du musst die Materialien für einen Schwachen Biohack nicht im Vorfeld aktivieren

und sie zu nutzen zählt nicht zu der maximalen Anzahl der von dir gleichzeitig bereit gehaltenen Biohacks. Schwache Biohacks werden ansonsten genauso genutzt wie Einfache Verstärker und Einfache Inhibitoren Biohacks und funktionieren auch so, außerdem werden sie wie ebensolche Biohacks bei der Interaktion mit anderen Fähigkeiten (wie etwa Zündende Idee) behandelt.

Schwache Inhibitoren

Ein schwacher Inhibitor-Biohack versieht das Ziel mit einer kleinen Behinderung: Das Ziel erhält einen Malus von -1 auf seine Angriffswürfe für eine Anzahl von Runden gleich 3+ deinem Schlüsselattributswert.

Schwache Verstärker

Einen schwachen Verstärker-Biohack zu nutzen, erlaubt dir beim beeinflussten Ziel einige Fertigkeitswürfe für Medizin durchzuführen, solange sich das Ziel innerhalb der Reichweite deines Individualisierten Mikrolabors befindet. Außer den Angriff durchzuführen, wird dazu keine weitere Zeit oder Aktion benötigt. Die Tätigkeiten, die du mit solch einem Wurf für Medizin angehen kannst, hängen von deiner Stufe ab und sie haben nicht die Dauer normaler Verstärker Biohacks.

Mit der 1. Stufe kann du mit einem Wurf für Medizin Erste Hilfe leisten. Mit der 3. Stufe kannst du mit einem Wurf für Medizin Drogen oder Gifte behandeln, obwohl ein erfolgreicher Wurf dem Ziel nur einen Bonus von +4 auf seinen nächsten Rettungswurf gegen Drogen oder Gifte verleiht und dieser Rettungswurf innerhalb der nächsten Stufe erfolgen muss. Mit der 6. Stufe kannst du mit einem Wurf für Medizin Krankheiten behandeln, obwohl ein erfolgreicher Wurf dem Ziel nur einen Bonus von +4 auf seinen nächsten Rettungswurf gegen Krankheiten verleiht und dieser Rettungswurf innerhalb der nächsten Stufe erfolgen muss.

INDIVIDUALISIERTES MIKROLABOR (AF)

1. Stufe

- Du hast einen kleinen, individualisierten Baukasten erstellt, der medizinische Vorräte, Testmaterialien und pharmazeutische Zutaten enthält, welche du dazu nutzen kannst, medizinische Zustände zu beurteilen und unterschiedliche zusätzliche unten beschriebene Arbeiten zu verrichten. Du kannst dein Individualisiertes Mikrolabor so konfigurieren, dass es jede beliebige Form annehmen kann, die in deine Hand oder ein vergleichbares Körperglied passt. Alternative kannst du es zu einem Verbesserungssteckplatz deiner Rüstung hinzufügen oder zu einer Aufwertung in deinem Gehirn oder einem Arm; Dabei nimmt es nie den Verbesserungssteckplatz deiner Rüstung ein oder besetzt ein System in deinem Körper, so dass du diesen Steckplatz oder das System immer noch ganz normal für eine Rüstungsverbesserung oder eine Aufwertung nutzen kannst. Um dein Individualisiertes Mikrolabor zu benutzen, muss du es an deiner Person haben, aber du kannst es so konfigurieren, dass es nicht in deiner Hand sein muss, um zu funktionieren.
- Dein Individualisiertes Mikrolabor zählt als ein Einfaches Medipack und als ein Chemischer Analysator (Rüstkammer, S. 100) und kann für jeden Zweck genutzt werden, der auch auf diese beiden zutrifft. Solange du dein Individualisiertes Mikrolabor besitzt, kannst du Naturwissenschaften oder Biowissenschaften anstelle von Mystik nutzen, um Seren herzustellen. Obwohl Seren keine magischen Gegenstände sind, können sie eher mithilfe von Naturwissenschaften oder Biowissenschaften als Mystik identifiziert werden und benötigen keinen Magie Entdecken Zauber, um eine solchen Identifizierungswurf zu versuchen (mehr über die Herstellung von Seren findest du auf der Seite 235 im Starfinder Grundregelwerk).
- Solange du dein Individualisiertes Mikrolabor hast, kannst du eine Kreatur innerhalb deiner Sichtlinie und der Reichweite deines Mikrolabors (18 Meter auf Stufe 1) anvisieren und mit

einem speziellen Fertigkeitswurf identifizieren. Wenn es sich um eine lebendige Kreatur handelt, musst du einen Biowissenschaftswurf durchführen, bei nichtlebenden ist es ein Fertigkeitswurf für Naturwissenschaften. Der SG dieses Wurfs wird durch die Seltenheit der Kreatur bestimmt, den du der Tabelle zur Seltenheit von Kreaturen auf Seite 133 des Grundregelwerks entnehmen kannst. Unabhängig vom SG kannst du diesen Wurf auch ungeübt durchführen und immer dein Würfelergebnis wie eine 20 behandeln.

- Du kannst außerdem dein Individualisiertes Mikrolabor auf eine Anzahl individuelle Kreaturen in Höhe deines Bezugsattributsmodifikators +3 einstimmen. Dies beansprucht 10 Minuten, welche du mit der Zeit kombinieren kannst, die du benötigst, um deine täglichen Biohacks vorzubereiten, und die Kreaturen müssen anwesend sein, dem zustimmen und in der Lage sein beim Scannen mitzuarbeiten. Wenn du dein Mikrolabor auf mehr Kreaturen einstimmt, als dein Maximalwert, dann werden die Ältesten der Einstimmungen gelöscht, bis die Anzahl wieder dem Maximum entspricht. Ansonsten hält die Einstimmung 24 Stunden, da Veränderungen in der Umgebung und im Zustand des Zieles eine Neueinstimmung des Mikrolabors erforderlich machen. Unter bestimmten Umständen kannst du Fernkampfinjektionswaffen nutzen, um eingestimmte Kreaturen mit Biohacks zu versehen, ohne einen Angriffswurf durchführen zu müssen.
- Mit der 5. Stufe kann dein Individualisiertes Mikrolabor wie ein fortschrittliches Medipack genutzt werden.
- Mit der 9. Stufe hat es dieselbe Funktion wie ein Medizinisches Labor (ohne dass seine Last erhöht wird), und seine Reichweite erhöht sich auf 27 Meter.
- Mit der 17. Stufe erhöht sich seine Reichweite auf 36 Meter.
- Wenn dein Individualisiertes Mikrolabor beschädigt, zerstört, verloren gegangen oder gestohlen worden ist, kannst du ein neues aus jedem beliebigen Medipack oder Chemischen Analysator mit einer Stunde Arbeit zusammensetzen. Du kannst immer nur ein Individualisiertes Mikrolabor gleichzeitig haben. Wenn du ein neues Individualisiertes Mikrolabor herstellst, dient dein altes nur noch als ein normaler Gegenstand derjenigen Art, aus der du es hergestellt hast.

INJEKTIONSEXPERTE (AF)

1. Stufe

Du bist kompetent im Umgang mit Waffen mit der besonderen Eigenschaft Injektionswaffe, solange diese Waffe diese besondere Waffeneigenschaft nicht durch eine Waffenfusion, Zauber, Klassenmerkmal oder ähnliche Fähigkeiten oder Effekte gewonnen hat. Mit der 2. Stufe erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit diesen Waffen. Mit der 9. Stufe erhöht sich dieser Bonus auf +2 und Mit der 18. Stufe erhöht er sich auf +3.

Wenn du einen Verbündeten mit einer solchen Waffe triffst, kann du es vermeiden deinem Verbündeten Schaden zuzufügen, während du deinen Verbündeten immer noch mit dem Biohack Verstärker oder Inhibitor, der Droge, dem medizinischen Präparat, Gift, Serum oder anderen Substanz, mit der deine Injektionswaffe geladen war, versehen kannst. Wenn du eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Injektion abfeuerst und du diese Waffe mit verschiedenen Arten von Munition geladen hast, kannst du, während du den Angriff durchführst, entscheiden mit welcher Art von Munition du schießt.

PRIMÄRFORSCHUNGSBEREICH (AF)

1. Stufe

Dein Primärforschungsbereich repräsentiert deine wissenschaftliche Spezialisierung. Wähle deinen Primärforschungsbereich, wenn du die erste Stufe als Biohacker erreichst – einmal entschieden, kann diese Wahl nicht mehr geändert werden. Ein Forschungsbereich

verleiht dir einzigartige Verstärker und Inhibitoren, von denen viele nur bei lebenden Kreaturen funktionieren (nicht bei Objekten oder Kreaturen für die die Allgemeine Kreaturenregel Nichtlebend gilt; Alien-Archiv, S. 156) und die über spezielle Eigenschaften und Kategorien verfügen, die in ihren Einträgen beschrieben werden. Mit der 5. Stufe bekommst du einen Durchbruch in deinem Forschungsbereich. Beschreibungen der von dir wählbaren Forschungsbereiche findest du auf den Seiten 45-46.

WISSENSCHAFTLICHE METHODE (AF)

1. Stufe

Du verfügst über eine angeborene mentale Begabung und eine spezielle Art und Weise Probleme anzugehen, die dich normale Forscher und Wissenschaftler übertrumpfen lässt. Wenn dein Schlüsselattribut Intelligenz ist, bist du Gelehrt. Wenn dein Schlüsselattribut Weisheit ist, bist du Instinktiv. Deine Wissenschaftliche Methode beeinflusst dein Klassenmerkmal Zündende Idee und kann die Funktion weitere Klassenmerkmale beeinflussen, wie bei diesen Fähigkeiten beschrieben.

Gelehrt

Dein Geist ist ein Bollwerk an Informationen, dass nur selten überwunden werden kann. Du bekommst einen Bonus von +1 auf Willenswürfe. Dieser Bonus erhöht sich mit der 3. Stufe auf +2, mit der 8. Stufe auf +3 und auf +4 mit der 16. Stufe. Die erhältst außerdem einen Verständnisbonus von +1 auf Biowissenschafts-, Medizin- und Naturwissenschaftswürfe. Dieser Bonus erhöht sich um zusätzliche +1 mit der 3. Stufe und anschließend alle weiteren vier Stufen. Zusätzlich kannst du deinen Intelligenzmodifikator anstelle deines Weisheitsmodifikators für Wahrnehmungs- und Motiv Erkennen Würfe nutzen.

Instinktiv

Du kannst schnell die Verbindungen zwischen Dingen errahnen und oft instinktiv entsprechend dieser Verbindungen handeln, Wissen und Geschick gewinnend, ohne immer in der Lage zu sein, wie du es gewonnen hast. Wähle zwei Fertigkeiten aus – einmal getroffen, kann diese Wahl nicht mehr geändert werden. Du bekommst jede Stufe einen Bonusrang in jeder dieser beiden Fertigkeiten, ebenso wie einen Verständnisbonus von +1 auf Würfe, die diese Fertigkeiten nutzen. Dieser Bonus erhöht sich um zusätzliche +1 mit der 3. Stufe und anschließend alle weiteren vier Stufen. Zusätzlich kannst du deinen Weisheitsmodifikator anstatt deines Intelligenzmodifikators für Biowissenschafts-, Medizin- und Naturwissenschaftswürfe nutzen.

THEOREM (AF)

2. Stufe

Sowie du an Erfahrung gewinnst, entwickelst du Theorien darüber, wie das Universum funktioniert. Einige Theoreme kannst du auf dich selbst anwenden, deine physiologische Struktur verändernd, um spezifische Vorteile zu bekommen, während andere die Nutzung deines Individualisierten Mikrolabors oder anderer Ausrüstung erfordern oder zusätzliche Wahlmöglichkeiten zu deinen Biohacks hinzufügen.

Du erlernst dein erstes Theorem mit der 2. Stufe und erhältst je ein weiteres Theorem alle zwei darauffolgenden Stufen. Wenn ein Theorem einem Gegner einen Rettungswurf erlaubt, um seinem Effekt zu widerstehen, beträgt der SG gleich 10+ deiner halben Biohackerstufe + deinem Schlüsselattributsmodifikator. Wenn ein Theorem von einem Gegner einen Fertigkeitswurf erfordert, beträgt der SG gleich 10+ anderthalbfache Biohackerstufe + deinem Schlüsselattributsmodifikator. Wenn du erst einmal ein Theorem erlernt hast, kann diese Wahl nicht mehr geändert werden. Die Liste mit Theoremen beginnt ab Seite 46.

ZÜNDENDE IDEE (AF) 3. Stufe

Mögliche Permutationen und Abwandlungen deiner Formeln durchkreuzen konstant deinen Verstand. Einmal am Tag kannst du einen deiner Biohacks in seiner Wirkungsweise verändern, abhängig von deiner gewählten Wissenschaftlichen Methode. Du kannst dies mit der 9. Stufe und dann mit der 15. Stufe jeweils ein zusätzliches Mal pro Tag durchführen.

Wenn du ein Gelehrter Biohacker bist, kannst du zwei Nutzungen deiner Biohack Fähigkeit aufwenden, um die Effekte zweier Einfacher oder schwacher Biohacks (oder einem Einfachen und einem Kleinen) zu einem einzigen Effekt zu kombinieren. Dafür benötigst du keine zusätzliche Zeit und es erlaubt dir eine Kreatur gleichzeitig unter dem Einfluss zweier unterschiedlicher Einfacher oder Kleiner Verstärker oder Inhibitoren-Biohacks zu halten. Wenn diese zwei Effekte über unterschiedliche Wirkungsduern verfügen, endet jeder Effekt nach sein normalen Wirkungsduer, wobei jeder Effekt, dessen Wirkungsduer in Runden gemessen wird, 1 Runde länger anhält als normal.



Wenn du ein Instinktiver Biohacker bist, kannst du bei der Nutzung eines Verstärker-Biohacks zusätzlich zu den normalen Effekten des Verstärkers, einen der folgenden Zustände entfernen: Erschüttert, Fasziniert oder Geblendet. Wenn du wenigstens die 9. Stufe erreicht hast, kannst du stattdessen den Zustand Abgelenkt zu den Effekten jedes deiner Inhibitoren hinzufügen oder du kannst folgende Zustände mit jedem deiner Verstärker entfernen: Abgelenkt, Erschöpft, Erschüttert, Fasziniert, Geblendet, Kränkelnd oder Taub. Alternativ kannst du den Zustand Geblendet zu den übertragenen Effekten eines jeden deiner Inhibitoren-Biohacks hinzufügen. Dieser Effekt hält genauso lange an, wie die Wirkungsduer des Inhibitors.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. Stufe

Du erhältst das Talent Waffenspezialisierung als Bonustalent für jeden Waffentyp, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist. Für Waffen, in denen du nur dank deines Klassenmerkmals Injektionsexperte geübt bist, addierst du anstelle der normalen Waffenspezialisierungsvorteile deine halbe Charakterstufe zu dem Schaden, den du mit dieser Waffe zufügst.

SEKUNDÄRFORSCHUNGSBEREICH (AF) 7. Stufe

Du wählst einen Sekundärforschungsbereich aus, der sich von deinem Primärforschungsbereich unterscheiden muss. Einmal getroffen, kann diese Wahl nicht mehr geändert werden. Du erhältst einen einzigartigen Verstärker und Inhibitor-Biohack für diesen Forschungsbereich. Mit der 11. Stufe erzielst du einen Durchbruch in deinem Sekundärforschungsbereich. Wenn über Studienfächer gesprochen wird, wird dein Sekundärforschungsbereich oft als dein „Nebenfach“ bezeichnet.

TERTIÄRFORSCHUNGSBEREICH (AF) 13. Stufe

Du wählst einen Tertiärforschungsbereich aus, welcher sich von deinem Haupt- und Sekundärforschungsbereich unterscheiden muss. Einmal getroffen, kann diese Wahl nicht mehr geändert werden. Du erhältst einen einzigartigen Verstärker- und Inhibitor-Biohack für diesen Forschungsbereich. Mit der 17. Stufe erzielst du einen Durchbruch in deinem Tertiärforschungsbereich.

RESERVENANALYSE (AF) 19. Stufe

Wann immer du dein Klassenmerkmal Zündende Idee einsetzt, erhältst du 1 Reservepunkt zurück bis zu deinem normalen Maximum.

SUPERSERUM (ÜF) 20. Stufe

Mit Stufe 20 hast du die Formel für ein Superserum entwickelt, das mächtige Veränderungen in einem Ziel hervorrufen kann. Du kannst zwei Superseren pro Tag herstellen. Deine Superseren sind eine spezielle Art von Biohack und du bereitest sie als Teil der 10 Minuten vor, die du zur normalen Vorbereitung deiner Biohacks am Tag nutzt. Dein Superserum ruft einen der folgenden Effekte hervor; wie bei allen Biohacks triffst du die Entscheidung über Effekt als Teil der Attacke oder Aktion, mit der du eine Kreatur mit dem Biohack injizierst.

- Verleiht mächtige Heilung oder belebt eine tote Kreatur wieder. Dies funktioniert als ob du Tote erwecken oder Regeneration auf dein Ziel zauberst. Nutze deine Klassenstufe als Zauberstufe.
- Verändert den physiologischen Aufbau des Ziels, was massive innere Schäden hervorruft. Das Ziel nimmt 17W10 Punkte Schaden und erhält für 1 Runde die Zustände Entkräftet und Betäubt. Wenn dem Ziel ein Zähigkeitswurf gelingt (SG = 10+ deiner halben Biohackerstufe + deinem Schlüsselattributsmodifikator), wird der Schaden halbiert und das Ziel erhält stattdessen nur für 1 Runde den Zustand Erschöpft.

- ☉ Befreit das Ziel von Verheerenden Zuständen. Wähle ein Set von Attributswerten aus: Mental (Charisma, Intelligenz und Weisheit) oder Physisch (Geschicklichkeit, Konstitution und Stärke). Das Ziel wird von allen Attributsschäden in dem gewählten Set geheilt und jeder Attributsentzug dieser Attributswerte wird entfernt. Unabhängig von dem gewählten Set von Werten, entfernt das Superserum auch anhaltende Furchts-, Verwirrungs-, und Wahnsinnseffekte; jedes mentale Leiden, dass auch mit Magie bannen entfernt werden könnte; und jede Krankheit, die den Geisteskrankheitspfad nutzt. Es entfernt jeden Effekt, der magisch die Erinnerung des Ziels beeinflusst – sogar augenblickliche Effekte – und versetzt die Erinnerung des Ziels wieder in einen Zustand perfekter Klarheit.

FORSCHUNGSBEREICHE

Die folgenden Forschungsbereiche repräsentieren die unter Biohackern gebräuchlichsten akademischen Spezialisierungen. Solange nicht anderes erwähnt wird folgen die Verstärker, die Inhibitoren und die Durchbruchfähigkeit eines jeden Bereiches den Regeln für einfache Biohacks. Im Gegensatz zu Verstärkern und Inhibitoren wird die Durchbruchfähigkeit nicht zur Nutzung des Biohack-Klassenmerkmals gerechnet. Du kannst die Fähigkeit eines jeden Durchbruchs einmal pro Tag nutzen und diese Nutzung nach einer 10-minütigen Rast zum zurückerlangen von Ausdauerpunkten oder einer 8 stündigen Rast zur Regeneration von Reservepunkten zurückgewinnen. Wenn die durch einen Forschungsbereich gewonnene Fähigkeit einen Rettungswurf erfordert, beträgt der SG gleich 10+ deiner halben Klassenstufe + deinem Schlüsselattributsmodifikator.

Genetik

Unter Genetik versteht man das Studium der einer lebenden Kreatur innewohnenden Charakteristiken.

Verstärker: Du verstärkst eine lebendige Kreatur (die nicht unter die Allgemeine Kreaturenregel Nichtlebendfällt) temporär. Du verbesserst die Hörschärfe der Kreatur, indem du deinem Ziel die Vorteile von Blindgespür (Geräusch) mit einer Reichweite von 18 Metern verleihst. Wenn eine Kreatur bereits über Blindgespür verfügt, erhält sie stattdessen die Vorteile des Talents Blind kämpfen. Dieser Vorteil hält 60 Minuten lang an.

Inhibitor: Du beförderst eine DNA-verdrehende oder Material-verändernde chemische Nanitenmischung in den Körper einer Kreatur und verleihst ihr Verwundbarkeit gegen einen Typ von Energie (deiner Wahl). Wenn die Kreatur immun gegen diesen Energietyp ist, entfernt der Inhibitor diese Immunität temporär und verleiht der Kreatur einen Widerstand von 20 gegen diesen Typ von Energie. Wenn die Kreatur über einen Widerstand gegen diese Art von Energie verfügt, reduziert der Effekt den Widerstand stattdessen um 10 (bei einem Minimum von 0). Dieser Biohack entfernt nicht den Widerstand oder die Immunität einer Kreatur für natürliche Gefahren und Umgebungen, sondern nur für den Schaden durch Energieangriffe, Zauber und andere Fähigkeiten.

Durchbruch

Du kannst die folgende Fähigkeit nutzen, wenn du einen Durchbruch in diesem Forschungsbereich erzielt hast.

Gentherapie (AF): Du kannst als Standardaktion eine medizinische Formel erstellen und einer lebenden Kreatur verabreichen, die die Effekte von Schaden auf ihren Geist oder Körper unterbindet. Nach der Injektion erlaubt diese Formel dem Ziel für 10 Minuten alle Effekte für Attributsschaden und -entzug bei deinen Schlüsselattributen zu ignorieren. Wenn du mindestens die 7. Stufe besitzt, hält dieser Effekt für 1 Stunde an. Wenn du mindestens auf der 13. Stufe bist, hält er 24 Stunden an.

Immunologie

Immunologie ist das Studium wie der Körper einer lebenden Kreatur Krankheiten und andere Leiden bekämpft.

Verstärker: Du verstärkst das Immunsystem einer Kreatur und verleihst ihr so einen Verbesserungsbonus von +2 auf ihre Zähigkeitswürfe.

Inhibitor: Du verabreichst einen potenten Wirkstoff, der das Immunsystem einer Kreatur schwächt (oder bei einer Kreatur mit der Eigenschaft Nichtlebend Empfindlichkeiten erschafft) und ihr einen Malus von -1 auf ihre Zähigkeitswürfe verleihst.

Durchbruch

Du kannst die folgende Fähigkeit nutzen, wenn du einen Durchbruch in diesem Forschungsbereich erzielt hast.

Krankheitsunterdrückung (AF): Du kannst als Standardaktion eine medizinische Formel erstellen und verabreichen, die das Immunsystem eines Ziels überlädt. Nach der Injektion erlaubt es diese Formel dem Ziel die Effekte der höchsten Phase einer einzelnen in ihm wütenden Krankheit (ausgenommen der Endphase der Krankheit) für 1 Stunde zu ignorieren. Die Krankheit schreitet während dieser Zeit nicht normal voran, aber diese Zeit zählt nicht zu der Dauer der Krankheit. Wenn du mindestens auf der 7. Stufe bist, ignoriert das Ziel die Effekte der höchsten Phase einer Krankheit für 24 Stunden. Wenn du mindestens auf der 13. Stufe bist, ignoriert das Ziel die Effekte für 1 Woche.

Neurochemie

Neurochemie ist das Studium der Chemikalien, die das Gehirn und die Nerven (oder vergleichbare kognitive Systeme) einer Kreatur beeinflussen.

Verstärker: Du verstärkst die Chemie des Gehirns (oder eines vergleichbaren kognitiven Systems) einer Kreatur, was ihr erlaubt die Effekte der Zustände Verwirrt und Wankend für die Dauer der Wirkung des Verstärkers zu ignorieren. Während die Kreatur diese Effekte ignoriert, läuft die Dauer der Zustände normal ab.

Inhibitor: Du verabreichst ein starkes chemisches Zusatzmittel, welches die Neuronen (oder Äquivalenten) einer Kreatur überlagert und ihr einen Malus von -1 auf die Willenswürfe verleihst.

Durchbruch

Du kannst die folgende Fähigkeit nutzen, wenn du einen Durchbruch in diesem Forschungsbereich erzielt hast.

Neurotransmitter verstärken (AF): Du kannst als Standardaktion ein Präparat erstellen und verabreichen, das einen plötzlichen Anstieg kognitiver Aktivität auslöst. Nach der Injektion in eine Kreatur verleiht die Formel dem Ziel 1 Minute lang einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Wenn das Ziel bereits unter einem geistesbeeinflussenden Effekt steht, kann das Ziel unmittelbar gegen diesen Effekt einen neuen Rettungswurf mit einem Verbesserungsbonus von +2 durchführen. Dies erlaubt keinen neuen Rettungswurf, wenn der Effekt ursprünglich keinen erlaubt.

Pharmakologie

Pharmakologie ist das Studium von Medikamenten und ihrer Wirkung auf lebende Kreaturen.

Verstärker: Du verabreichst einer lebenden Kreatur ein Koagulat, der ihm für die Dauer des Effekts Immunität gegen den Zustand Blutend verleiht. Wenn sich die Kreatur bereits unter dem Effekt des Zustandes Blutend befindet, wenn du den Biohack anwendest, endet der Zustand.

Inhibitor: Du führst ein mildes Halluzinogen in den Körper einer lebenden Kreatur ein, der es dem Ziel schwierig macht sich zu bewegen oder zu handeln. Das Ziel erhält den Zustand Beladen und ihm muss ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht auch den Zustand Verstrickt zu erhalten. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gifteffekt.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Durchbruch

Du kannst die folgende Fähigkeit nutzen, wenn du einen Durchbruch in diesem Forschungsbereich erzielt hast.

Schmerz lindern (AF): Du kannst als Standardaktion eine Formel erstellen und einer lebenden Kreatur verabreichen, um Schmerzen und Übelkeit zu verhindern. Nach der Injektion verhilft die Mixtur dem Ziel zu einem Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Schmerz-Effekte und Effekte, die den Zustand Kränkelnd oder Übelkeit hervorrufen. Dieser Bonus hält 1 Minute lang an. Wenn sich das Ziel bereits unter einem dieser Effekte befindet, kann es augenblicklich einen weiteren Rettungswurf mit einem Verbesserungsbonus von +2 zur Beendigung oder Entfernung des Zustandes durchführen. Dies erlaubt keinen neuen Rettungswurf, wenn der Effekt ursprünglich keinen erlaubt hat. Wenn du mindestens Stufe 7 bist, steigt der Bonus auf Rettungswürfe gegen Schmerz-Effekte und Effekte, die den Zustand Kränkelnd oder Übelkeit hervorrufen, auf +6 oder +4, wenn das Ziel bereits befallen ist und einen neuen Rettungswurf durchführt. Wenn du mindestens Stufe 13 bist, wird der Zustand Kränkelnd automatisch entfernt und der Bonus für neue Rettungswürfe zur Entfernung aller anderen Zustände steigt auf +6.

Toxikologie

Toxikologie ist das Studium der negativen Effekte bestimmter Chemikalien auf lebende Kreaturen.

Verstärker: Du lässt eine lebende Kreatur ein übelriechendes Sekret aussondern. Jede lebende Kreatur, die das betroffene Ziel mit einem Natürlichen Angriff angreift, erhält einen Malus von -2 auf den Angriff. Dieser Malus ist ein Gifteffekt. Wenn der Angreifer aktiven Schutz vor Umwelteinflüssen hat (wie die durch die meisten Rüstungen verliehen), tritt der Malus erst auf, nachdem der Angreifer das Ziel einmal getroffen und Schaden zugefügt hat.

Inhibitor: Du verabreichst ein leichtes Gift in den Körper einer lebenden Kreatur, welches ihr den Zustand Kränkelnd verleiht. Dies ist ein Gifteffekt.

Durchbruch

Du kannst die folgende Fähigkeit nutzen, wenn du einen Durchbruch in diesem Forschungsbereich erzielt hast.

Giftunterdrückung (AF): Du kannst als Standardaktion eine Formel erstellen und einer lebenden Kreatur verabreichen, die den Verlauf eines Giftes in Schach hält. Nach der Injektion erlaubt es diese Formel dem Ziel die Effekte der höchsten Phase eines einzelnen in ihm wütenden Giftes (ausgenommen der Endphase des Giftes) für 1 Minute zu ignorieren. Das Gift schreitet während dieser Zeit nicht normal voran, aber dieser Zeit zählt nicht zu der Dauer des Giftes. Wenn du mindestens auf der 7. Stufe bist, ignoriert das Ziel die Effekte der höchsten Phase eines Giftes für 10 Minuten. Wenn du mindestens auf der 13. Stufe bist, ignoriert das Ziel die Effekte aller Phasen eines einzigen Giftes für 1 Stunde.

THEOREME

Du formulierst dein erstes Theorem beim Erreichen der 2. Stufe und gewinnst anschließend ein neues Theorem alle weiteren 2 Stufen hinzu. Für alle Theoreme benötigst du eine gewisse Mindeststufe in Biohacker und sie sind entsprechend aufgeführt. Für einige Theoreme musst du noch andere Voraussetzungen wie die Kenntnis weiterer Theoreme erfüllen.

Mit einem Stern (*) gekennzeichnete Theoreme werden deinen Biohacker Klassenmerkmalen zugerechnet und können nicht zusammen verwendet werden. Nur ein solches Theorem kann mit einem individuellem Biohack verabreicht werden.

2. Stufe

Du musst mindestens die 2. Stufe erreicht haben, um, diese Theoreme auszuwählen.

Behandlungsmeisterschaft (AF)

☛ Du bekommst einen Situationsbonus von +2 auf deinen Fertigkeitswurf für Medizin, wenn du die Aufgaben Krankheit, Drogen oder Vergiftung behandeln nutzt, und du kannst dies deutlich schneller durchführen. Es beansprucht dich nicht länger als 1 Minute, um Krankheiten zu behandeln und eine Bewegungsaktion, um Drogen oder Vergiftungen zu behandeln. Du kannst diese Aufgaben auch ohne Medipack, medizinisches Labor oder Krankenstation durchführen, obwohl du auf diese Art keinen Situationsbonus auf die Würfe bekommst und es die normale Zeit beansprucht.

Bewegungsinhibitor(AF)

☛ Jeder Biohack-Inhibitor, den du erfolgreich gegen einen Gegner einsetzt, senkt zusätzlich zu dem normalen Effekt des gewählten Inhibitors die Bewegungsrate dieses Gegners um 50% bis auf ein Minimum von 1,50 m. Wenn das Ziel über verschiedene Bewegungsarten verfügt, sinken alle Bewegungsraten.

Feldversorgung (AF)

☛ Du kannst als eine Standardaktion dein Individualisiertes Mikrolabor nutzen, um schnell einer benachbarten bereitwilligen oder bewusstlosen Kreatur medizinische Hilfe zu leisten. Wenn du ein instinktiver Biohacker bist, gewinnt das Ziel Ausdauerpunkte in Höhe eines Schlüsselattributsmodifikators zurück. Wenn du ein gelehrter Biohacker bist, gewinnt das Ziel Trefferpunkte in Höhe eines Schlüsselattributsmodifikators. Diese Zahl erhöht sich ab Stufe 4 auf 1W6+ deinen Schlüsselattributsmodifikator und ab Stufe 8 auf 2W8+ deinen Schlüsselattributsmodifikator. Dein Individualisiertes Mikrolabor muss sich in deinem Besitz befinden, um diese Fähigkeit zu nutzen, und du kannst es für eine Anzahl pro Tag nutzen, die deinem Schlüsselattributsmodifikator entspricht. Unabhängig davon, was für ein Typ von Biohacker du bist, kann eine Kreatur, die einmal von deiner Feldversorgung profitiert hat, nicht noch einmal von deiner Feldversorgung profitieren, bis sie eine 10minütige Rast zu Erholung von Ausdauerpunkte abgehalten hat.

Gifthaut (AF)

☛ Du hast mit so vielen Giften hantiert, dass sie sich in deiner Haut (oder äquivalenter äußeren Hülle) angesammelt haben. Jede Kreatur, die dich mit einem Natürlichen Angriff trifft, muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder erhält für 1 Minute den Zustand Kränkelnd. Jede Kreatur, die dich verschluckt, muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder bekommt für 1 Runde den Zustand Übelkeit; Die Kreatur erbricht dich automatisch zu Beginn seiner nächsten Runde (Dieses Erbrechen erfordert keine Aktion). Wenn du erbrochen wirst, landest du liegend angrenzend zu der Kreatur auf einem Feld der Wahl der Kreatur. Sobald eine Kreatur einmal unter dem Einfluss deiner Gifthaut stand, kann sie davon die nächsten 24 Stunden nicht mehr beeinflusst werden, obwohl sie von der Gifthaut eines anderen Biohackers beeinträchtigt werden kann.

Medikationsmeisterschaft (AF)

☛ Du kannst schnell die Präparate und Katalysatoren deines Individualisierten Mikrolabors in Medizinische Wirkstoffe (Grundregelwerk, S. 231). Du kannst ein Analgetikum, ein Antitoxin oder ein Sedativum mit einer Gegenstandsstufe nicht über deiner Biohackerstufe erschaffen. Wenn du ein instinktiver Biohacker bist, kannst du außerdem Adrenalin und Aufputschmittel (Rüstkammer, S. 132) herstellen. Wenn du ein gelehrter Biohacker bist, kannst du außerdem Antiemetika und Gerinnungsmittel (Rüstkammer, S. 132) herstellen. Diese Medikamente sind hochgradig instabil und können nicht für einen späteren Gebrauch aufbewahrt oder von jemandem anderes genutzt werden. Du kannst eines dieser Medikamente jedem beliebigen Angriff, den du mit einer Injektionswaffe durchführst, als Teil der Aktion für diesen Angriff oder Angriffen hinzufügen, aber du kannst keinen Biohack egal welcher Art demselben Angriff hinzufügen. Du kannst diese

Fähigkeit am Tag in Höhe deines Schlüsselattributswertes oft nutzen und erhältst alle verbrauchten Nutzungen (bis zu deinem Maximum) nach einer 10minütigen Rast zu Zurückgewinnung von Ausdauerpunkten zurück.

Merkwürdige Anatomie (AF)

- Unter Zuhilfenahme komplexer chemischer Erfindungen hast du deine eigene Physiologie verändert. Wenn ein Gegner jetzt einen Kritischen Treffer gegen dich landet, reduziere den durch den kritischen Treffer erlittenen Schaden um eine Zahl gleich deinem Schlüsselattributsmultiplikator. Dies schützt dich nicht davor die Effekte eines kritischen Treffers zu bekommen. Mit der 6. Stufe reduzierst du den durch den kritischen Treffer erlittenen Schaden um eine Zahl gleich deinem doppelten Schlüsselattributsmultiplikator. Mit der 12. Stufe reduzierst du ihn um eine Zahl gleich deinem dreifachen Schlüsselattributsmultiplikator und Mit der 18. Stufe reduzierst du ihn um eine Zahl gleich deinem vierfachen Schlüsselattributsmultiplikator.

Schmerzhafte Injektion (AF)

- Wenn du einen Gegner mit einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Injektion triffst, kann du dafür sorgen, dass die Munition (egal welcher Art sie ist) schmerzvoll in dem Körper der Kreatur verbleibt. Das Ziel bekommt zusätzlichen Schaden in Höhe der Hälfte deines Schlüsselattributsmultiplikators.

Schnelle Seren (AF)

- Wenn du dein Individualisiertes Mikrolabor nutzt, um ein Serum herzustellen, kannst du dies in der Hälfte der normalen Zeit.

Zustandsbehandlung (AF)

- Du kannst als eine Standardaktion eine angrenzende bereitwillige Kreatur behandeln, um die Zustände Erschüttert, Kränkelnd oder Wankend zu entfernen. Dies beendet nicht den Effekt, der diesen Zustand hervorgerufen hat und das Ziel kann diesen Zustand ganz normal von jeder Quelle wiedergewinnen. Du kannst diese Fähigkeit eine Anzahl gleich deinem Schlüsselattributsmultiplikator einsetzen. Du erhältst alle verbrauchten Nutzungen (bis zu deinem Maximum) nach einer 10-minütigen Rast zur Regeneration von Ausdauerpunkten zurück.

8. Stufe

Du musst mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um, diese Theoreme auszuwählen.

Betäubungspfeil (AF)

- Einmal pro Tag kannst du eine lebende Kreatur mit einem speziellen Biohack als Standardaktion anvisieren. Dies fügt keinen Schaden hinzu und zählt nicht zu deiner Maximalzahl nutzbarer Biohacks, aber es funktioniert andererseits wie ein Biohack. Wenn du das Ziel triffst, muss es einen Zähigkeitswurf bestehen oder fällt nach 1 Runde in einen tiefen Schlaf. Das Ziel bekommt den Zustand Schlafend. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf bleibt das Ziel unbeeinflusst. Ab Stufe 14 kannst du diese Fähigkeit zweimal pro Tag einsetzen. Dies ist ein Gifteffekt.

Ferninjektion (AF)

- Konstante Flickschusterei erlaubt es dir die Reichweite von Fernkampfinjektionswaffen, mit denen du dank des Klassenmerkmals Injektionsexperte geübt bist, zu erhöhen. Die Entfernungseinheiten dieser Waffen verdoppeln sich, wenn du sie nutzt. Mit der 16. Stufe verdreifachen sich diese Entfernungseinheiten stattdessen.

Mächtige Biohacks(AF)

- Du kannst grenzwertige Wissenschaft nutzen, um deine Biohacks so einzustellen, dass du mit ihnen alle Kreaturen beeinflussen

kannst, auch Kreaturen mit der allgemeinen Kreaturenregel Nichtleben, die du normalerweise nicht beeinflussen kannst. Wenn der Biohack über die Kategorie Gift verfügt, kannst du diese Kategorie bei jeder Nutzung des Biohacks entfernen.

Stabile Biohacks (AF)

- Du hast viele der Macken deiner Formeln ausgebügelt, so dass deine Biohacks jetzt nutzbar bleiben, selbst wenn sie sich außerhalb deines Besitzes befinden. Dies erlaubt dir anderen deine Biohacks zu überlassen, um sie nach eigenem Gutdünken zu nutzen. Andere Kreaturen müssen den Biohack vor der Nutzung erst mit einer Bewegungsaktion in eine Injektionswaffe laden oder den Biohack als Standardaktion sich selbst, einem angrenzenden bereitwilligen oder bewusstlosen Verbündeten verabreichen. Von dir geschaffene nicht genutzte Biohacks zählen zu deinem Maximum bis du sie nutzt oder sie 24 Stunden nach Herstellung inaktiv werden.

Verbesserte Zustandsbehandlung (AF)

- Füge die folgenden Zustände zu der Liste derjenigen hinzu, die du mit dem Theorem Zustandsbehandlung entfernen kannst: Übelkeit und Verängstigt. Du musst das Theorem Zustandsbehandlung kennen, um dieses zu erlernen.

Waffenexperte (AF)

- Wenn du über das Klassenmerkmal Waffenspezialisierung verfügst, füge deine volle Klassenstufe (anstelle deiner halben Klassenstufe) dem Schaden mit Handfeuerwaffen und solchen Waffen, mit denen du dank des Klassenmerkmals Injektionsexperte geübt bist, hinzu.

14. Stufe

Du musst mindestens die 14. Stufe erreicht haben, um, diese Theoreme auszuwählen.

Energischer Verstärker(AF)

- Jeder Verstärker, den du erfolgreich an einem Verbündeten oder dir selbst anwendest, verleiht für eine Anzahl von Runden gleich deinem Schlüsselattributsmultiplikator, zusätzlich zu seinem normalen Effekt, die Vorteile von Behändes Zauberwirken, Aus vollem Lauf schießen oder Tänzelnder Angriff (deine Wahl). Der Verbündete muss keine der Voraussetzungen dieser Talente erfüllen, um von diesen Vorteilen zu profitieren.

Flüssige Tapferkeit (AF)

- Du hast genug bestärkende Erfindungen konsumiert, um einige deiner Ängste zu unterdrücken. Du bist immun gegen den Zustand Erschüttert. Wenn du den Zustand Verängstigt hast, brauchst du nicht fliehen oder kämpfen, und wenn du den Zustand Panisch hast, brauchst du nicht alle Gegenstände, die du trägst, fallen lassen und fliehen, aber du bekommst immer noch den Zustand Kauernd, wenn du in die Ecke gedrängt bist. Du bekommst immer noch die Mali, die mit den Zuständen Verängstigt und Panisch zusammenhängen.

Mächtiger Feldversorgung (AF)

- Wenn du dein Feldversorgungstheorem nutzt, erhält dein Ziel nun eine Anzahl an Trefferpunkten oder Ausdauerpunkten gleich 4W8+ deinem Schlüsselattributsmultiplikator zurück, bzw. 6W8 + deinem Schlüsselattributsmultiplikator, wenn du Stufe 18 oder höher bist. Du musst über das Feldversorgungstheorem verfügen, um dieses Theorem zu erlernen.

Mächtige Zustandsbehandlung (AF)

- Füge die folgenden Zustände zu der Liste hinzu, die du mit dem Zustandsbehandlungstheorem entfernen kannst: Benommen, Betäubt, Gelähmt, Kauernd und Panisch. Du musst über die Theoreme Zustandsbehandlung und Verbesserte Zustandsbehandlung verfügen, um dieses Theorem zu erlernen.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



BIOPERFEKTIONIST MOTIV: GELEHRTER

Du studierst unablässig, wie biologische Systeme funktionieren, und zögerst nicht an dir selbst herumzuexperimentieren, um neue Erkenntnisse zu gewinnen.

FORSCHUNGSBEREICHE

Neurochemie (Haupt)

Genetik (Sekundär)

WISSENSCHAFTLICHE METHODE

Gelehrt. Du wirst vielleicht von manchen als „verrückter Wissenschaftler“ bezeichnet, aber du gehst mit einer gut organisierten Methode an deinen unterstellten Wahnsinn heran.

THEOREME

Merkwürdige Anatomie (2.)
Gifthaut (2.)

Stabile Biohacks (8.)
Flüssige Tapferkeit (14.)

TALENTE

Blind Kämpfen
Meisterkletterer
Unverwundlich

Verbesserte Resistenz
Schnellredner

FERTIGKEITEN

Bluffen
Biowissenschaften
Medizin

Naturwissenschaften
Motiv Erkennen



PATHOLOGE MOTIV: KOPFGELDJÄGER

Du vervollkommnest deine medizinischen Fertigkeiten nicht, um den Lebenden zu helfen, sondern zur Rache der Toten und Bestrafung ihrer Mörder.

FORSCHUNGSBEREICHE

Toxikologie (Haupt)

Immunologie (Sekundär)

WISSENSCHAFTLICHE METHODE

Instinktiv. Du machst öfter Schlussfolgerungen in Sprüngen, die für einfachere Ermittler nicht nachvollziehbar sind. Dies erlaubt dir die Handlungen deiner Beute vorherzusehen.

THEOREME

Bewegungsinhibitor (2.)
Schmerzhafte Injektion (2.)

Betäubungspfeil (8.)
Energischer Verstärker (14.)

TALENTE

Umgang mit Langwaffen
Waffen Fokus (Langwaffen)

Waffenspezialisierung
(Langwaffen)

FERTIGKEITEN

Kultur
Biowissenschaften
Medizin

Naturwissenschaften
Motiv Erkennen
Wahrnehmung

ÜBERSICHT

MOTIVE &
VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-
RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

**SCHATTENDOKTOR**
MOTIV: SÖLDNER

Du stellst deine medizinischen Dienste gegen kalte, harte Kredit-einheit-Einheiten zur Verfügung, oft weit entfernt von jeglicher medizinischen Einrichtung (und jeglicher Dokumentation).

FORSCHUNGSBEREICHE

Pharmakologie (Haupt) Toxikologie (Sekundär)

WISSENSCHAFTLICHE METHODE

Gelehrt. Du verlässt dich auf deinen reinen Intellekt, wenn du unvoreingenommene, rationale Entscheidungen darüber triffst, welchen Job du annehmen sollst, was er kosten soll und welches Risiko zu groß ist, ihn anzunehmen.

THEOREME

Behandlungsmeisterschaft (2) Waffenexperte (8)
Feldversorgung (2.) Mächtige Feldversorgung (14)

TALENTE

Abhärtung Waffen Fokus
Verbesserte Initiative (Handwaffen)

FERTIGKEITEN

Bluffen Medizin
Diplomatie Wahrnehmung
Fingerfertigkeit

XENOSANITÄTER
MOTIV: XENOSUCHER

Du strebst danach zu verstehen, wie man Kreaturen jeder denkbaren Spezies und Leidenshintergrund behandeln und heilen kann.

FORSCHUNGSBEREICHE

Genetik (Haupt) Immunologie (Sekundär)

WISSENSCHAFTLICHE METHODE

Instinktiv. Du behandelst oft Erkrankungen und Wunden, die noch nie zuvor wissenschaftlich untersucht wurden, allein auf Basis deiner Intuition, um die richtige Entscheidung zu treffen.

THEOREME

Feldversorgung (2) Zustandsbehandlung (2.)
Medikationsmeisterschaft (2.) Kraftvolle Biohacks (8)

TALENTE

Fertigkeitsfokus (Medizin) Zusätzliche Reservepunkte
Leibwächter

FERTIGKEITEN

Biowissenschaften Technik
Computer
Kultur
Medizin

ENTROPIKER

AUSDAUERPUNKTE
KO-MODIFIKATOR + 7

7 TP

Veränderung und Verfall sind die einzigen universellen Konstanten. Dein Verständnis dieses Prinzips macht dich zu einer beinahe unaufhaltsamen Naturgewalt, zu einem mit fundamentaler Energie überquellenden Moloch. Diese Energie ermöglicht es dir, in jedem Konflikt an der Front zu stehen und deine eigenen Verletzungen zu deiner Stärke zu machen. Die Entropie des Universums und das Chaos beliebiger Systeme stehen zu deiner Verfügung und du fokussierst sie zu mächtigen

Kampffähigkeiten. Für dich ist der unausweichliche Verfall der Galaxie nur eine Kraft, welche du formen, kontrollieren und sogar zeitweilig umkehren kannst. Die Fähigkeit zu bestimmen, wann und wie sich die Dinge verändern, festigt deine Prinzipien und deine Macht und ermöglicht es dir, Angriffe, die dich hätten zerstören sollen, in tickende Zeitbomben der Zerstörung zu verwandeln, die bereit sind, auf deine Feinde losgelassen zu werden



SCHLÜSSELATTRIBUT

Deine Fähigkeiten, Materie auf atomarer Ebene zu manipulieren, die SG der Rettungswürfe gegen deine Fähigkeiten, der Schaden, den dein Entropiepulsschaden anrichtet und deine allgemeine Widerstandskraft richten sich nach deiner Konstitution, daher ist Konstitution dein Schlüsselattribut. Eine hohe Geschicklichkeit hilft dir dabei, im Kampf früh handeln zu können, Schaden zu vermeiden, wenn es nötig ist und erfolgreich mit deinem Entropiepulsschaden landen zu können.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 6

Akrobatik (GE)	Überlebenskunst (WE)
Athletik (ST)	Wahrnehmung (WE)
Beruf (CH, IN oder WE)	
Biowissenschaften (IN)	
Diplomatie (CH)	
Einschüchtern (CH)	
Heimlichkeit (GE)	
Kultur (IN)	
Medizin (IN)	
Mystik (WE)	

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN

Leichte Rüstungen, schwere Rüstungen und Schilde

UMGANG MIT WAFFE

Einfache Nahkampfwaffen, fortschrittliche Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen

TABELLE 2-2: ENTROPIKER

KLASSEN-STUFE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KLASSENMERKMALE	ENTROPIE-PULS-SCHADEN
1.	+1	+2	+0	+2	Entropiepul, Entropievorrat, Erster Entropikeraspekt (Aspektinstinkt)	1W3
2.	+2	+3	+0	+3	Entropikerdisziplin, Linderung	1W3
3.	+3	+3	+1	+3	Waffenspezialisierung, Zusätzliche Reaktion 1/Tag	1W4
4.	+4	+4	+1	+4	Erster Entropikeraspekt (Aspektprototyp), Entropikerdisziplin	1W4
5.	+5	+4	+1	+4	Entropiepulverbesserung (Besondere Waffeneigenschaft)	1W6
6.	+6	+5	+2	+5	Entropikerdisziplin	2W6
7.	+7	+5	+2	+5	Entropiepulverbesserung (Kritischer Treffereffekt), Unglaubliche Reflexe	2W6
8.	+8	+6	+2	+6	Entropikerdisziplin, Zweiter Entropikeraspekt (Zweiter Aspektinstinkt)	2W6
9.	+9	+6	+3	+6	Zusätzliche Reaktion 2/Tag	3W6
10.	+10	+7	+3	+7	Entropikerdisziplin, Entropiepulverbesserung (Reichweite)	3W6
11.	+11	+7	+3	+7	Blitzartige Schläge	3W6
12.	+12	+8	+4	+8	Entropikerdisziplin, Erster Entropikeraspekt (Aspektkatalysator)	4W6
13.	+13	+8	+4	+8	Entropiepulverbesserung (Kegel)	5W6
14.	+14	+9	+4	+9	Entropikerdisziplin	6W6
15.	+15	+9	+5	+9	Verblüffende Geschwindigkeit, Zusätzliche Reaktion 3/Tag	7W6
16.	+16	+10	+5	+10	Entropikerdisziplin, Entropiepulverbesserung (Umkreis)	8W6
17.	+17	+10	+5	+10	Zweiter Entropikeraspekt (Zweiter Aspektprototyp)	9W6
18.	+18	+11	+6	+11	Entropikerdisziplin, Erster Entropikeraspekt (Aspektkumulation)	10W6
19.	+19	+11	+6	+11	Entropiepulverbesserung (Schwere Wunde), Verbesserter Entropievorrat	11W6
20.	+20	+12	+6	+12	Entropikerdisziplin, Unverwundbarkeit	12W6

ENTROPIEPULS (ÜF)

1. Stufe

Du kannst die Macht der Entropie in einen gewaltigen Stoß fokussieren. Du musst dein Ziel zwar berühren, doch der Schaden entsteht nicht durch den Aufprall, sondern durch fokussierte Wellen entropischer Energie, welche die Materie deines Ziels entkoppelt und verfallen lässt, sie zerschmettert, oder auch beides. Dein Entropiepul ist eine magische, einhändige, fortschrittliche Nahkampfwaffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Agent, die gegen die ERK angreift (selbst wenn sie Wuchtschaden zufügt). Du kannst diesen Angriff mit nahezu jedem Körperteil durchführen und musst keine Hand frei haben, um diese Fähigkeit einzusetzen. Du musst keine zusätzlichen Aktionen über die Aktion für den eigentlichen Angriff selbst hinaus aufwenden, um einen solchen Angriff auszuführen. (Du kannst diese Fähigkeit also auch für einen Gelegenheitsangriff nutzen.) Wenn du die Gegenstandsstufe deines Entropiepulses für eine Berechnung benötigst, behandle deine Stufe als Entropiker als die Gegenstandsstufe deines Entropiepulses.

Du kannst den Entropiepul auch mit Nahkampfwaffen oder Schilden, die es dir erlauben unbewaffnete Angriffe auszuführen, einsetzen. Dabei ersetzt du den normalen Angriff durch deinen Entropiepul. Der Schaden eines solchen Angriffs ist dann gleich dem Entropiepulsschaden eines Entropikers entweder deiner Stufe oder der Gegenstandsstufe der verwendeten Waffe, je nachdem was niedriger ist. Wenn du auf diese Weise angreifst, zählt dein Entropiepul, als bestehe er aus dem gleichen Material wie die verwendete Waffe bzw. Schild (z.B. zur Überwindung von SR oder bezüglich Schwächen einer Kreatur). Weiterhin kannst du besondere Eigenschaften der Waffe bzw. des Schildes, ihren kritischen Treffereffekt sowie ihre Waffenfusionen zu deinem Entropiepul hinzufügen, sofern diese Effekte angewendet werden können auf eine einhändige fortschrittliche Nahkampfwaffe, die Säure- oder Wuchtschaden zufügt, keine zusätzliche Munition oder Ladungen verbraucht und keine besonderen Informationen, die über die Anwendung deines Entropiepulses hinausgehen, erfordert. Benötigt

die besondere Eigenschaft der Waffe, ihr kritischer Treffereffekt oder ihre Waffenfusionen Informationen über die verwendete Waffe (wie z.B. die Höhe eines kritischen Treffereffektes Blutung), verwende den Wert der Waffe, von der dieser Effekt herrührt.

Mit der ersten Stufe fügt dein Entropiepul Schaden in Höhe von 1W3 + deinem KO-Modifikator zu. Im Gegensatz zu den meisten anderen Nahkampfangriffen rechnest du jedoch nicht deinen ST-Modifikator hinzu. Mit jedem Angriff kannst du Säureschaden, Wuchtschaden oder auch beides zufügen. Der Schaden steigt mit deiner Stufe an (siehe Tabelle 2-2: Entropiker). Mit der 10. Stufe darfst du auch deinen ST-Modifikator zu dem Schaden deines Entropiepulses hinzurechnen. Mit der 5. Stufe kannst du, wenn du ein Kampfmanöver durchführst, für welches das das passende Talent Verbessertes Kampfmanöver besitzt, gegen die ERK + 8 des Gegners angreifen (statt gegen KRK + 8). Du bestimmst auch den Grad deines Erfolgs (z.B. wie weit du einen Gegner mit einem erfolgreichen Ansturm zurückdrängen kannst) über die ERK.

ENTROPIEVORRAT (ÜF)

1. Stufe

Du hast die übernatürliche Fähigkeit Materie zu kontrollieren, die ihren Zustand verändert, und so kannst du den normalen Lauf der Dinge aufhalten, beschleunigen oder sogar umkehren. Diese Energie nimmt die Form eines Vorrates von Entropiepunkten (EnP) an. Du kannst höchstens so viele EnP in deinem Vorrat haben wie eine deinem KO-Modifikator entsprechende Anzahl.

Du kannst nur dann Entropiepunkte gewinnen, wenn du an einer Kampfbegegnung gegen mindestens einen bedeutsamen Gegner (Starfinder-Grundregelwerk S. 242) beteiligt bist. Wenn ein Kampf beginnt, erhältst du zu Beginn deiner ersten Aktion 1 Entropiepunkt; am Ende des Kampfes verlierst du alle noch übrigen Entropiepunkte. Neben den durch Entropikeraspekte vorgegebenen Möglichkeiten kannst du auch auf die folgenden Arten Entropiepunkte hinzugewinnen:

- Wenn du keine Entropiepunkte hast, kannst du als Bewegungsaktion 1 Reservepunkt ausgeben um 1 EnP zu gewinnen (2 EnP mit der 10. Stufe).
 - Jedes Mal, wenn du durch einen einzelnen Angriff oder Effekt Schaden erleidest in einer Höhe von mindestens dem zweifachen deiner Charakterstufe (nach Anwendung von Fähigkeiten wie Energieresistenz, SR oder dem Klassenmerkmal Linderung), gewinnst du 1 EnP.
 - Wenn du durch einen kritischen Treffer Schaden nimmst, gewinnst du 1 EnP zusätzlich zu jenen, die du durch den Schaden allein gewinnst.
 - Wenn du gegen einen bedeutsamen Gegner einen kritischen Treffer landest, gewinnst du 1 EnP.
 - Wenn du eine volle Aktion für einen Sturmangriff aufwendest, gewinnst du 1 EnP.
 - Wenn du in einem Zug zwei Bewegungsaktionen ausführst, um dich jeweils um deine Bewegungsrate fortzubewegen, gewinnst du 1 EnP.
 - Als Bewegungsaktion kannst du einen bereitwilligen angrenzenden Verbündeten als deinen Entropiefokus auswählen. Der Verbündete bleibt bis zum Beginn deines nächsten Zuges dein Entropiefokus, solange er zu dir angrenzend bleibt und du keinen neuen Entropiefokus auswählst. In beiden Fällen endet dieser Effekt. Erleidet dein Entropiefokus durch einen einzelnen Angriff oder Effekt Schaden in einer Höhe von mindestens dem zweifachen deiner Charakterstufe (nach Anwendung von Fähigkeiten zur Reduzierung von Schaden, wie Energieresistenz, SR oder dem Klassenmerkmal Linderung), gewinnst du 1 EnP. Wenn du mindestens 6. Stufe bist, kannst du als Reaktion einen Reservepunkt ausgeben, um einen bereitwilligen angrenzenden Verbündeten als deinen Entropiefokus auszuwählen, wenn dieser Schaden erleidet. Unter Umständen kannst du durch den auslösenden Angriff auch EnP gewinnen.
- Du kannst Entropiepunkte auf vielfältige Weise ausgeben. Einige solche Möglichkeiten ergeben sich aus deinen Entropikeraspekten und -disziplinen. Solange du mindestens 1 Entropiepunkt in deinem Entropievorrat hast, erhältst du einen Verbesserungsbonus von +1 auf deine RK.
- Als Teil einer vollen Aktion für einen Sturmangriff oder einer Bewegungsaktion um dich um deine Bewegungsrate fortzubewegen kannst du 1 EnP ausgeben, um einen Verbesserungsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate zu erhalten (üblicherweise am Boden, aber du kannst diese Fähigkeit auch für andere Bewegungsraten einsetzen, die du besitzt).
 - Als Bewegungsaktion kannst du EnP ausgeben um den Schaden des nächsten Entropiepulses, den du vor Beginn deines nächsten Zuges ausführst, zu erhöhen. Du musst festlegen, wie viele EnP du aus gibst, wenn du diese Bewegungsaktion ausführst, und du kannst dabei nicht mehr EnP ausgeben als eine Anzahl gleich deiner Stufe. Wenn du mit dem so verstärkten Entropie puls einen Treffer landest, fügst du für jeden EnP, den du ausgegeben hast, 1W4 zusätzliche Schadenspunkte zu.

ERSTER ENTROPIKERASPEKT

1. Stufe

Du hast dich auf einen bestimmten Aspekt, über den Entropie auf das Universum einwirkt, spezialisiert, und dabei ein Weltbild aufgebaut, das über simple Physik hinausgeht. Dieser Aspekt bietet dir erweiterte Möglichkeiten, das Universum, das dich umgibt, zu manipulieren und führt dich zu wichtigen Erkenntnissen über Materie, welche die meisten gar nicht mit Entropie in Verbindung bringen würden.

Mit der 1. Stufe als Entropiker wählst du einen Entropikeraspekt aus. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Die verschiedenen Aspekte werden auf Seite 53 – 55 beschrieben. Wenn eine Fähigkeit deines Aspekts dem Ziel einen Rettungswurf gestattet, um ihrer Wirkung (inklusive eventueller zauberähnlicher Fähigkeiten) zu widerstehen, beträgt der SG 10 + deine halbe

Entropikerstufe + dein KO-Modifikator, sofern nichts anderes angegeben ist.

Aspektinstinkt

1. Stufe

Dein Verständnis eines bestimmten Aspektes der Entropie gibt dir Einsichten zu Kampf und zu einer bestimmten Fertigkeit, die andere kaum verstehen. Du erhältst das dem angegebenen Kampfmanöver entsprechende Talent Verbessertes Kampfmanöver. Weiterhin erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für eine durch deinen Aspekt bestimmten Fertigkeit.

Aspektprototyp

4. Stufe

Du erhältst zusätzliche Möglichkeiten Entropiepunkte zu gewinnen. Wenn dein Aspektprototyp von dir erfordert, mit anderen Kreaturen zu interagieren, so zählt dies nur, wenn es sich dabei um bedeutsame Gegner handelt.

Aspektkatalysator

12. Stufe

Du hast erlernt, unter gewissen Umständen bedeutsame Effekte zu erzeugen, indem du gewaltige Kräfte mit deinem Unterbewusstsein steuerst. Du erhältst eine Fähigkeit, die du als Reaktion einsetzen kannst, wenn du in einem Kampf zum ersten Mal Schaden erleidest, oder als Standard-Aktion, indem du 4 Entropiepunkte aus gibst. Danach kannst du diese Fähigkeit erst wieder nutzen, wenn du nach einer 10-minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückerlangst.

Du erhältst ebenfalls eine verbesserte Version dieser Fähigkeit, die du ohne eine Aktion aufwenden zu müssen einsetzen kannst, wenn entweder deine Ausdauerpunkte oder deine Trefferpunkte in einer Kampfbegegnung auf 0 sinken. Du musst dafür alle deine verbleibenden Entropiepunkte ausgeben. Wenn du die verbesserte Version dieser Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie danach 24 Stufen lang nicht wieder nutzen.

Aspektkumulation

18. Stufe

Du erhältst eine mächtige, einzigartige Fähigkeit deines Aspekts.

ENTROPIKERDISZIPLIN

2. Stufe

Indem du dich besonders mit den multivariaten Interaktionen zahlloser geordneter und ungeordneter Systeme befasst, erlaubt dir dies zusammen mit deinen Studien fortgeschrittener Kampftechniken, die Wirklichkeit mit verheerenden Methoden zu manipulieren. Diese Methoden werden als Disziplinen bezeichnet. Mit der 2. Stufe erlernst du deine erste Disziplin und eine weitere mit jeder zweiten Stufe danach. Die Liste der Entropikerdisziplinen befindet sich auf den Seiten 55 – 57. Soweit nicht anders angegeben, kannst du eine Disziplin jeweils nur einmal wählen. Wenn eine Entropikerdisziplin einen Rettungswurf gestattet, um ihrer Wirkung zu widerstehen, beträgt der SG 10 + deine halbe Entropikerstufe + dein KO-Modifikator.

LINDERUNG (AF)

2. Stufe

Du kannst bestimmen, wie du von Schaden oder von Effekten, die Schaden verändern, betroffen bist. Wenn du Schaden erleidest, kannst du als Reaktion 1 Entropiepunkt ausgeben, um den Schaden um eine Anzahl von Punkten gleich deiner Entropikerstufe zu reduzieren (aber höchstens auf 0 Schadenspunkte). Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, kannst du von dem Angriff keine Entropiepunkte gewinnen.

Weiterhin kannst du als schnelle Aktion beliebige Energieresistenzen oder SR, über die du verfügst, oder einen Bonus auf deine RK durch einen Zauber oder Effekt aufheben. Hat der Effekt, der dir Energieresistenz oder SR verleiht, eine Dauer, so endet der Effekt vollständig für dich. Wenn du einen Bonus auf deine RK aufhebst, verfällt der Bonus für die Dauer des Effekts. Hat die aufgehobene Fähigkeit keine Dauer, so unterdrückst du

die angegebenen Vorteile bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Außerdem kannst du jederzeit, wenn dir ein Effekt Energie-resistenz, SR oder einen Bonus auf die RK verleiht, auf diese Wirkung des Effektes verzichten.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. Stufe

Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist. Du erhältst weiterhin eine besondere Art von Waffenspezialisierung für deinen Entropiepuls, sodass du zusätzlichen Schaden in Höhe deiner Entropikerstufe plus der Hälfte der Stufen deiner anderen Klassen zufügst.

ZUSÄTZLICHE REAKTION (AF) 3. Stufe

Ein Mal pro Tag kannst du in einer Runde eine zusätzliche Reaktion nutzen. Allerdings kannst du weiterhin nur eine Reaktion pro auslösendem Ereignis einsetzen. Du kannst eine Reaktion einsetzen, bevor du das erste Mal im Kampf eine Aktion ausführst, jedoch nicht in einer Überraschungsrunde, in der du nicht handeln darfst.

Mit der 9. Stufe – und erneut mit der 15. Stufe – kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag einsetzen. Du kannst aber nie mehr als zwei Reaktionen in einer Runde nutzen und nur eine pro auslösendem Ereignis.

ENTROPIEPULSVERBESSERUNG (ÜF) 5. Stufe

Du erlernst, deinen Entropiepuls präziser zu steuern, und kannst ihn so auf verheerende Weise verstärken. Der SG für Rettungswürfe gegen diese Effekte, sofern sie Rettungswürfe erlauben, beträgt 10 + deine halbe Entropikerstufe + dein KO-Modifikator.

Mit der 5. Stufe wählst du eine der folgenden besonderen Waffeneigenschaften: Durchbrechend^{RK}, Durchschlagend, Energie^{RK}, Finte^{RK} oder Leuchtend. Diese Wahl kannst du nur ändern, wenn du eine neue Stufe als Entropiker erreichst. Solange du mindestens 1 Entropiepunkt hast, erhält dein Entropiepuls die gewählte besondere Eigenschaft.

Mit der 7. Stufe wählst du einen der folgenden kritischen Treffereffekte: Korrodierend (1W8 pro 3 deiner Entropikerstufen), Niederwerfend oder Wankend. Diese Wahl kannst du nur ändern, wenn du eine neue Stufe als Entropiker erreichst. Dein Entropiepuls erhält diesen kritischen Treffereffekt, solange du mindestens 1 Entropiepunkt hast. Wenn dein Entropiepuls einen weiteren kritischen Treffereffekt hat, kannst du bei einem kritischen Treffer zwischen diesem und dem deiner Entropiepulsverbesserung wählen. Du kannst auch 1 Entropiepunkt ausgeben, um beide kritischen Treffereffekte gleichzeitig wirken zu lassen.

Mit der 10. Stufe kannst du dein Entropiefeld weit genug reichen lassen, dass dein Entropiepuls die besondere Waffeneigenschaft Reichweite erhält. Die Reichweite dieser Eigenschaft erhöht sich mit der 13., 16. und 19. Stufe jeweils um 1,50 m.

Mit der 13. Stufe kannst du, wenn du einen Angriff ausführst, 2 Entropiepunkte ausgeben, um deinen nächsten Angriff mit der besonderen Waffeneigenschaft Kegel mit einer Reichweite von 6 m zu versehen. Mit der 16. Stufe erhöht sich diese Reichweite auf 9 m und mit der 19. Stufe auf 18 m.

Mit der 16. Stufe kannst du als Standard-Aktion deinen Entropiepuls einsetzen, um ihn in den Boden zu richten oder mit ihm in die Hände zu klatschen und so Schaden in einem Umkreis zuzufügen. Lege einen einzigen Angriffswurf ab und vergleiche das Ergebnis mit der ERK aller Kreaturen und Gegenstände in einem Umkreis von 6 m (außer dir selbst). Jede Kreatur bzw. jeder Gegenstand, dessen ERK gleich oder niedriger als das Ergebnis deines Angriffswurfs ist, nimmt Schaden von deinem Entropiepuls. Du kannst 1 EnP ausgeben um eine Anzahl von Zielen gleich deinem KO-Modifikator (mindestens 1) von dem Effekt auszunehmen.

Mit der 19. Stufe erhält dein Entropiepuls, solange du mindestens 1 Entropiepunkt hast eine zweite besondere Waffeneigenschaft aus der Liste von der 5. Stufe. Wenn du mit deinem Entropiepuls einen kritischen Treffer landest, kannst du entweder den kritischen Treffereffekt Schwere Wunde anwenden oder einen beliebigen kritischen Treffereffekt aus der Liste von der 7. Stufe.

UNGLAUBLICHE REFLEXE (AF) 7. Stufe

Du bist gegen den Zustand Auf dem Falschen Fuß immun. Dein Gegner erhält außerdem keine Boni auf Angriffswürfe gegen dich, wenn er dich in die Zange nimmt oder dich angreift, während du den Zustand Liegend hast. Ferner liefern Deckungsfeuer und Unterstützungsfeuer gegen dich keine Vorteile.

ZWEITER ENTROPIKERASPEKT 8. Stufe

Dein Verständnis davon, wie Entropie Einfluss auf die körperliche Welt nimmt, erweitert sich. Wähle einen zweiten Entropikeraspekt aus, der sich von deinem ersten Entropikeraspekt unterscheiden muss. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

Zweiter Aspektinstinkt 8. Stufe

Du erhältst den Vorteil des Aspektinstinkts deines zweiten Entropikeraspekts. Wenn du das Bonustalent, welches durch diesen Aspektinstinkt gewährt wird, bereits hast, wähle ein beliebiges anderes Talent, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

Zweiter Aspektprototyp 17. Stufe

Du erhältst den Vorteil des Aspektprototypen des zweiten Entropikeraspekts, welchen du mit der 8. Stufe gewählt hast.

BLITZARTIGE SCHLÄGE (AF) 11. Stufe

Deine Meisterschaft des Nahkampfes gestattet dir, mehrfache Waffenangriffe zielsicherer zu führen. Wenn du einen Vollen Angriff ausschließlich mit Nahkampfwaffen ausführst, erleidest du lediglich einen Malus von -3 auf jeden Angriffswurf anstelle der üblichen -4.

VERBLÜFFENDE GESCHWINDIGKEIT (AF) 15. Stufe

Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, kannst du zusätzlich eine Bewegungsaktion nutzen, um dich fortzubewegen. Diese Bewegung kann vor, nach oder auch zwischen den Angriffen deines Vollen Angriffs erfolgen. Dies ist ein Hasteffekt.

VERBESSERTER ENTROPIEVORRAT (ÜF) 19. Stufe

Du beginnst Kampfbegegnungen mit 3 Entropiepunkten.

UNVERWUNDBARKEIT (ÜF) 20. Stufe

Ein Mal pro Tag kannst du als Reaktion Immunität erhalten gegen alle besonderen Waffeneigenschaften, die dir Mali zufügen oder die einem Angreifer Boni gewähren, sowie gegen alle Kampfmanöver, Zustände, kritische Treffer und kritische Treffereffekte. Du kannst pro Runde drei Reaktionen nutzen. Diese Vorteile halten 1 Minute lang an.

ENTROPIKERASPEKTE

Im Folgenden finden sich die am häufigsten anzutreffenden Entropikeraspekte.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Delimitation

Du verkörperst die Kräfte, die ein System von seiner Umgebung getrennt halten und die Reichweite seiner Entropie einschränken.

- **Aspektinstinkt (AF):** Du erhältst das Bonustalent Verbessertes Kampfmanöver (Zerschmettern) sowie einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.
- **Aspektprototyp (AF):** Ein Mal pro Kampfbegegnung, kannst du, wenn ein Angriff dich verfehlt oder trifft, aber keinen Schaden zufügt, oder wenn dir ein Rettungswurf gelingt, der einen Effekt negiert, 1 Entropiepunkt gewinnen ohne eine Aktion dafür aufwenden zu müssen.
- **Aspektkatalysator (ÜF):** Jeder Verbündete innerhalb von 9 m von dir kann innerhalb der nächsten 10 Runden ein Mal dein Klassenmerkmal Linderung nutzen ohne Entropiepunkte dafür ausgeben zu müssen. Dabei wird die Reduzierung des Schadens durch deine Entropikerstufe bestimmt.
Verbessert: Jeder Verbündete innerhalb von 9 m von dir kann innerhalb der nächsten 10 Runden zwei Mal dein Klassenmerkmal Linderung nutzen.
- **Aspektkumulation (ÜF):** Wenn du deine Fähigkeit Linderung einsetzt, wirkt sie auf alle Angriffe gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zuges. Dies gilt nicht für Verbündete, die deine Fähigkeit über deinen Aspektkatalysator nutzen.

Exergie

Du verkörperst die Gesamtmenge und Arbeit, die die Energie in einem System potenziell leisten kann, wenn mit Entropie darauf zugegriffen wird.

- **Aspektinstinkt (AF):** Du erhältst das Bonustalent Verbessertes Kampfmanöver (Zu Fall bringen) sowie einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.
- **Aspektprototyp (AF):** Ein Mal pro Kampfbegegnung, kannst du, wenn du zwei oder mehr Angriffe in der gleichen Runde ausführt, 1 Entropiepunkt gewinnen, ohne eine Aktion dafür aufwenden zu müssen.
- **Aspektkatalysator (ÜF):** Jeder Gegner innerhalb von 9 m von dir muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen oder er nimmt vom nächsten Angriff, der ihn innerhalb der nächsten Minute trifft, zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W6 pro zwei deiner Entropikerstufen.
Verbessert: Der zusätzliche Schaden beträgt 1W6 pro Entropikerstufe.
- **Aspektkumulation (ÜF):** Wenn du einen Gegner mit deinem Entropiepus trifft und dein Angriffswurf eine natürliche 18 oder 19 ist (d.h. der W20 zeigt eine 18 oder 19), kannst du einen kritischen Treffereffekt des Angriffs auf das Ziel anwenden. Der Schaden des Angriffs wird aber nicht verdoppelt. Dieser kritische Treffereffekt zählt als kritischer Treffer hinsichtlich Fähigkeiten, die auf kritische Treffer Anwendung finden. Würfelst du eine natürliche 20, gelten stattdessen die normalen Regeln für kritische Treffer.

Impuls

Du verkörperst Energiezustände, die in gleichförmiger Bewegung von Entropie isoliert konserviert sind.

- **Aspektinstinkt (AF):** Du erhältst das Bonustalent Verbessertes Kampfmanöver (Ansturm) sowie einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Kultur.
- **Aspektprototyp (AF):** Ein Mal pro Kampfbegegnung, kannst du, wenn du dich innerhalb einer Runde weiter fortbewegst als deine normale Bewegungsrate (z.B.: indem du mehrere Bewegungsaktionen nutzt oder die Aktion Rennen, oder wenn ein Bonus auf deine Bewegungsrate dir erlaubt, dich weiter zu bewegen als normal), 1 Entropiepunkt gewinnen ohne eine Aktion dafür aufwenden zu müssen.
- **Aspektkatalysator (ÜF):** Kreaturen, die du von innerhalb von 18 m von dir auswählst, werden von dir fortgeschoben. Jede dieser Zielkreaturen wird 9 m direkt von dir fortbewegt, kann aber einen Zähigkeitswurf ablegen, um bei Erfolg diese Entfernung zu halbieren.
Verbessert: Zielkreaturen, deren Rettungswurf misslingt, erhalten zusätzlich den Zustand Liegend und nehmen Wuchtschaden in Höhe von 1W6 für je zwei deiner Entropikerstufen.
- **Aspektkumulation (ÜF):** Du kannst beliebig oft Telekinetisches Geschoss als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Statt des normalen Schadens nehmen sowohl das Ziel als auch das Geschoss Schaden, als hättest du sie mit deinem Entropiepus getroffen. Weiterhin kannst du 2 Entropiepunkte ausgeben, um Telekinese als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Du kannst aber nur die Option Kampfmanöver dieses Zaubers einsetzen.

Inversion

Du verkörperst die Rolle, die das Chaos in der Entropie spielt, das gelegentlich auch deren natürlichen Fluss umkehrt.

- **Aspektinstinkt (AF):** Du erhältst das Bonustalent Verbessertes Kampfmanöver (Versetzen) sowie einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Medizin.
- **Aspektprototyp (AF):** Ein Mal pro Kampfbegegnung, kannst du, wenn du Trefferpunkte oder Ausdauerpunkte zurückerhältst, 1 Entropiepunkt gewinnen, ohne eine Aktion dafür aufwenden zu müssen.
- **Aspektkatalysator (ÜF):** Jeder Verbündete außer dir selbst innerhalb von 18 m von dir erhält Ausdauerpunkte in Höhe des doppelten deiner Entropikerstufe zurück. Kreaturen ohne Ausdauerpunkte (z.B. die meisten NSC) erhalten durch diese Fähigkeit keine Trefferpunkte zurück.



Verbessert: Jeder Verbündete außer dir selbst innerhalb von 18 m von dir erhält Trefferpunkte in Höhe des dreifachen deiner Entropikerstufe zurück. Erlangt eine Kreatur damit mehr Trefferpunkte zurück als ihr Maximum, erhält sie die überzähligen Punkte als Ausdauerpunkte zurück.

- **Aspektkumulation (ÜF):** Wenn dir ein Rettungswurf misslingt, kannst du als Reaktion 1 oder mehr Entropiepunkte ausgeben, um den Rettungswurf neu zu würfeln. Du erhältst einen Bonus auf diesen Rettungswurf in Höhe der Anzahl der ausgegebenen Entropiepunkte.

Kaskade

Du verkörperst eine einzelne Veränderung in der Entropie eines Systems, die kaskadiert zu immer größer Veränderungen führt.

- **Aspektinstinkt (AF):** Du erhältst das Bonustalent Verbessertes Kampfmanöver (Zerschmettern) sowie einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik.
- **Aspektprototyp (AF):** Ein Mal pro Kampfbegegnung, kannst du, wenn du innerhalb einer Runde mehrere Gegner mit Angriffen (oder Effekten, die einen Angriffswurf erfordern) triffst, 1 Entropiepunkt gewinnen, ohne eine Aktion dafür aufwenden zu müssen.
- **Aspektkatalysator (ÜF):** Jeder Gegner innerhalb von 3 m von dir muss einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen oder er erhält 1W4 Runden lang den Zustand Blind.

Verbessert: Jeder Gegner innerhalb von 9 m von dir muss einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen oder er erhält 1W4 Runden lang den Zustand Blind.

- **Aspektkumulation (ÜF):** Wenn du einem Ziel mit deinem Entropiepus Schaden zufügst, kannst du als Reaktion 1 Entropiepunkt ausgeben, damit dieses Ziel einen Malus von -2 entweder auf seine RK, seine Rettungswürfe oder seine Angriffswürfe (deine Wahl) erhält oder der Wert aller seiner Energieresistenzen und SR auf die Hälfte reduziert wird. Diese Mali sind nicht kumulativ, aber du kannst mit jedem weiteren Treffer gegen dasselbe Ziel einen neuen Malus auswählen. Diese Effekte halten jeweils so lange, bis du einem anderen Ziel einen dieser Mali zuteilst oder aber bis zum Ende deines nächsten Zuges. Wenn du einem Ziel, das bereits einen dieser Mali hat, erneut Schaden zufügst, verlängert sich die Dauer des Malus bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Reaktion

Du verkörperst die Veränderung, die Entropie durch biologische, chemische und molekulare Reaktionen bewirkt, wie z.B. Rost oder Verrottung.

- **Aspektinstinkt (AF):** Du erhältst das Bonustalent Verbessertes Kampfmanöver (Schmutziger Trick) sowie einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Naturwissenschaften.
- **Aspektprototyp (AF):** Ein Mal pro Kampfbegegnung, kannst du, wenn du dafür sorgst, dass ein Gegner einen Zustand erhält, 1 Entropiepunkt gewinnen, ohne eine Aktion dafür aufwenden zu müssen.
- **Aspektkatalysator (ÜF):** Jeder Gegner innerhalb von 9 m muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen oder er erhält 1 Runde pro Entropikerstufe lang den Zustand Kränkelnd.

Verbessert: Eine Kreatur deiner Wahl innerhalb der Reichweite dieser Fähigkeit erhält zusätzlich 1 Runde lang den Zustand Übelkeit, sofern ihr der Rettungswurf nicht gelingt.

- **Aspektkumulation (ÜF):** Du kannst als Reaktion 2 Entropiepunkte ausgeben, um eine Kreatur, die du verletzt, einem Entropietoxin auszusetzen. Der SG wird auf die für Aspektfähigkeiten übliche Weise bestimmt. Wenn du eine Kreatur diesem Gift aussetzt, ist sie anschließend 24 Stunden lang immun gegen weitere Anwendungen deines Entropietoxins.

ENTROPIETOXIN

Art Gift (Verwundung, speziell); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG variiert)

Verlaufsübersicht wähle aus zwischen Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit oder Charisma (speziell); **Frequenz** 1/Runde für 3 Runden

Effekt Das Opfer kann in der Verlaufsübersicht nicht über das Stadium Beeinträchtigt bzw. Steif hinaus fortschreiten.

Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf

ENTROPIKERDISZIPLINEN

Deine erste Entropikerdisziplin erlernst du mit der 2. Stufe und alle zwei weiteren Stufen erhältst du eine weitere Disziplin hinzu. Manche Disziplinen erfordern, dass du gewisse Voraussetzungen erfüllst, und einige beziehen sich auf Schilde, eine neue Art von Ausrüstung (für mehr dazu siehe Seite 124).

2. Stufe

Du musst mindestens die 2. Stufe besitzen, um diese Entropikerdisziplinen auswählen zu können:

Attraktionsschild (ÜF)

- Du kannst die Energie von Angriffen in deiner Nähe auf deinen Schild umlenken. Wenn du eine Bewegungsaktion ausgibst, um deinen Schild auf einen bestimmten Angreifer auszurichten, kannst du einem angrenzenden bereitwilligen oder bewussten Verbündeten bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Schildbonus von +1 auf seine RK gewähren. Der Bonus verfällt, falls der Verbündete nicht mehr zu dir angrenzend sein sollte.

Dämpfen (ÜF)

- Du kannst die entropische Freisetzung von Energie bei gewalttätigen Effekten dämpfen. Wenn du dich im Bereich eines schadenzufügenden Effektes befindest, kannst du als Reaktion 1 Entropiepunkt ausgeben um den Schaden des Effektes für alle Kreaturen innerhalb seines Bereiches auf die Hälfte reduzieren. Mit der 6. Stufe kannst du, falls der Effekt einen Rettungswurf zulässt und dir dieser Rettungswurf gelingt, 1 zusätzlichen Entropiepunkt ausgeben, damit alle Kreaturen, denen der Rettungswurf gelungen ist, keinen Schaden nehmen.

Eigenbeschuss (ÜF)

- Du hast gelernt, die Energie von Angriffen deiner Verbündeten, die dich betreffen abziehen. Du kannst Schaden, den du durch Angriffe und Effekte deiner Verbündeten erleidest, um das doppelte deiner Entropikerstufe reduzieren (Minimum 0 Schadenspunkte).

Eingreifen (ÜF)

- Wenn ein angrenzender Verbündeter durch einen Angriff Schaden erleidet, kannst du als Reaktion die Hälfte des Schadens auf dich umlenken. Der Verbündete erleidet dann den verbleibenden Schaden. Dies verhindert nicht, dass der Verbündete Folgeeffekte des Schadens erleidet. Du selbst erleidest keine solchen Folgeeffekte. Wenn du das Talent Leibwächter hast und eine Reaktion nutzt, um angrenzenden Verbündeten den Vorteil des Talenten zu gewähren und der Verbündete von dem Angriff getroffen wird, kannst du diese Fähigkeit gegen den Angriff aktivieren ohne eine weitere Aktion aufwenden zu müssen.

Entrinnen (AF)

- Gelingt dir ein Reflexwurf gegen einen Angriff, der bei einem erfolgreichen Rettungswurf normalerweise nur einen teilweisen Effekt entfaltet, so erleidest du gar keinen Effekt. Du erlangst diesen Vorteil nur, wenn du unbelastet bist und Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst. Du verlierst diesen Vorteil, solltest du den Zustand Hilflo haben oder anderweitig bewegungsunfähig sein.

Entropieschild (ÜF)

- Als Teil einer Bewegungsaktion oder Vollen Aktion, die du ausführst, kannst du ein Feld kondensierter, komprimierter Entropie erzeugen, das sich an einer deiner Gliedmaßen befestigt, um dich wie mit einem Basis-Einsatzschild oder ein Basis-Taktik-

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

schild beschützt (du triffst diese Auswahl, wenn du den Schild erzeugst). Der Schild hat keine Last, funktioniert aber ansonsten in jeder Hinsicht wie ein echter Schild des entsprechenden Typs. Du kannst den Schild als Teil einer beliebigen Bewegungsaktion oder Vollen Aktion, die du ausführst, wieder aufheben und er verschwindet am Ende deines Zuges, wenn du ihn nicht festhältst.

Mit der 5. Stufe funktioniert die komprimierte Entropie wie ein Feld-Einsatzschild oder Feld-Taktikschild, mit der 10. Stufe wie ein Verbesserter Einsatzschild oder ein Verbesserter Taktikschild, mit der 15. Stufe wie ein Elite-Einsatzschild oder Elite-Taktikschild und mit der 20. Stufe wie ein Paragon-Einsatzschild oder ein Paragon-Taktikschild.

Heilende Dekonstruktion (ÜF)

- Du manipulierst die Entropie von Mikroorganismen und toxischen Stoffen in deinem Körper, sodass sie schnell zerfallen. Wenn dir ein Rettungswurf gegen ein Gift oder eine Krankheit gelingt, zählt dies für die Heilung des Giftes bzw. der Krankheit wie zwei aufeinanderfolgende gelungene Würfe.

Kugeln abbremsen (ÜF)

- Wenn dich ein Fernkampfangriff mit einer Waffe, welche kinetischen Schaden zufügt, treffen würde, kannst du als Reaktion einen 1 Entropiepunkt ausgeben, um einen Rettungswurf abzulegen (SG = 10 + anderthalbfacher HG oder Stufe des Angreifers). Bei Erfolg erleidest du nur den halben Schaden. Du erlangst diesen Vorteil nur, wenn du Schwere Rüstung oder Servorüstung trägst oder einen Schild benutzt. Du verlierst diesen Vorteil, solltest du den Zustand Hilflos haben oder anderweitig bewegungsunfähig sein.

Schwerelosigkeitskämpfer (ÜF)

- Du kannst darüber bestimmen, wie kleine Impulswirkungen auf dich einwirken oder von dir abgezogen werden. Als schnelle Aktion kannst du 1 Entropiepunkt ausgeben, um die Zustände Abgelenkt oder Haltlos aufzuheben. Wenn du in Schwerelosigkeit durch deine Bewegung mit einem Gegner kollidierst, kannst du auf den Fertigkeitwurf für Akrobatik oder Athletik, um den Zustand Haltlos zu vermeiden, verzichten. Dadurch misslingt dem Gegner automatisch sein Wurf, um den Zustand Haltlos zu vermeiden, und er erhält diesen Zustand. Weiterhin kannst du in Schwerelosigkeit Halt finden, sofern du angrenzend an eine beliebige Kreatur bist.

Stabiler Metabolismus (AF)

- Deine Kontrolle über die chemischen Prozesse in deinem Körper verleihen dir signifikante Vitalität. Du erhältst das Bonustalent Unverwundlich.

Störende Beeinflussung (ÜF)

- Du verursachst Wellen instabiler Reaktionen, die es einem bestimmten Gegner erschweren, gegen einen in der Nähe befindlichen Verbündeten Treffer zu landen. Als Bewegungsaktion kannst du einen Gegner, welchen du beobachten kannst, und einen angrenzenden Verbündeten auswählen. Solange dieser Verbündete zu dir angrenzend bleibt, erhält er bis zum Ende deines nächsten Zuges gegen Angriffe durch den ausgewählten Gegner einen Schildbonus von +2 auf seine RK.

Verärgern (AF)

- Du hast gelernt, wie du die Aufmerksamkeit eines Gegners auf dich lenkst und damit Beschuss von deinen Verbündeten auf dich selbst abziehst. Du erhältst das Bonustalent Verärgern, auch wenn du die Voraussetzungen des Talents nicht erfüllst. Für dich ist dies keine sprachabhängige Fähigkeit, funktioniert aber dennoch nicht gegen geistlose Ziele. Wenn du mindestens 6. Stufe bist, halten die Mali, welche der Gegner erhält, 3 Runden länger als normal, enden aber dennoch, sobald der Gegner dich angreift, dich zu einem Rettungswurf zwingt oder dir Schaden zufügt. Weiterhin erleidet das Ziel einen Malus von -2 auf Angriffswürfe (zusätzlich zu dem normalen Malus von -2 durch den Zustand Abgelenkt).

6. Stufe

Du musst mindestens die 6. Stufe besitzen, um diese Entropikerdisziplinen auswählen zu können.

Blindgespür (ÜF)

- Du kannst sogar sehr vage Abweichungen im natürlichen Temperatursgleich um dich herum spüren. Du erhältst Blindgespür (Hitze) mit einer Reichweite von 9 m.

Deckung gewähren (ÜF)

- Wenn du dich im Bereich eines Angriffs oder Effektes befindest, für den ein Angriffswurf erforderlich ist, kannst du als Reaktion 1 Entropiepunkt ausgeben, um deinen Verbündeten in dem Bereich Deckung gegen den Angriff oder Effekt zu gewähren.

Energie absorbieren (ÜF)

- Du kannst schädliche Energien absorbieren und sie in potenzielle Energie verwandeln, die du dann mit deiner Entropie manipulierst. Wenn du von einem Angriff oder Effekt getroffen wirst, der dir Energieschaden zufügt, kannst du als Reaktion 1 Entropiepunkt erhalten und einen Zähigkeitswurf (SG = 10 + anderthalbfacher HG oder Stufe des Angreifers) ablegen, gelingt dir der Wurf, erleidest du nur den halben Schaden. Danach kannst du diese Fähigkeit erst wieder nutzen, wenn du nach einer 10-minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückerlangst.

Entropischer Sturmangriff (ÜF)

- Wenn du einen Sturmangriff ausführst, kannst du anstelle des Nahkampfangriffs ein beliebiges Kampfmanöver ausführen, für welches du das Talent Verbessertes Kampfmanöver hast. Weiterhin kannst du darauf verzichten, durch den Sturmangriff einen Entropiepunkt zu gewinnen. In diesem Fall erleidest du nicht die üblichen Abzüge auf den Angriffswurf und deine RK durch den Sturmangriff und kannst den Sturmangriff auch durch schwieriges Gelände ausführen.

Flirrender Schutz (ÜF)

- Als Teil einer beliebigen Bewegungsaktion kannst du die Luft um dich herum vor Hitze flirren lassen. Alle an dich angrenzten Felder gewähren deinen Verbündeten eine Anzahl von Runden gleich deinem KO-Modifikator lang weiche Deckung. Die Wirkung dieser Fähigkeit endet ebenfalls, sobald ein Gegner dir Schaden zufügt oder dich zwingt, einen Rettungswurf abzulegen.

Schnelles Verärgern (AF)

- Du hast die Kunst gemeistert, schnell die Aufmerksamkeit deiner Gegner auf dich zu ziehen. Du kannst Verärgern als Bewegungsaktion nutzen, sogar gegen einen Gegner, gegen den du Verärgern innerhalb der letzten 24 Stunden eingesetzt hast. Wenn du Verärgern als Bewegungsaktion nutzt, verhindert dies nicht, dass du es gegen den gleichen Gegner auch als Standard-Aktion nutzt. Für dich ist dies keine sprachabhängige Fähigkeit, funktioniert aber dennoch nicht gegen geistlose Ziele.

Wenn du Verärgern als Bewegungsaktion nutzt, kannst du dies erst wieder tun, wenn du nach einer 10-minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückerlangst.

Du musst das Talent Verärgern haben, um diese Disziplin auswählen zu können.

Vorsichtiger Kämpfer (AF)

- Wenn du als Standard-Aktion oder Volle Aktion defensiv kämpfst, erleidest du lediglich einen Malus von -3 auf deine Angriffswürfe anstelle der üblichen -4.

10. Stufe

Du musst mindestens die 10. Stufe besitzen, um diese Entropikerdisziplinen auswählen zu können:

Blindsight (ÜF)

- Deine Fähigkeit anomale atomare Schwingungen zu spüren verbessert sich. Du erhältst Blindsight (Hitze) mit einer Reichweite von 6 m. Du musst bereits die Disziplin Blindespür gewählt haben oder über Blindespür (Hitze) aus einer anderen Quelle verfügen, damit du diese Disziplin auswählen kannst.

Schutzbereich (ÜF)

- Als Reaktion kannst du 1 Entropiepunkt ausgeben, um ein oder zwei Verbündete aus dem Bereich eines Effektes, welchen du mithilfe einer Waffe, eines Zaubers, eines Talentes oder eines Klassenmerkmals erzeugt auszunehmen. Mit der 15. Stufe kannst du 3 Verbündete und mit der 20. Stufe 4 Verbündete ausnehmen.

Sturz abschwächen (AF)

- Wenn du auf eine feste Oberfläche stürzt und dabei bei Bewusstsein bist, kannst du als Reaktion nur einen teilweisen Schaden, den du dadurch erleidest, um 50 % reduzieren. Weiterhin erhältst du nicht den Zustand Liegend.

Verbessertes Entrinnen (AF)

- Misslingt dir ein Reflexwurf gegen einen Effekt, der bei einem erfolgreichen Rettungswurf nur einen teilweisen Effekt entfaltet, so erleidest du den Teileffekt anstelle des vollen Effektes. Um diese Disziplin auszuwählen, musst du über Entrinnen verfügen.

Verkehrshindernis (ÜF)

- Wenn ein Fahrzeug gegen dich die Aktion Rammen ausführt, kannst du als Reaktion auf den Rettungswurf verzichten, welcher dir zusteht, um den Kollisionsschaden des Fahrzeugs auf die Hälfte zu reduzieren. Tust du dies, so nimmt das Fahrzeug den doppelten Kollisionsschaden. Weiterhin kannst, du, wenn ein Gegner einen Sturmangriff gegen dich ausführt, als Reaktion 1 Entropiepunkt ausgeben, um nur den halben Schaden von dem Angriff zu erleiden. Den Rest des Schadens erleidet dann der Angreifer.

Verstärken (ÜF)

- Du kannst die entropische Freisetzung von Energie bei gewalttätigen Effekten verstärken. Wenn du dich im Bereich eines schadenzufügenden Effektes befindest, kannst du als Reaktion 1 Entropiepunkt ausgeben um den Schaden des Effektes für alle anderen Kreaturen innerhalb seines Bereichs um einen Bonus von +2 Punkten pro Schadenswürfel zu erhöhen. Alternativ kannst du auch 2 Entropiepunkte ausgeben, um den Schaden des Effektes für alle anderen Kreaturen innerhalb seines Bereichs um einen Bonus +3 Punkten pro Schadenswürfel zu erhöhen.

Zu Fall bringen (AF)

- Wenn ein Gegner von dir einen Gelegenheitsangriff provoziert, kannst du statt eines normalen Angriffs das Kampfmanöver Zu Fall bringen ausführen. Wenn du Erfolg hast, muss der Gegner seine Fortbewegung für seinen aktuellen Zug beenden und erhält den Zustand Liegend.

14. Stufe

Du musst mindestens die 14. Stufe besitzen, um diese Entropikerdisziplinen auswählen zu können.

Festhalten (ÜF)

- Als Volle Aktion kannst du eine beliebige Anzahl von Entropiepunkten ausgeben, damit alle Gegner innerhalb von 6 m einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen müssen, um nicht den Zustand Verstrickt zu erhalten. Dieser Zustand hält eine Anzahl von Runden lang gleich der Anzahl der von dir ausgegebenen Entropiepunkte.

Mit der 18. Stufe sind Kreaturen, deren Rettungswurf nicht gelingt, derart verstrickt, als seien sie von einer widerstrebenden Kraft gehalten, sodass sie sich nicht fortbewegen können.

Gefeit gegen Gift (ÜF)

- Du bist immun gegen Gift und Strahlung von niedriger Strahlungsstufe. Darüber hinaus behandelst du jede höhere Strahlungsstufe als eine Stufe niedriger. (Beispielsweise zählt hohe Strahlung für dich wie mittlere Strahlung.)

Schnelle Stärkung

- Du bist oft genug knapp dem Schicksal entronnen, sodass du weißt, wie man Seren und Injektionen schnell zu sich nimmt. Du benötigst nur eine Standard-Aktion, um ein Serum zu ziehen und zu trinken, oder um eine medizinische oder andere Substanz in einer Injektionswaffe hervorzuholen und dich damit zu injizieren. Wenn du bereits ein Serum oder eine Injektionswaffe in der Hand hältst, kannst du diesen Gegenstand als Bewegungsaktion einsetzen.

18. Stufe

Du musst mindestens die 18. Stufe erreicht haben, um diese Entropikerdisziplinen auswählen zu können:

Absolute Bewegung (ÜF)

- Ein Mal am Tag kannst du als Standard-Aktion eine beliebige Anzahl von Entropiepunkten ausgeben, um eine Anzahl von Runden lang gleich der Anzahl der von dir ausgegebenen Entropiepunkte wie von dem Effekt des Zaubers Hast betroffen zu sein. Während der Dauer dieser Fähigkeit kannst du nicht verlangsamt werden, kein nichtmagischer Effekt kann deine Bewegungsrate reduzieren und du bist immun gegen Feuerschaden. Weiterhin erleidet jede Kreatur, die dich während dieser Zeit berührt, mit einem Nahkampfangriff mit einer natürlichen Waffe trifft oder ihren Zug innerhalb von 6 m von dir beginnt, 2W6 Feuerschaden pro ausgegebenem Entropiepunkt. Du kannst diesen Effekt am Ende deines Zuges aufheben, ohne dass es dich eine Aktion kostet.

Wenn du die Fähigkeit Absolute Bewegung aktivierst, beendet dies augenblicklich eine eventuell vorhandene Wirkung der Fähigkeit Absoluter Nullpunkt.

Absoluter Nullpunkt (ÜF)

- Ein Mal am Tag kannst du als Standard-Aktion eine beliebige Anzahl von Entropiepunkten ausgeben, um eine Anzahl von Runden lang gleich der Anzahl der von dir ausgegebenen Entropiepunkte einen Zustand der Unbeweglichkeit anzunehmen. Während der Dauer dieser Fähigkeit kann kein nichtmagischer Effekt dich fortbewegen und du bist so lange immun gegen Kälteschaden. Weiterhin erleidet jede Kreatur, die dich während dieser Zeit berührt, mit einem Nahkampfangriff mit einer natürlichen Waffe trifft oder ihren Zug innerhalb von 6 m von dir beginnt, 3W6 Kälteschaden pro ausgegebenem Entropiepunkt. Eine Kreatur, die auf diese Weise Schaden nimmt, ist zudem, bis der Schaden geheilt ist, wie von dem Effekt des Zaubers Verlangsamen betroffen (kein Rettungswurf). Du kannst diesen Effekt am Ende deines Zuges aufheben, ohne dass es dich eine Aktion kostet.

Wenn du die Fähigkeit Absoluter Nullpunkt aktivierst, beendet dies augenblicklich eine eventuell vorhandene Wirkung der Fähigkeit Absolute Bewegung.

Interner Vorrat (AF)

- Wenn du eine 10-minütige Rast einlegst, gewinnst du 1 Entropiepunkt, selbst wenn du durch die Rast keine Ausdauerpunkte zurückerlangst. Dieser Entropiepunkt hält, bis du ihn ausgibst oder erneut eine 10-minütige Rast einlegst. Weiterhin erhöht sich die maximale Anzahl von Entropiepunkten in deinem Entropievorrat um 2.



SCHAUKÄMPFER MOTIV: GLADIATOR

Du bist Experte in einem oder mehreren Nahkampfstilen und demonstrierst dein Talent gern für Geld.

ATTRIBUTSWERTE

Mit Konstitution füllst du deinen Vorrat an Reservepunkten und unterstützt deine Entropikerfähigkeiten. Geschicklichkeit hilft dir mit der Verteidigung und Angriffen mit deinem Entropiepulsschild.

ENTROPIKERDISZIPLINEN

Entrinnen (2.)	Schwerelosigkeitskämpfer (2.)
Entropieschild (2.)	Blindespür (6.)

ENTROPIKERASPEKT

Exergie

TALENTE

Verbessertes Kampfmanöver (Entwaffnen)
Verbessertes Kampfmanöver (Ringkampf)
Waffenfokus (Einfache Nahkampfwaffen)

FERTIGKEITEN

Akrobatik	Medizin
Athletik	Mystik
Beruf (Video-Prominenter)	
Heimlichkeit	



SCHWERER INFANTERIST MOTIV: SÖLDNER

Du bist der Stiefel auf dem Boden, der in den gefährlichsten Positionen der Schlacht die Stellung halten.

ATTRIBUTSWERTE

Über Konstitution hinaus benötigst du einen hohen Stärkewert um das Meiste aus deinen Schweren Waffen und Fortschrittlichen Nahkampfwaffen herauszuholen.

ENTROPIKERDISZIPLINEN

Dämpfen (2.)	Stabiler Metabolismus (2.)
Kugeln abbremsen (2.)	Energie absorbieren (6.)

ENTROPIKERASPEKT

Delimitation

TALENTE

Umgang mit Langwaffen	Waffenfokus
Umgang mit Schweren Waffen	(Schwere Waffen)

FERTIGKEITEN

Athletik	Medizin
Einschüchtern	Überlebenskunst
Heimlichkeit	Wahrnehmung

ÜBERSICHT

MOTIVE &
VÖLKER

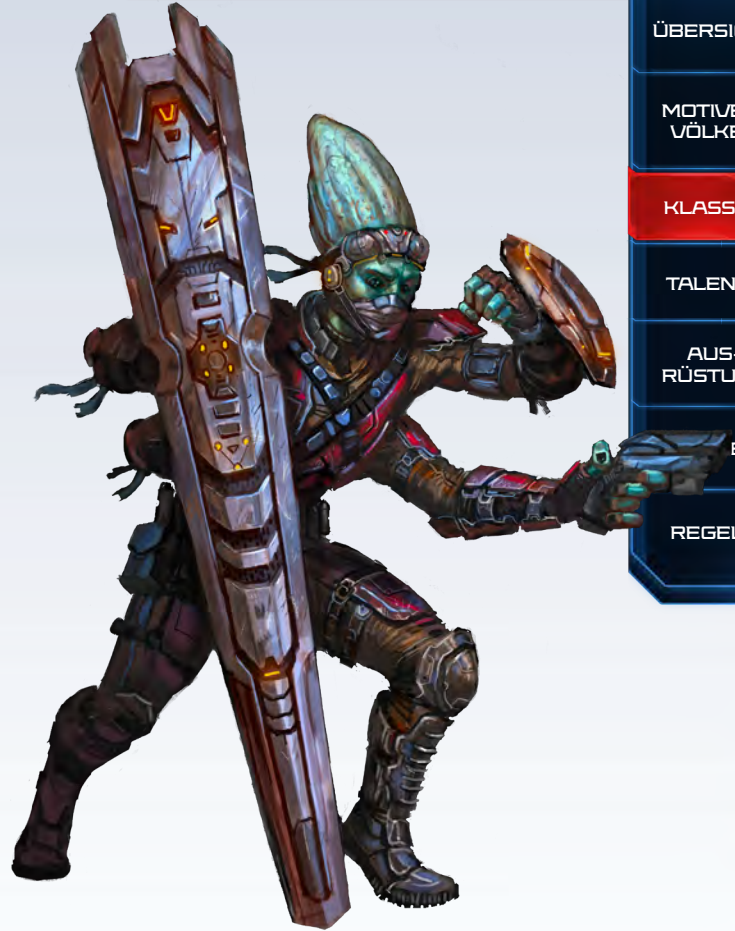
KLASSEN

TALENTE

AUS-
RÜSTUNG

ER

REGELN

**FRIEDENSWAHRER**
MOTIV: GESETZESHÜTER

Es ist dein Job, für Ruhe zu sorgen. Dies tust du gleichermaßen mit einem strengen Blick und deinem Ruf wie mit einem Potenzial für Gewalt.

ATTRIBUTSWERTE

Weisheit ist besonders wichtig dafür, schwierige Entscheidungen über rechtliche Themen zu treffen. Charisma hilft dir, Situationen zu bewältigen, ohne auf Kampf zurückgreifen zu müssen.

ENTROPIKERDISZIPLINEN

Eigenbeschuss (2.)	Vorsichtiger Kämpfer (6.)
Heilende Dekonstruktion (2.)	Zu Fall bringen (10.)

ENTROPIKERASPEKT

Impuls

TALENTE

Fertigkeitsfokus (Diplomatie)	Fertigkeitsfokus (Kultur) Verbesserte Initiative
----------------------------------	---

FERTIGKEITEN

Beruf (Schlichter)	Einschüchtern
Biowissenschaften	Kultur
Diplomatie	Wahrnehmung

WACHE
MOTIV: WACHE

Du bist auf Ärger vorbereitet und hast deinen Schild für Angriff und Verteidigung parat. Du kannst nicht beides gleichzeitig nutzen, aber du hast ja noch Arme übrig.

ATTRIBUTSWERTE

Konstitution ist dein wichtigstes Attribut und Stärke erlaubt es dir so viel Schutzausrüstung zu tragen, wie du benötigst.

ENTROPIKERDISZIPLINEN

Attraktionsschild (2.)	Verärgern (2.)
Eingreifen (2.)	Deckung gewähren (6.)

ENTROPIKERASPEKT

Reaktion

TALENTE

Fertigkeitsfokus (Bluffen)	Verbesserte Finte
Mächtige Finte	

FERTIGKEITEN

Athletik	Kultur
Beruf (Wache)	Überlebenskunst
Diplomatie	Wahrnehmung

HEXER

AUSDAUERPUNKTE
 KO-MODIFIKATOR + 5

5 TP

Die Meisten glauben, dass sich die Realität auf das beschränkt, was sie körperlich umgibt. Du aber kennst die Wahrheit: Alles um dich herum ist nur ein dünner Schleier, der das unendliche Gewebe der Existenz umhüllt. Deine Realität ist nur ein Palimpsest, und alle möglichen Welten und alternativen Existenzen stehen zu deiner Verfügung. Durch deine Magie und kraft deiner Persönlichkeit kannst du diese Zeitlinien einsehen und dich an ihnen bedienen, wie es dir beliebt, indem du Echos dieser Dimensionen benutzt, um deine Welt zu beeinflussen und zu verändern.


SCHLÜSSELATTRIBUT

Deine Gabe zum Zaubern, die SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber und die Anzahl deiner Bonuszauber richten sich nach deinem Charisma, daher ist Charisma dein Schlüsselattribut. Ein hoher Geschicklichkeitswert hilft dir dabei, deine Waffen präziser abzufeuern und Angriffen gegen dich auszuweichen.

KLASSENFERTIGKEITEN
FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 4

Akrobatik (GE)	Einschüchtern (CH)
Beruf (CH, IN oder WE)	Kultur (IN)
Bluffen (CH)	Mystik (WE)
Diplomatie (CH)	Naturwissenschaften (IN)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN
UMGANG MIT RÜSTUNGEN

Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFE

Einfache Nahkampfaffen, Handfeueraffen und Granaten

TABELLE 2-3: HEXER

KLASSEN- STUFE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KLASSENMERKMALE	ZAUBER PRO TAG (NACH ZAUBERGRAD)					
						1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	+0	+2	+0	+0	Unendliche Welten (Zauber des 1. Grades)	2	-	-	-	-	-
2.	+1	+3	+0	+0	Paradigmenwechsel	2	-	-	-	-	-
3.	+2	+3	+1	+1	Vielfache Ansicht +1, Waffenspezialisierung	3	-	-	-	-	-
4.	+3	+4	+1	+1	Unendliche Welten (Zauber des 2. Grades)	3	2	-	-	-	-
5.	+3	+4	+1	+1	Paradigmenwechsel	4	2	-	-	-	-
6.	+4	+5	+2	+2	Alternatives Ergebnis 1/Tag, Vielfache Ansicht +2	4	3	-	-	-	-
7.	+5	+5	+2	+2	Unendliche Welten (Zauber des 3. Grades)	4	3	2	-	-	-
8.	+6	+6	+2	+2	Paradigmenwechsel	4	4	2	-	-	-
9.	+6	+6	+3	+3	Vielfache Ansicht +3 (2 Fertigkeiten)	5	4	3	-	-	-
10.	+7	+7	+3	+3	Unendliche Welten (Zauber des 4. Grades)	5	4	3	2	-	-
11.	+8	+7	+3	+3	Paradigmenwechsel	5	4	4	2	-	-
12.	+9	+8	+4	+4	Alternatives Ergebnis 2/Tag, Vielfache Ansicht +4	5	5	4	3	-	-
13.	+9	+8	+4	+4	Unendliche Welten (Zauber des 5. Grades)	5	5	4	3	2	-
14.	+10	+9	+4	+4	Paradigmenwechsel	5	5	4	4	2	-
15.	+11	+9	+5	+5	Vielfache Ansicht +5	5	5	5	4	3	-
16.	+12	+10	+5	+5	Unendliche Welten (Zauber des 6. Grades)	5	5	5	4	3	2
17.	+12	+10	+5	+5	Paradigmenwechsel	5	5	5	4	4	2
18.	+13	+11	+6	+6	Alternatives Ergebnis 3/Tag, Vielfache Ansicht +6	5	5	5	5	4	3
19.	+14	+11	+6	+6	Offenbarte Existenz	5	5	5	5	5	4
20.	+15	+12	+6	+6	Fehler in der Matrix, Paradigmenwechsel	5	5	5	5	5	5

ZAUBER

Du wirkst Zauber von der Zauberliste des Hexers (siehe Seiten 131 – 133). Um einen Zauber erlernen und wirken zu können, muss dein Charismawert wenigstens 10 + Zaubergrad betragen. Der SG für Rettungswürfe gegen deine Zauber ist 10 + Zaubergrad + dein Charismamodifikator.

Du kannst nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern pro Zaubergrad am Tag wirken. Die stufenbezogene Anzahl deiner Zauber pro Tag findest du in Tabelle 2-3: Hexer. Ferner erhältst du Bonuszauber, wenn du einen Charismamodifikator von +1 oder höher besitzt (Tabelle 2-4: Hexerbonuszauber) – beachte, dass du diese Zauber erst dann erhältst, wenn du Zauber des jeweiligen Grades normal wirken kannst. Du kannst zudem Zauber des Grades 0 wirken. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, allerdings kannst du dir bekannte Zauber des Grades 0 unbegrenzt oft am Tag wirken.

Deine Auswahl an Zaubern ist beschränkt. Zu Spielbeginn kennst du vier Zauber des Grades 0 und zwei Zauber des 1. Grades deiner Wahl. Mit jeder neuen Hexerstufe erlernst du einen oder mehr neue Zauber – siehe auch Tabelle 2-5: Bekannte Hexerzauber. Im Gegensatz zu deinen täglichen Zaubern ist die Anzahl der dir bekannten Zauber nicht von deinem Charismamodifikator betroffen.

Wenn du eine neue Hexerstufe erlangst, kannst du einen dir bekannten Zauber gegen einen neuen Zauber desselben Grades austauschen. Effektiv vergisst du den alten Zauber und erlernst den neuen. Du musst dich entscheiden, ob du einen Zauber austauschst, wenn du neue bekannte Zauber für die fragliche Stufe erhältst.

Du kannst jeden dir bekannten Hexerzauber zu jeder beliebigen Zeit wirken, sofern du deine täglichen Zauberplätze für den fraglichen Zaubergrad noch nicht verbraucht hast. Du kannst ferner zum Wirken eines Zaubers einen Zauberplatz höheren Grades nutzen. Beispiel: Solltest du einen Zauber des 1. Grades wirken wollen, aber all deine Zauberplätze des 1. Grades für diesen Tag bereits verbraucht haben, kannst du stattdessen einen Zauberplatz des 2. Grades nutzen, sofern du über einen verfügst. Du kannst ferner magische Schriften entziffern, welche ansonsten unleserlich wären, oder als Volle Aktion Zauber identifizieren, welche in einem Zauberkristall verschlüsselt sind. Dies setzt normalerweise nicht die in einem Zauberkristall enthaltene Magie frei (ein

verfluchter oder mit einer Falle versehener Zauberkristall könnte davon eine Ausnahme bilden).

UNENDLICHE WELTEN (ÜF) 1. Stufe

Als Standard-Aktion kannst du eine Blase veränderter Realität bilden, über welche du Elemente paralleler Existenzen in dein gegenwärtiges Universum abbildest. Du kannst einen Zauberplatz des 1. Grades oder höher ausgeben, um einen Umwelteffekt zu erzeugen, wie z.B. Nebel oder dichte Ranken aus anderen Realitäten herbeizurufen. Dies hält – sofern nicht anders angegeben – eine Anzahl von Runden lang entsprechend deiner Klassenstufe. Alternativ kannst du auch einen Soforteffekt erzeugen, wie z.B. eine Stichflamme, die durch eine Explosion in einem Paralleluniversum erzeugt wird. Die genauen Effekte hängen vom Grad des ausgegebenen Zauberplatzes ab.

Alle Effekte, die durch Unendliche Welten erzeugt werden, folgen diesen Regeln, sofern nichts anderes angegeben ist: Sie haben eine Reichweite von 30 m + 3 m pro Hexerstufe und beeinflussen eine Ausdehnung mit 3 m Radius. Solltest du mit einer Anwendung von Unendliche Welten mehrere Effekte erzeugen, gehen sie alle vom gleichen Ort aus. Erfordert ein Effekt einen Rettungswurf, so beträgt der SG 10 + Grad des ausgegebenen Zauberplatzes + dein Charismamodifikator. Du kannst die Ursachen und das Aussehen der Effekte von Unendliche Welten frei festlegen (der SL hat aber das letzte Wort) – die Effekte selbst sind aber nur quasi-real und haben keine Auswirkungen, die über die bei den Optionen dieser Fähigkeiten genannten spieltechnischen Angaben hinausgehen.

Statt eines einzelnen mächtigen Effekts kannst du auch mehrere schwächere Effekte erzeugen. Dafür wählst du zwei beliebige Effekte aus, die du mit dieser Fähigkeit erzeugen kannst und für welche du Zauberplätze ausgeben müsstest, deren Grade sämtlich niedriger sind als der tatsächlich von dir ausgegebene Zauberplatz. Für Berechnungen verwendest du dabei den Grad des ausgegebenen Zauberplatzes.

Ein Hexer der 10. Stufe könnte so beispielsweise einen Zauberplatz des 3. Grads ausgeben und entweder einen Effekt des 3. Grades erzeugen oder aber zwei beliebige Effekte, die er normalerweise durch Ausgeben eines Zauberplatzes des 1. oder 2. Grades erzeugen könnte.

ÜBERSICHT

MOTIVE &
VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-
RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

TABELLE 2-4: HEXERBONUSZAUBER

CH-WERT	BONUSZAUBER PRO TAG (NACH ZAUBERGRAD)						
	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1-11	-	-	-	-	-	-	-
12-13	-	1	-	-	-	-	-
14-15	-	1	1	-	-	-	-
16-17	-	1	1	1	-	-	-
18-19	-	1	1	1	1	-	-
20-21	-	2	1	1	1	1	-
22-23	-	2	2	1	1	1	1
24-25	-	2	2	2	1	1	1
26-27	-	2	2	2	2	1	1
28-29	-	3	2	2	2	2	1
30-31	-	3	3	2	2	2	2

TABELLE 2-5: BEKANNTE HEXERZAUBER

KLASSEN-STUFE	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-
3	6	4	-	-	-	-	-
4	6	4	2	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	4	-	-	-	-
7	6	5	4	2	-	-	-
8	6	5	4	3	-	-	-
9	6	5	4	4	-	-	-
10	6	5	5	4	2	-	-
11	6	6	5	4	3	-	-
12	6	6	5	4	4	-	-
13	6	6	5	5	4	2	-
14	6	6	6	5	4	3	-
15	6	6	6	5	4	4	-
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Im Folgenden findest du die Umwelt- und Soforteffekte, welche du erzeugen kannst, indem du Zauberplätze für Hexerzauber des jeweiligen Grades ausbist.

- ❶ **(Umwelt):** Du sorgst dafür, dass der betroffene Bereich zu Schwierigem Gelände wird. Das heißt vielleicht, dass ein Metallfußboden wackelig und krumm wird oder eine Wasserstraße mit Algen und Wurzeln verstopft wird oder dass schwebende, netzartige Fasern Bewegung durch die Luft behindern. Du kannst eine einzelne Bewegungsart (Bewegungsrate am Boden, zum Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen) derart behindern, oder eine beliebige Kombination daraus. Wenn du auf diese Weise Schwieriges Gelände erzeugt, zählt dies für andere Effekte auch als magisch verändertes Gelände.
- ❶ **(Sofort):** Du lässt einen hellen Lichtblitz das Gebiet erleuchten. Alle Kreaturen innerhalb des Bereiches müssen einen Zähigkeitswurf ablegen. Bei Misslingen erhalten sie 1 Runde pro Hexerstufe lang den Zustand Geblendet. Eine Kreatur, deren Rettungswurf eine natürliche 1 ergab (d.h. der W20 zeigt „1“), erhält zusätzlich 1 Runde lang den Zustand Blind.
- ❷ **(Umwelt):** Du verursachst eine Gefahr, die jede Runde Schadenspunkte in Höhe des Grades des ausgegebenen Zaubers

platziert. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf kann diesen Schaden auf die Hälfte reduzieren. Betroffene Kreaturen legen diesen Rettungswurf ab, wenn sie zum ersten Mal Schaden von diesem Effekt nehmen und die Auswirkung des Rettungswurfes gelten für die gesamte Dauer des Effektes. Du kannst die Art des Schadens (Elektrizität, Feuer, Hieb, Kälte, Säure, Schall, Stich oder Wucht) jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit nutzt, neu festlegen.

- ❷ **(Sofort):** Du verursachst ein destabilisierendes Ereignis, z.B. ein leichtes Erdbeben, eine nur Sekundenbruchteile anhaltende Umkehrung der Schwerkraft oder einen eisigen Windstoß. Alle Kreaturen innerhalb des Bereiches müssen einen Reflexwurf ablegen. Bei Misslingen erhalten sie den Zustand Liegend. Eine Kreatur, deren Rettungswurf eine natürliche 1 ergab, wird zusätzlich 1,50 m pro Grad des ausgegebenen Zaubersplatzes in eine Richtung deiner Wahl bewegt.
- ❸ **(Umwelt):** Du sorgst dafür, dass der Bereich Tarnung gegen einen Sinn (Gedanken, Gefühl, Gehör, Geruchssinn, Leben, Sicht oder Vibration) ermöglicht (Grundregelwerk S. 260).
- ❸ **(Sofort):** Du verursachst ein desorientierendes Ereignis, z.B. eine Explosion aus schillernden Farben und lauten Geräuschen oder Regen, welcher in Spiralen nach oben fällt. Alle Kreaturen innerhalb des Bereiches müssen einen Willenswurf ablegen. Bei Misslingen erhalten sie 1 Runde pro Grad des ausgegebenen Zaubersplatzes lang den Zustand Abgelenkt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf eine Natürliche 1 ergab, erhält zusätzlich 1 Runde lang den Zustand Wankend.
- ❹ **(Umwelt):** Du erzeugst eine Barriere, welche sich vollständig innerhalb der Reichweite und der Ausdehnung der Umwelteffekte von Unendliche Welten befinden muss. Diese Barriere besteht aus einer Anzahl von Würfeln mit 1,50 m Seitenlänge bis zu dem doppelten des Grades des ausgegebenen Zaubersplatzes. Diese Würfel müssen jeweils mit mindestens einer Seite an einen weiteren Würfel angrenzen. Sie haben Härte gleich dem doppelten des Grades des ausgegebenen Zaubersplatzes und Trefferpunkte jeweils in Höhe von 5 × Grad des ausgegebenen Zaubersplatzes. Derartige von dir herbeigerufenen Barrieren könnten aus alten rostigen Barrikaden, aus Eisschollen usw. bestehen.
- ❹ **(Sofort):** Du erzeugst eine Explosion, welche allen Kreaturen und Gegenständen in ihrem Bereich Schaden zufügt. Du kannst die Art des Schadens (Elektrizität, Feuer, Hieb, Kälte, Säure, Schall, Stich oder Wucht) jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit nutzt, neu festlegen. Der Schaden beträgt 2W6 Schadenspunkte pro Grad des ausgegebenen Zaubersplatzes. Mit einem erfolgreichen Reflexwurf kann der Schaden auf die Hälfte reduziert werden.
- ❺ **(Umwelt):** Du lässt die Luft dichter oder dünner werden oder erfüllst sie mit giftigen Dämpfen. Alle Luft atmenden Kreaturen innerhalb des Bereiches müssen einen Zähigkeitswurf ablegen. Bei Misslingen erhalten sie, solange sie innerhalb des Bereiches bleiben, den Zustand Kränkelnd. Jede Kreatur legt nur einmal einen Rettungswurf ab und zwar, wenn sie zum ersten Mal diesem Effekt ausgesetzt sind. Dieser Rettungswurf bestimmt, ob die Kreatur durch Atmen in diesem Bereich den Zustand Kränkelnd erhält.
- ❺ **(Sofort):** Du versuchst, alle Ziele innerhalb des Bereiches zu verstricken. Dafür könntest du den Bereich mit Ketten, zähflüssigem Klebstoff oder schnell härtendem Zement füllen. Alle Kreaturen innerhalb des Bereiches müssen einen Reflexwurf ablegen. Bei Misslingen erhalten sie 1 Runde pro Grad des ausgegebenen Zaubersplatzes lang den Zustand Verstrickt und sind mit einem unbeweglichen Objekt verbunden. Kreaturen, die den Bereich betreten, nachdem du diese Fähigkeit genutzt hast, erhalten nicht den Zustand Verstrickt.
- ❻ **(Umwelt):** Du reduzierst die Härte von Gegenständen innerhalb des Bereiches um 50 %. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verhindert diesen Effekt. Alternativ kannst du ihre Härte auch um 10 erhöhen, aber nicht über das Doppelte ihrer normalen Härte hinaus.

PARADIGMENWECHSEL

2. Stufe

Paradigmenwechsel repräsentieren deine Fähigkeit, kurzzeitig Teile alternativer Realitäten deine eigenen überlagern zu lassen. So kannst du vorübergehend deine Umgebung dramatisch verändern. Du erlernst deinen ersten Paradigmenwechsel mit der 2. Stufe, und mit je 3 weiteren Stufen einen zusätzlichen Paradigmenwechsel. Sofern nichts anderes angegeben ist, halten die Effekte eines Paradigmenwechsel jeweils 1 Runde pro Hexerstufe lang vor. Sollte ein Paradigmenwechsel einen Rettungswurf erlauben, um seinen Auswirkungen zu widerstehen, so beträgt der SG 10 + deine halbe Hexerstufe + dein Charismamodifikator.

Mit der 4. Stufe verbessert sich deine Fähigkeit, diese Realitäten zu vermischen. Jedes Mal, wenn du eine neue Hexerstufe erreichst (inklusive der 4. Stufe), kannst du einen dir bekannten Paradigmenwechsel gegen einen anderen Paradigmenwechsel der gleichen Stufe austauschen. Du kannst auch einen Paradigmenwechsel einer niedrigeren Stufe auswählen, aber in einem solchen Fall solltest du dir die Originalstufe merken, denn falls du den neuen Paradigmenwechsel später austauschen möchtest, kannst du dies gegen einen beliebigen Paradigmenwechsel der Originalstufe oder niedriger tun.

Eine Liste der Paradigmenwechsel folgt im Anschluss an die Klassenmerkmale.

VIELFACHE ANSICHT (ÜF)

3. Stufe

Du blätterst diverse Realitäten durch und erhältst auf diese Weise Einsicht in eine Aufgabe, indem du wahrnimmst, wie sie auf Dutzende verschiedene Weisen gelöst wird. Wähle eine Fertigkeit aus. Du erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit. Dieser Bonus erhöht sich mit der 6. Stufe um +1, sowie für je 3 weiteren Stufen danach erneut jeweils um +1. Du kannst die betroffene Fertigkeit jedes Mal neu festlegen, wenn du eine neue Hexerstufe erlangst. Mit der 9. Stufe bist du geübt im Umgang mit deiner Vielfachen Ansicht und kannst zwei Fertigkeiten auswählen, auf die du diesen Bonus erhältst.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF)

3. Stufe

Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist.

ALTERNATIVES ERGEBNIS (ÜF)

6. Stufe

Du kannst dein Verständnis anderer Realitäten nutzen, um ein Ergebnis in deiner gegenwärtigen Existenz durch das einer günstigeren Realität zu ersetzen. Ein Mal pro Tag kannst du als Reaktion einen Angriffswurf, Attributswurf, Rettungswurf oder Fertigkeitswurf, den du ablegst, neu würfeln. Alternativ kannst du als Reaktion eine Anwendung dieser Fähigkeit dafür nutzen, einen kritischen Treffer gegen dich oder einen deiner Verbündeten innerhalb von 30 m von dir durch einen normalen Treffer zu ersetzen.

Mit der 12. Stufe und erneut mit der 18. Stufe kannst du diese Fähigkeit einmal zusätzlich pro Tag anwenden.

OFFENBARTE EXISTENZ (ÜF)

19. Stufe

Du hast nahezu unbegrenzte Einsicht in alle möglichen Welten und kannst dich an ihnen bedienen, wie es dir beliebt. Wähle fünf Paradigmenwechsel, die du nicht kennst, aber deren Voraussetzungen du erfüllst. Diese Paradigmenwechsel dürfen jedoch nicht erfordern, dass deine Stufe höher ist als 8. Stufe. Du kannst diese gewählten Paradigmenwechsel insgesamt eine Anzahl gleich deinem Charismamodifikator Mal pro Tag einsetzen.

FEHLER IN DER MATRIX (ÜF)

20. Stufe

Deine Willenskraft kann die Realität selbst durchdringen und so grundlegende Tatsachen der dich umgebenden Existenz ver-

ändern. Du kannst 1 Reservepunkt ausgeben, um einen beliebigen dir bekannten Paradigmenwechsel zu nutzen. Dies erfordert keine Aktion, aber du musst diese Fähigkeit in deinem Zug nutzen, es sei denn der Paradigmenwechsel kann als Reaktion eingesetzt werden. Sollte es sich um einen Paradigmenwechsel handeln, der als Reaktion eingesetzt werden kann, kannst du dies zwar auch nur dann tun, wenn der entsprechende Auslöser eingetreten ist, allerdings musst du in diesem Fall deine Reaktion dafür nicht aufwenden. Sollte der Paradigmenwechsel erfordern, dass du Reservepunkte ausgeben musst, um ihn einzusetzen, musst du diese Reservepunkte zusätzlich zu dem Reservepunkt für diese Fähigkeit ausgeben. Du kannst Fehler in der Matrix nur einmal pro Zug nutzen. Du kannst auch Offenbarte Existenz im Zusammenhang mit Fehler in der Matrix nutzen, dies verbraucht aber wie normal eine Anwendung von Offenbarte Existenz.

Darüber hinaus kannst du ein Mal pro Woche Realitätsverzerrung (Seite 139) als Zaubernähnliche Fähigkeit wirken.

PARADIGMENWECHSEL

Du erlernst deinen ersten Paradigmenwechsel mit der 2. Stufe, und mit je 3 weiteren Stufen einen zusätzlichen Paradigmenwechsel. Damit du einen Paradigmenwechsel lernen kannst, ist erforderlich, dass du jeweils mindestens eine gewisse Stufe hast. Die Paradigmenwechsel sind entsprechend sortiert. Siehe oben für weitere Informationen über Paradigmenwechsel.

2. Stufe

Du musst mindestens die 2. Stufe besitzen, um diese Paradigmenwechsel auswählen zu können:

Angriff stören (ÜF)

- Wenn du oder einer deiner Verbündeten innerhalb von 30 m von dir als Ziel für einen Angriff ausgewählt wird, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, damit der Angriffswurf einen Malus von -2 erhält. Erfolgt dieser Angriff durch eine Kreatur, so kann diese einen Willenswurf ablegen, um den Effekt zu negieren. Wenn du diesen Paradigmenwechsel nutzt, kannst du ihn gegen den gleichen Angreifer 24 Stunden lang nicht erneut einsetzen. Mit der 8. Stufe erhöht sich der Malus auf -3 und mit der 14. Stufe auf -4.

Fähigkeit vereiteln (ÜF)

- Wenn du oder einer deiner Verbündeten innerhalb von 30 m von dir von einem Zauber oder einer Fähigkeit betroffen ist, der oder die ihm einen Rettungswurf erlaubt und Ausdauerschaden, Trefferpunktschaden oder Attributsschaden zufügen würde, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um dem Ziel einen neuen Rettungswurf zu ermöglichen. Das Ziel erhält einen Bonus von +2 auf diesen neuen Rettungswurf, um den Schaden zu vermeiden oder zu reduzieren.

Granate bewegen (ÜF)

- Wenn eine Granate innerhalb von 30 m von dir explodieren würde, kannst du als Reaktion die Position der Granate um 1,50 m verändern, bevor sie detoniert. Darüber hinaus erhalten deine Verbündeten im Explosionsbereich der Granate einen Verständnisbonus von +2 auf den Rettungswurf gegen den Effekt der Granate. Du kannst diese Fähigkeit auch gegen einen augenblicklich wirkenden Effekt oder Zauber, welcher in einem Explosionsradius wirkt und einen Rettungswurf erfordert, einsetzen. Mit der 8. Stufe kannst du Position der Granate um 3 m verändern, bevor sie detoniert, und mit der 11. Stufe um 4,50 m.

Kreatur stören (ÜF)

- Du kannst als Standard-Aktion einen freien Zauberplatz ausgeben, um einer Kreatur innerhalb von 30 m von dir ihre Physiologie oder ihre Schaltkreise durch solche aus einer alternativen Realität zu ersetzen. Dadurch erhält die Kreatur eine Anzahl von

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Runden lang gleich dem Grad des ausgegebenen Zauberplatzes den Zustand Erschüttert.

Okkultes Geheimnis (ÜF)

- Du kannst bestimmte magische Effekte aus anderen Realitäten herbeiholen. Dies ermöglicht es dir, Zauber zu erlernen, die Hexern normalerweise nicht zur Verfügung stehen. Wähle einen Zauber aus der Zauberliste des Aspiranten oder der des Technomagiers. Der Grad dieses Zaubers darf nicht höher sein als 1 Grad niedriger als der des Zaubers mit dem höchsten Grad, den du wirken kannst. Füge diesen Zauber zu deinen bekannten Hexerzaubern hinzu. Jedes Mal, wenn du die Fähigkeit erlangst, Hexerzauber eines neuen Grades zu wirken, kannst du den Zauber,

den du mit diesem Paradigmenwechsel erlernt hast gegen einen anderen Zauber austauschen. Der Grad des neuen Zaubers darf nicht höher sein als 1 Grad niedriger als der des Zaubers mit dem höchsten Grad, den du wirken kannst.

Resistenz verändern (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du den Typ einer einzelnen Energie-resistenz (jedoch nicht einer Immunität) einer Kreatur innerhalb von 30 m von dir verändern (z.B. von gegen Kälte zu gegen Feuer). Diese Änderung hält 1 Runde lang. Die Kreatur kann einen Willenswurf ablegen, um diesen Effekt zu negieren. Wenn du eine Kreatur als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmt hast, kannst du sie 24 Stunden lang nicht erneut als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmen.

Überschneidende Schemen (ÜF)

Als Standard-Aktion kannst du dich mit vagen Umrissen aus verschiedenen alternativen Realitäten überlagern. Dadurch erhältst du einen Verbesserungsbonus von +1 auf die RK. Mit der 5. Stufe kannst du diese Fähigkeit auch nutzen, um stattdessen einem Verbündeten, den du berührst, einen Verbesserungsbonus von +1 auf die RK zu gewähren.

Wunden verhindern (ÜF)

- Wenn du oder einer deiner Verbündeten innerhalb von 30 m von dir Trefferpunkteschaden erleidet, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um 1W4 Punkte dieses Schadens pro je 2 deiner Hexerstufen zu verhindern.

5. Stufe

Du musst mindestens die 5. Stufe besitzen, um diese Paradigmenwechsel auswählen zu können:

Aufhalten (ÜF oder ZF)

- Als Standard-Aktion kannst du verhindern, dass eine Kreatur innerhalb von 30 m von dir die bestmögliche Entscheidung trifft, indem du als Übernatürliche Fähigkeit sie mit Vision ihres Versagens aus alternativen Realitäten überwältigst. Das Ziel muss einen Willenswurf ablegen, bei Misserfolg erhält es 1 Runde lang den Zustand Wankend. Mit der 8. Stufe kannst du stattdessen auch 1 Reservepunkt ausgeben, um Verlangsamung als Zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Wenn du eine Kreatur als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmt hast, kannst du sie 24 Stunden lang nicht erneut als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmen.

Energiewiderstand (ÜF)

- Wenn du oder einer deiner Verbündeten innerhalb von 30 m von dir Energieschaden nehmen würde, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um einem Ziel Energieresistenz 5 gegen diese Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) zu gewähren. Diese Resistenz wird auf den auslösenden Schaden angewendet. Mit der 8. Stufe erhöht sich die gewährte Energieresistenz auf 10 und mit der 11. Stufe auf 15.

Optimieren (ÜF oder ZF)

- Du kannst einer Kreatur einen Blick auf die Ergebnisse seiner Entscheidungen in anderen Realitäten gewähren, sodass sie effektiver handeln kann. Als Standard-Aktion kannst du eine bereitwillige Kreatur berühren, um alle ihre Bewegungsraten um 3 m zu erhöhen. Dies zählt als Verbesserungsbonus und ist eine Übernatürliche Fähigkeit sowie ein Hast-Effekt. Mit der 8. Stufe kannst du stattdessen auch 1 Reservepunkt ausgeben, um Hast als Zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Wenn du eine Kreatur als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmt hast, kannst du sie 24 Stunden lang nicht erneut als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmen.



Waffe verändern (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du eine schadenzufügende Waffe berühren und ihre Schadensart vorübergehend verändern. Fügt die Waffe kinetischen Schaden zu, kannst du nur eine andere kinetische Schadensart auswählen, fügt sie Energieschaden zu, kannst du nur eine andere Energieschadensart auswählen. Dieser Effekt hält bis zum Ende deines nächsten Zuges vor.

Mit der 11. Stufe kannst du stattdessen 1 Reservepunkt ausgeben, damit eine Waffe, welche du berührst, eine beliebige Art kinetischen Schadens oder Energieschadens zufügt, unabhängig von ihrer ursprünglichen Schadensart. Beispielsweise könntest du eine Kältestrahlgewehr auf diese Weise Stichschaden statt Kälteschaden zufügen. Diese Fähigkeit kann jedoch nicht verändern, gegen welche Art von Rüstungsklasse eine Waffe zielt.

8. Stufe

Du musst mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Paradigmenwechsel auswählen zu können:

Blitzteleport (ÜF)

- Du kannst als Bewegungsaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um dich bis zu 9 m weit zu teleportieren. Du musst eine Sichtlinie zu dem Zielort haben. Diese Bewegung verursacht keine Gelegenheitsangriffe.

Kreatur behindern (ÜF)

- Du kannst als Standard-Aktion einen freien Zauberplatz ausgeben, um einer Kreatur innerhalb von 30 m von dir ihre Physiologie oder ihre Schaltkreise durch solche aus einer alternativen Realität auszutauschen. Dadurch erhält die Kreatur eine Anzahl von Runden lang gleich dem Grad des ausgegebenen Zauberplatzes den Zustand Wankend. Du musst den Paradigmenwechsel Kreatur stören kennen, um diesen Paradigmenwechsel zu erlernen.

Magiewiderstand (ÜF)

- Wenn du als Ziel eines Zaubers ausgewählt wirst, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt ausgeben um bis zum Ende deines nächsten Zuges Zauberresistenz in Höhe von 12 + deine Hexerstufe zu erlangen.

11. Stufe

Du musst mindestens die 11. Stufe besitzen, um diese Paradigmenwechsel auswählen zu können:

Ersatzverstand (ÜF)

- Du kannst eine Kreatur von geistiger Kontrolle oder störenden Zuständen befreien. Ein Mal am Tag kannst du als Standard-Aktion eine bereitwillige oder bewusste Kreatur berühren und so den betroffenen Teil ihres Verstandes durch ein nahezu identisches Duplikat aus einer alternativen Realität ersetzen. Dies hebt alle geistesbeeinflussenden Effekte auf, welche das Ziel betreffen, sowie alle ihre Zustände, welche durch geistesbeeinflussende Effekte hervorgerufen wurden und die durch Mächtiges Zustand entfernen aufgehoben werden können. Die Kreatur erhält bis zum Ende ihres nächsten Zuges den Zustand Betäubt.

Du kannst diese Fähigkeit auch auf einen Verbündeten anwenden, der aufgrund eines geistesbeeinflussenden Effekts nicht bereitwillig ist. In diesem Fall kann der Verbündete einen neuen Rettungswurf gegen den Effekt (bei gleichem SG) ablegen. Bei Erfolg kann der Verbündete zulassen, dass sein Verstand ersetzt wird. Misslingt der Rettungswurf jedoch, ist deine Aktion und diese Anwendung von Ersatzverstand vergeudet. Du kannst mit dieser Fähigkeit einem Verbündeten jedoch keinen neuen Rettungswurf ermöglichen, wenn der Effekt gar nicht erst einen erlaubt.

Mit der 14. Stufe kannst du diese Fähigkeit auch auf dich selbst anwenden, sogar wenn du ansonsten aufgrund eines geistesbeeinflussenden Effekts nicht in der Lage bist, Aktionen auszuführen. Wenn du die Fähigkeit für dich selbst nutzen willst, muss dies die

erste Aktion sein, die du in deinem Zug ausführst, und du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Betäubt.

Geformte Unendlichkeit (ÜF)

- Wenn du Unendliche Welten nutzt, kannst eine beliebige Anzahl von Feldern bis zu einem Maximum gleich deiner Hexerstufe im Bereich des Effektes von seiner Wirkung ausnehmen.

Zur Seite springen (ÜF)

- Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, kannst du, bevor der Schaden des Angriffs bestimmt wird, als Reaktion 2 Reservepunkte ausgeben, um dich bis zu 3 m davon zu teleportieren. Diese Bewegung verursacht keine Gelegenheitsangriffe. Wenn du durch diesen Ortswechsel kein gültiges Ziel für den Angriff mehr bist (z.B., weil du nun außerhalb der Reichweite eines Nahkampfangriffes bist oder der Gegner keine Schusslinie mehr zu dir hat), zählt der Angriff als Fehlschlag.

14. Stufe

Du musst mindestens die 14. Stufe besitzen, um diese Paradigmenwechsel auswählen zu können:

Immunität verändern (ÜF)

- Wenn eine Kreatur mit einer Immunität gegen eine Energieart innerhalb von 30 m von dir von Energieschaden betroffen ist, kannst du als Reaktion die Art der Immunität zu einer anderen Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) verändern, bevor der Schaden zugefügt wird. Die Wirkung dieses Paradigmenwechsels hält 3 Runden lang vor. Die Fähigkeit einer Kreatur, die Gefahren und Zustände der Umwelt zu ertragen, wird hiervon nicht betroffen, sondern ausschließlich, welche Art von Schaden sie von Angriffen und Besonderen Fähigkeiten nimmt. (Eine Kreatur, die beispielsweise normalerweise gegen Feuer immun ist, und deren Immunität mit dieser Fähigkeit zu gegen Kälte verändert wird, kann weiterhin in Lava schwimmen, ohne davon Schaden zu erleiden, auch wenn sie nun gegen Feuerwaffen oder -zauber empfindlich ist.) Die Kreatur kann einen Willenswurf ablegen, um diesen Effekt zu negieren. Wenn du eine Kreatur als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmt hast, kannst du sie 24 Stunden lang nicht erneut als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmen. Du musst den Paradigmenwechsel Resistenz verändern kennen, um diesen Paradigmenwechsel zu erlernen.

Mystische Rochade (ÜF)

- Ein Mal pro Runde kannst du als Bewegungsaktion die Position zweier Kreaturen innerhalb von 30 m von dir austauschen. Die Kreaturen tauschen augenblicklich ihre Felder. Diese Bewegung verursacht keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst diesen Tausch nicht vornehmen, wenn er dazu führen würde, dass eine der Kreaturen Schaden nehmen würde oder an einen für sie unpassenden Ort gebracht würde. (Beispielsweise könntest du nicht die Position zweier unterschiedlich großer Kreaturen vertauschen, wenn dabei eine in Gefahr geriete, in einen Abgrund zu stürzen oder einer Gefahr ausgesetzt würde, oder eine der Kreaturen in ein festes Objekt versetzt würde.) Beide betroffenen Kreaturen können Willenswürfe ablegen, um dem Effekt zu widerstehen. Gelingt einer der Kreaturen dieser Rettungswurf, so hat dieser Paradigmenwechsel keine Wirkung. Wenn du eine Kreatur als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmt hast, kannst du sie 24 Stunden lang nicht erneut als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmen.

Phantasmagorische Wirklichkeiten (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du eine Kreatur innerhalb von 30 m von dir als Ziel auswählen und für sie die Schleier aller Welten lüften, sodass die Kreatur von einer verblüffenden Phantasmagorie überwältigt wird. Dadurch erhält sie 3 Runden lang den Zustand Betäubt, sofern ihr nicht ein Willenswurf gelingt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Wenn du eine Kreatur als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmt hast, kannst du sie 24 Stunden lang nicht erneut als Ziel dieses Paradigmenwechsels bestimmen.



BRINGER DES WANDELS MOTIV: ADELSSPROSS

Dein Leben in Sicherheit und Gewissheit langweilt dich und du strebst danach, die wilden Empfindungen, die du in anderen Realitäten erspürt hast, zu erfahren.

ATTRIBUTSWERTE

Charisma ermöglicht dir mehr Reservepunkte und stärkt deine sozialen Fähigkeiten. Intelligenz hilft dir die Fertigkeiten zu erlangen, mit welchen du andere manipulierst,

PARADIGMENWECHSEL

Aufhalten (2.)	Resistenz verändern (2.)
Okkultes Geheimnis (2.)	Geformte Unendlichkeit (6.)

ZAUBER

1. – Person Bezaubern
2. – Furcht

TALENTE

Fertigkeitsfokus (Bluffen)	Fertigkeitssynergie
Fertigkeitsfokus (Verkleiden)	(Computer, Verkleiden)

FERTIGKEITEN

Bluffen	Mystik
Computer	Verkleiden
Kultur	



ENTDECKER MOTIV: XENOSUCHER

Du weißt, dass die Wunder des Multiversums existieren und strebst danach ihre Herkunft besser zu verstehen.

ATTRIBUTSWERTE

Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du sie benötigst, um mit deinen Waffen zu treffen. Charisma gibt dir mehr Reservepunkte.

PARADIGMENWECHSEL

Fähigkeit vereiteln (2.)	Waffe verändern (5.)
Überschneidende Schemen (2.)	Blitzteleport (8.)

ZAUBER

1. – Schutzhülle des Lebens
2. – Realitätssprung

TALENTE

Beweglichkeit	Schwache Bühnenmagie
Meisterkletterer	(Paktwelten, S. 191)

FERTIGKEITEN

Akrobatik	Naturwissenschaften
Athletik	Überlebenskunst
Beruf (Forscher)	

ÜBERSICHT

MOTIVE &
VÖLKER

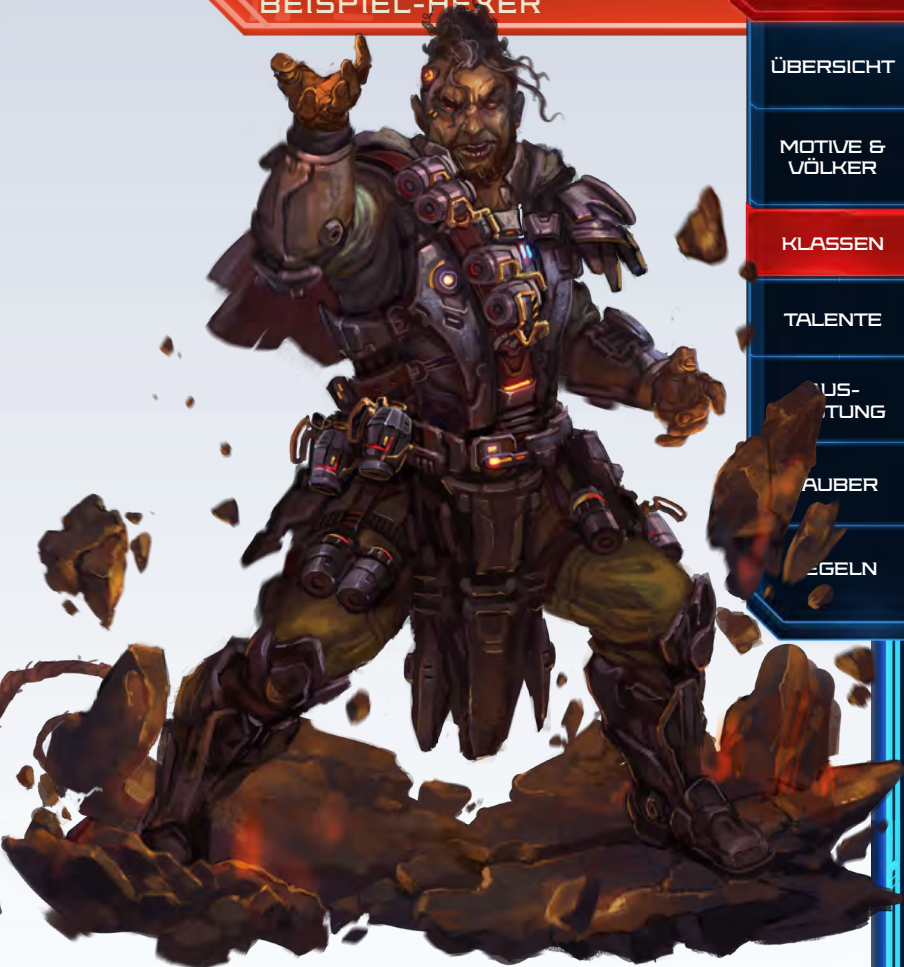
KLASSEN

TALENTE

AUS-
STATTUNG

ZAUBER

REGELN

**ABTRÜNNIGER**
MOTIV: GESETZLOSER

Du hast gesehen, dass es keine eine wahre Realität gibt und weist daher alle Ansprüche auf deine Zeit ab und tust nur, was du für richtig hältst.

ATTRIBUTSWERTE

Charisma gibt dir mehr Reservepunkte und stärkt deine sozialen Fertigkeiten. Intelligenz lässt dich mehr wissen über jene, mit denen du es zu tun bekommst.

PARADIGMENWECHSEL

Kreatur stören (2.)	Optimieren (5.)
Wunden verhindern (2.)	Magiewiderstand (8.)

ZAUBER

1. - Böswilliger Gestaltwandel*	2. - Klopfen
---------------------------------	--------------

TALENTE

Erzwungener Teambeschuss	Verbesserte Initiative
	Verstärkte Störung

FERTIGKEITEN

Akrobatik	Einschüchtern
Bluffen	Motiv erkennen

Computer

*Alien Archiv 2, S. 147

KRIEGSHEXER
MOTIV: SÖLDNER

Du warst Kriegsschreien und Schussgeräuschen aus Dutzenden unterschiedlicher Realitäten ausgesetzt und hast gelernt, dass Krieg eine Konstante des Multiversums ist.

ATTRIBUTSWERTE

Charisma gibt dir mehr Reservepunkte und stärkt deine Zauberfähigkeiten. Geschicklichkeit hilft dir, am Leben zu bleiben.

PARADIGMENWECHSEL

Angriff stören (2.)	Granate bewegen (2.)
Energiewiderstand (2.)	Zur Seite springen (11.)

ZAUBER

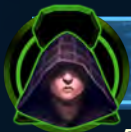
1. - Überhitzen	2. - Spiegelbilder
-----------------	--------------------

TALENTE

Durchdringender Zauber	Zusätzliche Reservepunkte
Granate abkochen	

FERTIGKEITEN

Beruf (Söldner)	Kultur
Bluffen	Technik
Einschüchtern	



AGENT

Agenten sind vielseitig. Häufig entwickeln sie eine Reihe spezialisierte Fertigkeiten, um spezifische Aufgaben zum Abschluss zu bringen. Sie sind zuerst und vor allem darin ausgebildet Probleme zu lösen und es gibt sicherlich so einige Probleme innerhalb der Paktwelten und der weiteren Galaxie, die der Lösung bedürfen. Während Agenten in bestimmten Gebieten herausragen, nehmen sich die meisten die Zeit eine Bandbreite verschiedener Fähigkeiten zu meistern, die ihnen helfen in sämtlichen Situationen und Gegebenheiten erfolgreich zu sein.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Agenten haben Zugang zu folgenden alternativen Klassenmerkmalen.

Markiertes Ziel (AF)

1. Stufe

Du wurdest in einer bestimmten Gruppe von Fähigkeiten ausgebildet, die dich darin herausstechen lassen, Gegner auszuschalten. Deine Spezialisierung gewährt dir keinen Fertigkeitensfokus oder einen freien Fertigungsgrad in den zugehörigen Fertigkeiten. Stattdessen kannst du mit einer Bewegungsaktion einen Gegner, den du gewahr bist, innerhalb von 30 Metern zu einem Markiertes Ziel machen. Solange der Gegner sich in Sicht befindet, erhältst du einen Verbesserungsbonus von +1 auf deine Angriffswürfe und die Rettungswurf-SGs deiner Agentenklassenmerkmale und kritischen Waffeneffekte gegen diesen Gegner. Ein Ziel zu markieren, konzentriert alle deine Aufmerksamkeit auf diesen Feind, was dir einen Malus von -2 auf die RK und Reflexwürfe gegen Angriffe und Effekte, die nicht von diesem markierten Feind kommen, einbringt. Du kannst diesen Effekt mit einer schnellen Aktion oder Reaktion beenden und ebenso lässt dich die Auswahl eines neuen Zieles die Boni gegen das vorherige verlieren.

Mit der 7. Stufe kannst du immer 1 Reservepunkt ausgeben, wenn du ein Markiertes Ziel auf falschem Fuß erwischst und mit einem Tückischen Angriff triffst, um das Ziel zu einem Zähigkeitswurf zu zwingen ($SG = 10 + \text{deine halbe Agentenstufe} + \text{deinen Geschicklichkeitsmodifikator}$). Wenn dem Ziel der Wurf misslingt, hat jeder Zustand, den du mit Schwächender Trick beim Ziel verursachst, eine Wirkungsdauer von 1 Runde pro Agentenstufe. Wenn das Ziel erfolgreich ist, verursachst du immer noch den normalen Effekt deines Tückischen Angriffs.

Diese Fähigkeit verändert Spezialisierung und ersetzt Spezialisierungsfertigkeitsmeisterschaft.

Stuntangriff (AF)

1. Stufe

Du kannst geschickte Kunststücke aufführen, während du in die Offensive gehst. Du kannst dich als eine Volle Aktion mit bis zu deiner ganzen Bewegungsrate bewegen. Ob du dich bewegt hast oder nicht, kannst du im Anschluss einen Angriff mit einer beliebigen geführten Waffe durchführen und beherrscht den Umgang mit ihr, selbst bei einer Waffe mit der Eigenschaft Unhandlich oder die allein eine Volle Aktion für nur einen Angriff benötigt. Direkt vor dem Angriff führst du einen Fertigkeitenswurf mit einer Fertigkeit, in der du Fertigkeitensfokus hast, durch ($SG = 20 + HG \text{ des Ziels}$). Wenn dir der Wurf gelingt, befindet sich das Ziel gegenüber den Angriffen, die du mit dieser Fähigkeit durchführst, Auf Falschem Fuß. Zu jedem Punkt während der Vollen Aktion, kannst du auch einen dir bekannten Trick auslösen. Der Trick muss zu der Fertigkeit passen, die du für den Stuntangriff nutzt. Mit der 7. Stufe kannst du zwei dir bekannte Tricks aufführen. Wenn die Tricks unterschiedliche Fertigkeiten

nutzen, muss du für beide Fertigkeitenswürfe durchführen, und wenn einer davon misslingt, ist das Ziel nicht auf Falschem Fuß.

Auf der 1. Stufe wählst du einen Trick aus, der mit einer Fertigkeit, in der du Fertigkeitensfokus hast, assoziiert ist. Auf der 3. Stufe und danach alle 4 Stufen wählst du jeweils einen weiteren Trick aus, der eine beliebige Fertigkeit nutzt, in der du Fertigkeitensfokus hast. Wenn ein Trick einen Rettungswurf erlaubt, beträgt der SG gleich $10 + \text{deiner halben Agentenstufe} + \text{deinen Geschicklichkeitsmodifikator}$. Jede der unten aufgeführten Fertigkeiten hat mehrere mit ihr assoziierte Tricks.

Dies ersetzt Tückischer Angriff und Schwächender Schlag.

Akrobatische Tricks

- **Aufspringender Agent:** Wenn du Stuntangriff nutzt, während du den Zustand liegend hast, kannst du aus dem Zustand Liegend aufstehen, ohne eine Aktion zu nutzen, und bist bis zum Beginn deiner nächsten Runde immun gegenüber dem Zustand Haltlos. Wenn du über Aufspringen, das Volksmerkmal Tatkraft oder eine vergleichbare Fähigkeit verfügst, bist du auch immun gegenüber dem Zustand Liegend bis zu deiner nächsten Runde.
- **Behänder Stunt:** Du ignorierst nicht-magisches schwieriges Gelände während du Stuntangriffe ausführst. Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, wenn du Stuntangriff nutzt und magisches schwieriges Gelände ebenfalls ignorieren.

Athletische Tricks

- **Durchprügeln:** Wenn dein Stuntangriffs- und Angriffswurf beide gelingen, kannst du einen Gegner, anstatt ihm den Zustand Liegend zu verpassen, 1,50 m weit von dir wegstoßen, als ob die erfolgreich ein Ansturm Kampfmanöver durchgeführt hättest.
- **Gewaltiger Sprung:** Wenn du Stuntangriff nutzt, erhältst du eine Flugbewegungsrate von 9 Metern oder deiner Basisbewegungsrate (was von beiden niedriger ist) mit einer durchschnittlichen Manövrierbarkeit. Wenn du dich am Ende deiner Runde nicht auf festem Boden befindest, fällst du.
- **Mauerläufer:** Du kannst während deines Stuntangriffs wie mit Spinnenklettern auf Wänden und Geländern laufen, außer dass deine Bewegungsrate Klettern gleich deiner Grundbewegungsrate ist und du dafür keine freien Hände brauchst. Wenn du dich am Ende deiner Runde nicht auf festem Boden befindest, fällst du.
- **Niederprügeln:** Wenn dein Stuntangriffs- und Angriffswurf beide gelingen, muss dein Ziel ein erfolgreichen Reflexwurf ablegen oder erhält den Zustand Liegend.

Bluffentricks

- **Vorlage:** Wenn dein Stuntangriffs- und Angriffswurf beide gelingen, erhält dein Ziel außerdem einen Malus von -2 auf seine Rettungswürfe bis zum Ende deiner nächsten Runde.
- **Gerissener Rückzug:** Du kannst Stuntangriff nutzen, um dich eher zurückzuziehen als in die Offensive zu gehen. Du kannst dich bis zu deiner doppelten Bewegungsrate bewegen und deine

Aktionen lösen bis zum Start deiner nächsten Runde keine Reaktionen aus. Wenn du Stuntangriff auf diese Weise nutzt, kannst du als Teil dieser Aktion weder angreifen noch deinen Feinden den Zustand Liegend verpassen.

- **Täuschender Stunt:** Wenn dein Stuntangriffs- und Angriffswurf beide gelingen, erhält dein Ziel bis zum Beginn deiner nächsten Runde den Zustand Auf dem Falschen Fuß gegen alle Angriffe.

Computertricks

- **Blindgespür:** Immer, wenn du als Teil eines Stuntangriffs einen Wurf für Computer erfolgreich durchführst, erhältst du bis zum Beginn deiner nächsten Runde Blindgespür (9 Meter), anstatt dem Gegner den Zustand Auf dem Falschen Fuß zu verpassen. Dies erlaubt dir jede Kreatur aufzuspüren, die Gegenstände trägt, die mit der Fertigkeit Computer genutzt oder mit einer Info-sphäre verbunden werden können.
- **Schmutziger Trick:** Immer wenn du als Teil eines Stuntangriffs einen Wurf für Computer erfolgreich durchführst, kannst du deinem Ziel bis zum Beginn deiner nächsten Runde einen der folgenden Zustände anstelle von Auf dem Falschen Fuß verpassen: Abgelenkt, Blind, Erschüttert, Kränkelnd, Taub und Verstrickt (deine Wahl).

Fingerfertigkeitstricks

- **Munitionstrick:** Wenn dein Stuntangriffs- und Angriffswurf beide gelingen, kannst du anstatt einem Ziel den Zustand Auf dem Falschen Fuß zu verpassen, eine von dir getragene Waffe nachladen ohne dafür eine Aktion zu benötigen.
- **Schnelles Werfen:** Während eines Stuntangriffs benötigt das Ziehen einer Waffe mit der Eigenschaft Wurfaffen keine Aktion und von dir durchgeführte Fernkampfangriffe mit Wurfaffen lösen keine Gelegenheitsangriffe aus.
- **Stibitzen:** Wenn dein Stuntangriff mit einer Nahkampfwaffe gemacht wird und sowohl der Fertigkeit als auch der Angriffswurf erfolgreich sind, kannst du einen leicht zugänglichen Gegenstand vom Körper des Ziels nehmen und dann behalten, anstatt das Ziel den Zustand Auf dem Falschen Fuß zu verpassen. Dies schließt alles ein, was das Ziel nicht gerade hält oder als eine Bewegungsaktion oder weniger ziehen könnte. Du musst für diesen Trick eine Hand frei haben.

Heimlichkeitstricks

- **Scharfschützenstunt:** Wenn du zu Beginn deiner Runde versteckt warst und am Ende deiner Runde in Deckung bist oder Tarnung hast, kannst du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Verstecken machen, als ob du den Schuss aus dem Hinterhalt der Heimlichkeitsfertigkeit nutzt.
- **Verborgener Schlag:** Wenn du deine Klassenfertigkeit Stuntangriff erfolgreich einsetzt, löst deine Bewegung keine Gelegenheitsangriffe von deinem Ziel aus.

Kulturelle Tricks

- **Ablenkendes Quasseln:** Wenn dein Stuntangriffs- und Angriffswurf beide gelingen, erhält dein Gegner den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Beginn deiner nächsten Runde. Dies ist ein sprachbasierender Effekt.
- **Analysieren:** Immer wenn du als Teil eines Stuntangriffs einen Wurf für Kultur erfolgreich durchführst, lernst du eine der folgenden Informationen über das Ziel plus einer zusätzlichen Information für je 5 Punkte, die das Ergebnis deines Fertigkeitswurfs den SG übertrifft: Archetyp*, Bekannte Zauber*, Herkunft, Ränge in der Fertigkeit Beruf, Klasse*, Klassenmerkmale oder die Muttersprache, . Für alle Informationen mit einem Stern (*) gilt:

Wenn das Ziel über mehr als eines innerhalb dieser Merkmale verfügt, gilt jedes Teil davon als eigenständige zu entdeckende Information.

- **Wortloses Kauderwelsch:** Du kannst ohne Worte Verbündeten, die dich sehen können, innerhalb von 9 Meter zu dir Informationen übermitteln. Die funktioniert wie die Fähigkeit Begrenzte Telepathie (wie das Laschunta Volksmerkmal), außer dass es eine Außergewöhnliche Fähigkeit ist. Dich Anschauende können deine wortlose Kommunikation mit einem erfolgreichen Motiv Erkennen Wurf entziffern (SG=15 + anderthalbfache Agentenstufe).



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Techniktricks

- **Roboter Niederschlagen:** Jeder Angriff, den du während deines Stuntangriffs gegen ein Konstrukt oder Objekt durchführst, umgeht einen Umfang an Härte oder SR des Konstrukts gleich deiner halben Agenten Klassenstufe (Minimum 1, bis hin zu einem minimalen Härte oder SR von 0).
- **Selektive Explosion:** Wenn dein Stuntangriffs- und Angriffswurf beide gelingen und dein Angriff mit einer Waffe mit Flächenschaden durchgeführt wurde (wie etwa eine Waffe mit den Eigenschaften Automatisch, Explodieren, Flexible Linie^{SRK}, Linie oder Stoß), kannst du eine Anzahl an Feldern in Höhe von bis zu deinem Geschicklichkeitsmodifikator auswählen und von dem betroffenen Gebiet ausnehmen.

Schnelle Deckung (AF)

3. Stufe

Du kannst kriechen, dein Profil minimieren und auf jede andere Art deine aus deiner Umgebung gewonnene Deckung maximieren, ohne dir die Zeit nehmen zu müssen dich ganz hinzulegen oder zu bewegen, um dich hinter größeren Objekten zu verstecken. Indem du einen Tisch auf seine Kante drehst, einen Stapel Kisten umwirfst, dich schmal hinter einem Laternenpfahl quetscht oder durch andere Aktionen, kannst du Deckung durch Objekte erhalten, die dafür normalerweise zu klein sind. Objekte, die dir normalerweise keine Deckung bieten würden, gewähren dir Teilweise Deckung und Objekte, welche dir normalerweise Teilweise Deckung bieten würden, gewähren dir normale Deckung. Dieser Vorteil hält nur solange an, bis du dein Feld verlässt oder zum Beginn deiner nächsten Runde, was davon zuerst eintritt. Um den Vorteil wiederzugewinnen musst du dein gegenwärtiges Feld verlassen.

Alle anderen Regeln, um zu bestimmen, ob ein Objekt gegen einen bestimmten Angriff Deckung bietet gelten normal. Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, um verbesserte Deckung oder vollständige Deckung zu erhalten.

Dies ersetzt Schnelle Bewegung.

Schneller Trick (AF)

3. Stufe

Du machst als Standardaktion einen Tückischen Angriff. Wenn du dies machst kannst du während dieser Runde keine anderen Angriffe durchführen, und du kannst keine Aktion unternehmen, die deinen Angriff oder die Waffe, die du dafür benutzt, beeinflusst oder verändert.

Dies ersetzt Schnelle Bewegung.

Schnelle Schwerelosigkeitsanpassung (AF)

3. Stufe

Du kannst dich schnell und einfach an die Schwierigkeiten des Lebens ohne Schwerkraft anpassen. Du reduzierst den SG für jeden Wurf, der benötigt wird, um sich in Schwerelosigkeit zu bewegen um 5. Zusätzlich bewegst du dich mit deiner vollen Landbewegungsrate anstelle der halben, wenn du eine Bewegungsanpassung nutzt, um ein Objekt in Schwerelosigkeit wegzudrücken.

Dies ersetzt Schnelle Bewegung.

Agentenarsenal (AF)

8. Stufe

Wähle auf der 8. Stufe eine der folgenden Waffenarten aus: Fortschrittliche Nahkampfwaffen, Langwaffen, Schwere Waffen oder jede Spezialwaffe deiner Wahl. Du erhältst den Umgang mit der gewählten Waffenart (oder Waffe, wenn du eine Spezialwaffe gewählt hast). Zusätzlich kannst du Tückischer Angriff mit Waffen der gewählten Art durchführen. Du bekommst keinen Tückischen Schaden zu solchen Angriffen hinzu, aber das Ziel hat immer noch den Zustand Auf dem Falschen Fuß und du kannst Schwächerer Trick anwenden. Mit der 13. Stufe kannst du noch eine zweite Waffenart aus der Liste auswählen.

Dies ersetzt Dreifachangriff und Vierfachangriff.

AGENTENTRICKS

Die folgenden Agententricks nutzen die Standardregeln für Agententricks (Grundregelwerk, S. 63).

2. Stufe

Du musst mindestens die 2. Stufe erreicht haben, um diese Tricks auszuwählen:

Hochtreten (AF)

- Mit einer Bewegungsaktion oder zu Beginn einer jeden von dir genutzten Aktion, die es dir erlaubt dich zu bewegen (selbst wenn du dich entscheidest, diese Aktion nicht zur Bewegung zu nutzen), kannst du versuchen einen unbewachten, ungesicherten Gegenstand mit einer Last nicht größer als 2, der auf dem Boden auf deinem Feld liegt, hoch in deine Hände zu treten. Dir muss ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 gelingen, um bei Erfolg das Objekt in einer oder mehrere deiner freien Hände zu befördern. Wenn du es mit genug Händen hältst, um es nutzen zu können, kannst du es zudem benutzen.

Spurlos (AF)

- Bei einem Fertigkeitswurf gegen die Wahrnehmung eines Gegners erhältst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf die Ergebnisse deines Fertigkeitswurfs. Zusätzlich erhöht sich der SG, um deinen Spuren mit Überlebenskunst zu folgen um 4.

Todesschlag (AF)

- Als Teil eines jeden Angriffs, den du machst, kannst du die Besondere Waffeneigenschaft Agent zu deinen Waffenlosen Angriffen hinzufügen. Wenn du dies machst, verlieren sie ihre Besondere Waffeneigenschaft Archaisch. Wenn du dies machst, und du würdest normalerweise das Anderthalbfache deiner Charakterstufe als spezielle Form der Spezialisierung zum Schaden hinzuaddieren (wie etwa durch ein Volksmerkmal wie die Natürlichen Waffen der Vesken), fügst du stattdessen lediglich deine Charakterstufe zum Schaden hinzu. Dies gilt unabhängig davon, wie viele Fähigkeiten oder Effekte die Spezialisierung modifizieren, die du auf deine Waffenlosen Angriffe anwendest.

Totstellen (AF)

- Immer wenn du Schaden nimmst, kannst du als Reaktion deinen Tod vortäuschen. Du erhältst sofort den Zustand Liegend und führst einen Wurf für Bluffen gegen jeden Gegner durch, der dich wahrnimmt. Der SG für diesen Wurf ist gleich 10 + alle Boni deines Gegners auf Motiv erkennen oder 15 + anderthalbfacher HG des Gegners, was davon größer ist. Jeder Gegner, dessen SG du übertriffst, hält dich für Tot und handelt auch entsprechend, außer er inspiziert deinen Körper mit einer Standardaktion und führt einen erfolgreichen Wurf in Medizin, Motiv erkennen oder Wahrnehmung mit demselben SG wie zum Durchschauen deines Bluffs durch. Den Schwindel aufrechtzuhalten erfordert jede Runde eine volle Aktion.

Wurfsternnattentäter (AF)

- Du erhältst das Talent Umgang mit Spezialwaffen für Karbonbeschichtete Shuriken (und keinem anderen Wurfsternmodell) als Bonustalent. Zusätzlich kannst du anstelle deines Stärkemodifikators deinen Geschicklichkeitsmodifikator zu deinen Fernkampfangriffswürfen mit Karbonbeschichteten Shuriken hinzufügen und du machst Nahkampfangriffe mit Karbonbeschichteten Shuriken als ob es einfache Agentennahkampfwaffen wären. Du kannst das Klassenmerkmal Tückischer Angriff mit Karbonbeschichteten Shuriken nutzen. Mit der 3. Stufe gewinnst du das Talent Waffenspezialisierung für Karbonbeschichtete Shuriken (und keinem anderen Wurfsternmodell) als Bonus-

talent. Mit der 12. Stufe fügst du zusätzliche 1W4 Schaden mit Karbonbeschichteten Shuriken zu und behandelst sie, als hätten sie die besondere Waffeneigenschaft Injektionswaffe. Mit der 17. Stufe steigt der zusätzliche Schaden von Karbonbeschichteten Shuriken von 1W4 auf 2W4.

6. Stufe

Du musst mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Tricks auszuwählen:

Ablenkender Schuss (AF)

- Du kannst mit deinem schwächenden Trick versuchen die Fähigkeit deines Gegners Zauber zu wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten zu nutzen zu behindern. Das Ziel muss einen erfolgreichen Willenswurf ablegen oder ist für 1 Runde nicht in der Lage Zauber zu zaubern oder Zauberähnliche Fähigkeiten zu nutzen. Wenn du diese Fähigkeit einmal genutzt hast, um einen Gegner am Zaubern zu hindern, ist diese Kreatur für 24 Stunden gegen deinen Ablenkenden Schuss immun. Du musst für diesen Trick über den Deaktivierenden Trick und den Trick Wankendmachender Trick verfügen.

Fließende Bewegung (AF)

- Du kannst dich mit einer vollen Aktion mit bis zu deiner doppelten Bewegungsrate bewegen und schwieriges Gelände ignorieren. Wenn du dich auf diese Art bewegst, wird dich jede flüssige oder feste Oberfläche unterstützen, unabhängig von deinem Gewicht. Du kannst dich über Wasser bewegen, über Lava oder selbst über die feinsten Baumzweige. Umwelteinflüsse, wie die Glätte des Geländes, über das du dich bewegst oder die aktuelle Windgeschwindigkeit beeinflussen den SG deines Fertigkeitswurfes für Akrobatik oder Athletik nicht, den du für diese Bewegung ablegen musst. Wenn du dich auf diese Art bewegst, nimmst du keinen Schaden durch Oberflächen oder Hindernisse, die auf Berührungen reagieren, wie etwa durch Lava, und löst auch keine Fallen aus, die einen Ortabhängigen Auslöser nutzen. Diese Fähigkeit erlaubt es dir weder, dich durch Gase oder das Vakuum zu bewegen, noch erlaubt sie es dir, dich über Mauern oder vertikale Oberflächen zu bewegen (obwohl du dies kannst, wenn du eine entsprechende Fähigkeit, wie Spinnenklettern hast). Am Ende deiner Runde, endet die Fähigkeit und du bist den Konsequenzen deines Aufenthaltsortes voll ausgesetzt.

10. Stufe

Du musst mindestens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Tricks auszuwählen:

Psychokinetische Fertigkeiten (ZF)

- Du kannst Psychokinetische Hand als eine Zauberähnliche Fähigkeit beliebig nutzen. Du kannst Gegenstände mit einem Gewicht von bis zu 5 Kilo pro deiner Agentenstufe bewegen oder einer Last von 1 pro deiner Agentenstufe. Zusätzlich kannst du diese Zauberähnliche Fähigkeit mit der Fertigkeit Fingerfertigkeit nutzen und um Mechanismus ausschalten mit der Fertigkeit Mystik oder Technik auszuüben.

Spinnenkletterer (ÜF)

- Du kannst Oberflächen mit der geringen Mühe eine Spinne überqueren – selbst vollkommen glatte und senkrechte. Du erhältst Spinnenklettern als konstante Zauberähnliche Fähigkeit. Wenn dein Spinnenklettern Zauber gebannt oder entlassen wird, kannst du ihn mit 5 Minuten ununterbrochener Konzentration wiederherstellen. Du musst eine Bewegungsrate zum Klettern haben, um diesen Trick auswählen zu können.

Spionagenetzwerk (AF)

- Du hast Zugang zu einem geheimen Spionagenetzwerk, dass dir Informationsschnipsel und Gerüchte zuspielt, die du manchmal zu Enthüllung von Geheimnissen oder Schwächen deiner Feinde nutzen kannst. Dies ist vielleicht eine Gruppe von Agenten und Spionen, die du infiltriert hast, eine Verbindung zu einem formellen Informationshändler, mit dem du nützliche Informationen austauscht, oder eine Ansammlung an Verbündeten und Informanten, die du sorgfältig während deiner Reisen aufgebaut hast.

Du kannst Nachforschungen in deinem Spionagenetzwerk anstellen, solange du Zugang zu einer Infosphäre oder eine Kommunikationseinrichtung mit mindestens Systemweiter Reichweite hast. Dies gibt dir dieselben Informationen, wie du sie auch vom Zauber Vision erhalten würdest, außer dass du einen speziellen Klassenstufenwurf (1W20+ deiner Agentenstufe) anstelle deines Zauberstufenwurfes ablegen musst. Es erfordert keine Reservepunkte und nimmt etwa 1W4 Wochen in Anspruch, bis dein Netzwerk dir antwortet. Dein Netzwerk kann nur an einer Frage gleichzeitig arbeiten und wenn du eine neue Anfrage stellst, bevor die alte ganz beantwortet ist, ist jede Investition in die Zeit zur Beantwortung der Frage verloren und du bekommst einen Malus von -1 auf deinen nächsten Klassenstufenwurf, durch verursachte Verwirrung und dem Mangel an Konzentration in deinem Netzwerk.

14. Stufe

Du musst mindestens die 14. Stufe erreicht haben, um diese Tricks auszuwählen:

Doppelte Spezialisierung (AF)

- Du wählst neben deiner eine weitere Agentenspezialisierung aus. Ist die Wahl erst einmal getroffen, lässt sie sich nicht mehr rückgängig machen. Du erhältst die Fähigkeiten dieser Spezialisierung der 11. Stufe. Es wird nicht davon ausgegangen, dass du Voraussetzungen für die zweite Spezialisierung erfüllen musst. Du musst Fertigkeitsfokus in den zugeordneten Fertigkeiten der gewählten Spezialisierung haben und musst ihre Spezialisierungstricks als Teil deiner normalen Agententricks behandeln.

Dreistigkeit (AF)

- Du führst eine unerwartete oder sozial unakzeptable Handlung mit einer solchen Selbstverständlichkeit und ohne den geringsten Zweifel aus, dass dein Ziel nicht augenblicklich darauf reagieren kann. Du kannst einen Gegner mit einem Wurf für Einschüchtern mit dem Zustand Demoralisiert versehen oder aber dafür sorgen, dass sie bei einem erfolgreichen Wurf den Zustand Erschüttert bekommen. Du lässt sie für eine Runde in den Zustand Benommen fallen und versetzt sie zusätzlich je eine weitere Runde in den Zustand Wankend pro 5 Punkte, die dein Würfelergebnis den SG übertrifft. Wenn du erst einmal diese Fähigkeit gegen ein Ziel eingesetzt hast, kann es innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht erneut zum Ziel werden.

Durch Schatten gleiten (ZF)

- Deine Meisterschaft in Heimlichkeit und dein Verständnis der Schatten der Materiellen Ebene sind so groß, du kannst rein physikalisch die Grenzen zur Schattenebene überqueren. Du musst 1 Reservepunkt ausgeben, um diese Fähigkeit zu nutzen. Sie funktioniert wie Schattenreise, nur dass du es nur auf dich selbst und die Gegenstände und Kreaturen anwenden kannst, die du tragen kannst, und dass die Reise nicht länger als 1 Stunde dauert. Wenn du die Schattenebene verlässt, musst du auf dieselbe Ebene zurückkehren, von der du sie betreten hast.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



ASPIRANT

Wo Technomagier mit neumodischen Maschinen herumdoktern und Hexer in alternative Realitäten reinschnuppern, verändern Aspiranten die Ebbe und Flut des Universums durch alles miteinander verbindende Verknüpfungen, wenn auch allein auf metaphysischen Wegen. Obwohl Aspiranten manchmal als einfache Schamanen und Spiritisten aus einer vergangenen Zeit angesehen werden, kann jeder mit einer übernatürlichen Verbindung zum Kosmos – in all seinen unzähligen Formen – die Magie eines Aspiranten wirken.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Aspiranten haben Zugang auf die folgenden alternativen Klassenmerkmale.

ALTERNATIVES KLASSENMERKMAL: OFFENBARUNG

Während die meisten Aspiranten Kräfte erhalten, die eng an ihrer Verbindung ausgerichtet sind, empfangen einige wenige flüchtige Blicke einer übernatürlichen Einsicht, die ihnen den Zugang zu verschiedenen Kräften erlaubt. Immer wenn du eine Verbindungsfähigkeit erhalten würdest, kannst du stattdessen eine Offenbarung gleicher oder niedrigerer Stufe auswählen. Wenn du zum Beispiel deine Verbindungsfähigkeit der 3. Stufe erhältst, kannst du auch jede beliebige Offenbarung der 1. oder 3. Stufe anstelle der Verbindungsfähigkeit auswählen.

Wenn eine Offenbarung einen Rettungswurf erlaubt, um ihren Effekten zu widerstehen, ist der SG gleich 10 + deine halbe Aspirantenstufe + deinen Weisheitsmodifikator. Wenn die Offenbarung von einem Gegner einen Fertigkeitswurf verlangt, ist der SG dafür gleich 10 + anderthalbfache Aspirantenstufe + dein Weisheitsmodifikator.

1. Stufe

Du musst mindestens die 1. Stufe erreicht haben, um die folgenden Offenbarungen auszuwählen:

Erdrückendes Starren (ÜF)

- Täglich kannst du, wenn du Ausdauerpunkte und deine täglich nutzbaren Fähigkeiten nach deiner 8 stündigen Rast regenerierst (GRW, S. 262), eine der folgenden Optionen auswählen: Angriffswürfe, RK, Reflex-, Willen- oder Zähigkeitswürfe. Du kannst als eine Schnelle Aktion deinen starren Blick ganz auf eine Kreatur innerhalb von 9 Metern fokussieren und so die ganze Macht unsichtbarer Geister, assoziiert mit deiner Verbindung, auf ihn herabrufen. Dem Ziel muss ein Willenswurf gelingen oder es erleidet einen Malus von -1 auf den ausgewählten Wert. Du kannst diesen Effekt nur gegen einen Gegner gleichzeitig aufrechterhalten und der Effekt bleibt erhalten, bis du ein neues Ziel anstarrst, der Gegner sich mehr als 9 Meter von dir wegbewegt oder entweder du oder dein Gegner bewusstlos werden oder sterben. Die Mali mehrfachen Erdrückendes Starren addieren sich nicht. Wenn du diese Fähigkeit einmal gegen ein Ziel eingesetzt hast, kannst du es nicht noch einmal innerhalb der nächsten 24 Stunden. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Flucheffect.

Solarverbindung (ÜF)

- Du hast eine Verbindung zu den Kräften des Kosmos geschmiedet, aus der du, gestützt auf eine Verbindung zu den

Photonen und der Schwerkraft, eine Waffe schmiedest, gefertigt aus der ursprünglichen Essenz des Universums. Du erhältst eine Solarwaffe, wie bei der Fähigkeit Solarmanifestation des Solariers mit einer Klassenstufe gleich deiner Aspirantenstufe. Wenn du Stufen in beiden Klassen hast, addiere sie zusammen, um die Effektivität deiner Solarwaffe zu bestimmen. Du erhältst keine anderen Solarwaffenbasierten Solarierfähigkeiten über deine Aspirantenklassenstufen.

Vernichtende Faust (ÜF)

- Du erhältst Verbesserter Waffenloser Schlag als ein Bonustalent und deine Waffenlosen Schläge gelten nicht als archaische Waffen. Immer wenn du einen Gegner mit deinen Waffenlosen Schlägen als Standardaktion (oder ein Voller Angriff als Volle Aktion) angreiffst, kannst du als Teil dieser Aktion einen Zauberplatz der 1. Stufe oder höher ausgeben, bevor du den ersten Angriffswurf ausführst, um zusätzlichen Schaden anzurichten. Wenn der Angriff trifft, fügst du zusätzliche 2W6 Schaden, desselben Schadenstyps wie dein Waffenloser Schlag, pro Stufe des ausgegebenen Zauberplatzes zu.

Verstärkte Heilende Berührung (ÜF)

- Du kannst dein Klassenmerkmal Heilende Berührung als eine Standardaktion anwenden. Du kannst zudem Heilende Berührung öfter nutzen, indem du für jede Nutzung von Heilende Berührung an einem Tag nach der ersten 1 Reservepunkt ausgibst. Du musst über das Klassenmerkmal Heilende Berührung verfügen, um dieses Klassenmerkmal auszuwählen:

3. Stufe

Du musst mindestens die 3. Stufe erreicht haben, um die folgenden Offenbarungen auszuwählen:

Erweiterte Fokussierte Fertigkeit (AF)

- Wähle zwei Fertigkeiten aus, die nicht zu den Verbindungsfertigkeiten gehören. Addiere auf Würfe für diese Fertigkeiten den durch das Klassenmerkmal Fokussierte Fertigkeit erhaltenen Verständnisbonus hinzu. Zusätzlich kannst du die mit deiner Verbindung assoziierten Fertigkeiten und jede Fertigkeit, die du mit dieser Offenbarung gewählt hast, zu der Liste deiner Klassenfertigkeiten hinzufügen.

Sekundärverbindung

- Wähle eine zweite Verbindung. Wenn du einer Gottheit dienst, muss deine Sekundärverbindung eine sein, die mit dieser Gottheit assoziiert ist. Du erhältst die Verbindungsfähigkeit der 1. Stufe für die ausgewählte Verbindung. Du gewinnst weder zusätzliche Verbindungsfähigkeiten durch diese Verbindung, noch erhältst du einen Verständnisbonus auf deine Fertigkeitswürfe für mit der zweiten Verbindung assoziierten Fertigkeiten aus deiner Fähigkeit Fokussierte Fähigkeit.

6. Stufe

Du musst mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um die folgenden Offenbarungen auszuwählen:

Aspirantenreichweite

- Du kannst die Reichweite eines Aspirantenzaubers verändern, indem du ihn als Volle Aktion anstelle seines normalen Zeitaufwands zauberst. Berührung wird zu Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen), Nah wird zu Mittel (30 Meter + 3 Meter/Stufe) und Mittel wird zu Lang (120 Meter + 12 Meter/Stufe) und Zauber mit der Reichweite Lang verdoppeln diese. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, um einen Aspirantenzauber mit einem Zeitaufwand von einer vollen Aktion oder länger zu verändern. Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Tag umsonst anwenden, aber du musst 1 Reservepunkt für jede weitere Verwendung an diesem Tag ausgeben.

Verbesserte Sekundärverbindung

- Du erhältst die Verbindungsfähigkeit der 3. Stufe deiner Sekundärverbindung. Du musst über die Offenbarung Sekundärverbindung verfügen, um diese Offenbarung auszuwählen:

Vernichtende Zauber (AF)

- Wenn du einen Augenblicklichen Zauber, der Schaden zufügt, zauberst, kannst du den Schaden des Zaubers um einen Wert gleich deiner halben Aspirantenstufe erhöhen. Dieser erhöhte Schaden fällt bei einem Zauber mit Flächenschaden gegen alle Kreaturen an, die Schaden nehmen, aber bei Zaubern, die mehrere Kreaturen durch mehrere Strahlen oder andere Angriffe betreffen, fällt dieser zusätzliche Schaden nur bei einem der Strahlen oder Geschosse an. Dieser erhöhte Schaden fällt nicht bei anhaltendem Schaden (wie Schaden durch die Zustände Bluten oder Brennend). Diese Offenbarung erhöht keinen Attributsschaden oder andere Zaubereffekte, nur den Schaden an Ausdauer- und Trefferpunkten.

9. Stufe

Du musst mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um die folgenden Offenbarungen auszuwählen:

Fernblick (ZF)

- Du erhältst ein Erkenntnismagisches Reservoir. Jeden Tag füllt sich dein Erkenntnismagisches Reservoir mit einer Nummer von Punkten gleich deiner halben Aspirantenstufe auf, wenn du deine Aspirantenzauber regenerierst. Jeder Punkt des vorherigen Tages geht verloren. Du kannst Hellhören/Hellsehen als zauberähnliche Fähigkeit wirken, indem du 1 Punkt deines Erkenntnismagischen Reservoirs aus gibst, oder Arkanes Auge, wenn du 2 Punkte deines Erkenntnismagischen Reservoirs aus gibst. Indem du 4 Punkte von deinem Arkanen Reservoir aus gibst, kann du diese Effekte kombinieren, was dir erlaubt einen unsichtbaren magische Sensor (wie Arkanes Auge) an einem beliebigen dir bekannten Ort innerhalb planetarer Reichweite zu erschaffen.

Sonde (ZF)

- Du kannst Sonde als zauberähnliche Fähigkeit in Höhe deiner Aspirantenstufe pro Tag wirken. Wenn einer Kreatur ihr Rettungswurf gegen diese Fähigkeit gelingt, wird sie gegen weitere Anwendungen dieser Fähigkeit für die nächsten 24 Stunden immun.

Zauberband (ÜF)

- Wenn du einen harmlosen Zauber mit der Reichweite Berührung zauberst, kannst du jeden Verbündeten innerhalb von 36 Metern mit dem du dank deines Klassenmerkmals

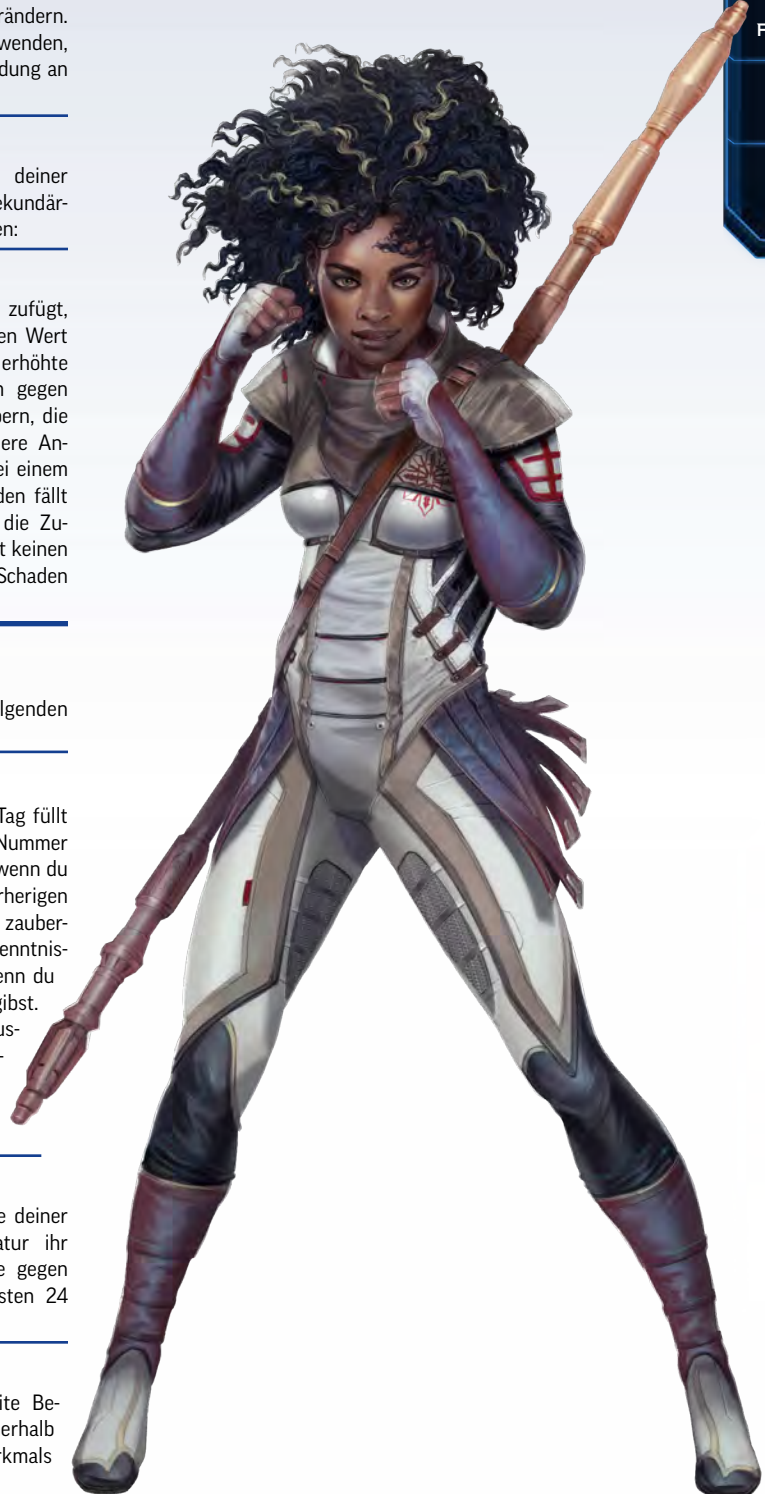
Telepathisches Band verbunden bist als Ziel wählen, so als ob du diesen Verbündeten berühren würdest. Du musst über Telepathisches Band verfügen, um diese Offenbarung auszuwählen:

12. Stufe

Du musst mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um die folgenden Offenbarungen auszuwählen:

Gedankenverbindungsband (ÜF)

- Du kannst die Klassenmerkmale Gedankenverbindung und Telepathisches Band miteinander kombinieren, was dir erlaubt, rasch Erinnerungen zwischen verbundenen Kreaturen über



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

große Entfernungen auszutauschen. Einmal pro Runde kann jede Kreatur, die zu dem von dir mit deiner Klassenfertigkeit Telepathisches Band geschaffenen Telepathischen Band gehört, jeder anderen Kreatur innerhalb dieses Telepathischen Bands komplexe Informationen als schnelle Aktion wie mit dem Zauber Gedankenverbindung übermitteln. Jedes Mal, wenn diese Fähigkeit genutzt wird, kann die Kreatur auswählen, welche zu deinem Telepathischen Band gehörende Kreatur diese Informationen erhalten soll.

Du musst über die Klassenmerkmale Gedankenverbindung und Telepathisches Band verfügen, um diese Offenbarung auszuwählen:

Größere Sekundärverbindung

- Du erhältst die Verbindungsfähigkeit der 6. Stufe deiner Sekundärverbindung. Du musst über Sekundärverbindung und Verbesserte Sekundärverbindung verfügen, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Nachwirkender Zauber (AF)

- Wenn du einen Zauber mit einer Wirkungsdauer länger als 1 Runde zauberst, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um seine Wirkungsdauer zu verdoppeln. Wenn der Zauber einer deiner Verbindungszauber mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute oder länger pro Zauberstufe ist, erhöht sich seine Wirkungsdauer stattdessen auf 24 Stunden. Du kannst immer nur einen Zauber gleichzeitig durch diese Offenbarung beeinflussen und nutzt du diese Fähigkeit erneut, solange ein anderer Zauber damit noch aktiv ist, lässt das den vorherigen Zauber augenblicklich enden, als ob seine Wirkungsdauer ausgelaufen wäre.

15. Stufe

Du musst mindestens die 15. Stufe erreicht haben, um die folgenden Offenbarungen auszuwählen:

Erinnerung verändern (ZF)

- Du kannst Erinnerung verändern in Höhe deiner Aspirantenstufe pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Wenn einer Kreatur ihr Rettungswurf gegen diese Fähigkeit gelingt, wird sie gegen weitere Anwendungen dieser Fähigkeit für die nächsten 24 Stunden immun. Wenn einem Ziel der Rettungswurf gegen diesen Zauber misslingt, kannst du bis zu 3 Reservepunkte ausgeben. Gibst du 1 Reservepunkt aus, sind alle von dir an der Erinnerung des Ziels durchgeführten Veränderungen augenblicklich und erfordern keine zusätzlichen Runden der Konzentration. Gibst du 2 Reservepunkte aus, kannst du bis zu 24 Stunden Erinnerung pro Aspirantenstufe, die du hast, verändern. Gibst du 3 Reservepunkte aus, kannst du bis zu 1 Jahr Erinnerung pro Aspirantenstufe, die du hast, verändern

Geleitete Wiedergeburt (ZF)

- Einmal pro Tag kannst du den Zauber Wiedergeburt als eine zauberähnliche Fähigkeit zaubern, indem du all deine verbleibenden Reservepunkte (minimal ein Viertel deine gesamten Reservepunkte) aus gibst. Anstatt auszuwürfeln, als welche Art von Kreatur das Ziel zurückkehrt, kehrt das Ziel als das Volk, das soziale und biologische Geschlecht und in der physischen Erscheinung, die es sich wünscht, zurück. Anstelle einer bewussten Wahl des Ziels, spiegelt diese Entscheidung eher die innewohnenden Träume und Wünsche der Seele des Ziels wider und deshalb kann die Wiedergeburt entweder identisch zu der vorherigen Erscheinung sein oder drastisch davon abweichen, ganz von dem jeweiligen Individuum abhängig.

Im Gegensatz zum Zauber Wiedergeburt, erfordert diese Fähigkeit kein Monument als Teil des Zaubers. Stattdessen erhalten beide, du und dein Ziel, zwei permanente negative

Stufen (wie beim Zauber beschrieben). Das Ziel kehrt als Säugling seiner Art zurück, wächst aber innerhalb einer Stunde vom Säugling zum jungen Erwachsenen heran. Das Ziel verfügt über die Erinnerungen seines vorherigen Lebens, aber auch die eines neuen Lebens, das existiert haben könnte, hätte es seine derzeitige Form gehabt. Zusätzlich zur neuen Rasse kann der Charakter neugeschrieben werden, als ob sie einen Gedächtniseditor genutzt hätten.

VERBINDUNGEN

Auf den folgenden Seiten findest du verschiedene unübliche Aspirantenverbindungen. Für mehr Informationen zu dem Klassenmerkmal Verbindung siehe Seite 69 des Grundregelwerks.

Melophil

Du bist dazu in der Lage die geräuschlose Melodie zu vernehmen, die alle beobachtbaren astronomischen Objekte des Universums bewegt, ein nachhallendes Vergnügen, das Tränen in die Augen derjenigen treibt, die in der Lage sind sie zu hören. Vielleicht bist du ein Mathematiker, der danach strebt, einen geräuschlosen Rhythmus in eine hörbare Harmonie zu übersetzen, oder ein reisender Musikanter, der das sogenannte Sphärenlied mit anderen teilen möchte, die bereit sind zuzuhören.

- **Verknüpfte Gottheiten:** Azathoth, Desna, Ibra, Yaraesa
- **Verknüpfte Fertigkeiten:** Kultur und Naturwissenschaften
- **Zauber:** 1. Stufe – Person Bezaubern; 2. Stufe – Vorahnung; 3. Stufe – Hellhören/Hellsehen; 4. Stufe – Kosmischer Wirbel; 5. Stufe – Synaptischer Impuls; 6. Stufe – Schützende Zuflucht

Sphärenlied (ÜF)

1. Stufe

- Du dienst als Kanal für das mystische Sphärenlied und kannst deine Verbündeten mit dieser Hymne der Schöpfung inspirieren. Du gibst mit einer Bewegungsaktion einen Zauberplatz oder 1 Reservepunkt aus (deine Wahl). Alle Verbündeten innerhalb von 18 Metern erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und Waffenschadenswürfen, ebenso wie einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Bezaubern-, Zwangs- und Furchteffekte. Dieser Effekt hält eine Anzahl von Runden gleich der Stufe des Zauberplatzes an, den du ausgegeben hast. Wenn du einen Reservepunkt ausgegeben hast, hält der Effekt eine Anzahl von Runden gleich der höchsten Stufe eines Aspirantenzaubers, den du zaubern kannst. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt.

Sprache der Musik (ÜF)

3. Stufe

- Wenn du einen Aspirantenzauber zauberst, der einen Willenswurf erlaubt, um seine Effekte zu negieren (einen harmlosen Zauber eingeschlossen), erhältst du die Fähigkeit für die Wirkungsdauer mit jeder Kreatur, die durch den Zauber beeinflusst wird, wie mit Zungen zu kommunizieren. Dies erlaubt dir sprachenabhängige Zauber zu wirken, um Kreaturen zu beeinflussen, mit denen du normalerweise nicht kommunizieren kannst, oder die nicht verstehen, was du ihnen kommunizieren willst. Aber es erlaubt dir nicht, mit Kreaturen zu kommunizieren, die nicht in der Lage sind zu sprechen oder Sprachen zu verstehen.

Belebendes Lied (ÜF)

6. Stufe

- Wann immer du die Verbindungskraft Sphärenlied nutzt, gewinnen betroffene Verbündete Schnelle Heilung gleich der halben Stufe des Zauberplatzes, den du ausgegeben hast (Minimal Schnelle Heilung 1). Wenn du einen Reservepunkt aus gibst, gewinnen betroffene Verbündete Schnelle Heilung gleich der Hälfte der höchsten Stufe eines Aspirantenzaubers, den du zaubern kannst. Durch diese Verbindungskraft verliehene

Schnelle Heilung hält für die Wirkungsdauer der Verbindungskraft des Lieds der Sphären lang an.

Lied des Celestischen Tanzes (ÜF) 9. Stufe

- Wenn du die Verbindungskraft des Lieds der Sphären nutzt, kann du 1 Reservepunkt ausgeben, um allen betroffenen Verbündeten die Vorteile von Hast für die Wirkungsdauer der Verbindungskraft des Lieds der Sphären zu geben. Die Kosten an Reservepunkten für diese Verbindungskraft addiert sich zu dem ausgegebenen Zaubersplatz oder Reservepunkt für die Nutzung der Verbindungskraft des Lieds der Sphären.

Dämpfendes Lied (ÜF) 12. Stufe

- Wenn du die Verbindungskraft des Lieds der Sphären nutzt, gewinnen betroffene Verbündete Resistenzen für eine Anzahl an Arten von Energieschaden deiner Wahl gleich der halben Stufe des Zaubersplatzes, den du ausgegeben hast (minimal 1). Wenn du einen Reservepunkt aus gibst, gewinnen betroffene Verbündete Resistenzen für eine Anzahl an Arten von Energieschaden deiner Wahl gleich der Hälfte der höchsten Stufe eines Aspirantenzaubers, den du zaubern kannst (minimal 1). Die durch diese Verbindungskraft verliehenen Widerstände entsprechen deiner Aspirantenstufe und ihre Wirkungsdauer entspricht der deines Lieds der Sphären.

Lied der Unverwüstlichkeit (ÜF) 15. Stufe

- Wenn du die Verbindungskraft des Lieds der Sphären nutzt, gewinnen betroffene Verbündete Schadensreduktion gegen Wuchtschaden, Stichschaden und Hiebschaden gleich deiner Aspirantenstufe für die Dauer deines Lieds der Sphären.

Illusion der Sphären (ÜF) 18. Stufe

- Wenn du die Verbindungskraft des Lieds der Sphären nutzt, indem du 1 oder mehr Reservepunkte aus gibst, wähle eine Kreatur oder ein Objekt aus, derer du gewahr bist. Eine Anzahl von Verbündeten gleich der Anzahl an RP, die du ausgegeben hast, die durch dein Sphärenlied betroffen sind, werden von Subjektive Realitätswahrnehmung betroffen und sind für die Wirkungsdauer des Lieds der Sphären der Überzeugung, dass es sich bei dem Ziel nur um eine Illusion handelt.



Kriegstreiber

Du bist mit dem kosmischen Kampf um Überleben und Vorherrschaft verbunden, ein universeller Konflikt, der alle Kulturen der Galaxis durchdringt. Du bist nicht zwangsweise böse; du könntest ein rechtschaffender Kreuzfahrer sein, der Gewalt nutzt, um Bösewichte zu stoppen, oder ein Mönch, der die Natur des Universums innerwöhnende Gewalt studiert, um über sie hinauszuwachsen.

- **Verknüpfte Gottheiten:** Angrad, Damoritosch, Iomedae
- **Verknüpfte Fertigkeiten:** Athletik und Einschüchtern
- **Zauber:** 1. Stufe bis 6. Stufe – *Kreatur Herbeizaubern* (Alien-Archiv, S. 144); werden durch folgende ersetzt; 1. Stufe – *Suchender Angriff* (Paktwelten, S. 207); 2. Stufe – *Andere schützen*; 3. Stufe – *Hast*; 4. Stufe – *Resistente Rüstung*; 5. Stufe – *Resistenter Schutzschild*

Kriegswaffen (ÜF) 1. Stufe

- Du kannst als eine Bewegungsaktion die Erkenntnisse eines großen Kriegsherrn gewinnen, um einen Verständnisbonus auf deine Angriffswürfe in Höhe der Differenz zwischen deinem Grundangriffsbonus und deiner Aspirantenstufe (Wenn deine Aspirantenstufe höher ist als dein Grundangriffsbonus). Um diese Fähigkeit zu nutzen, musst du einen Aspirantenzauberplatz der 1 Stufe oder höher ausgeben und der Effekt hält für eine Anzahl von Runden gleich der Stufe des ausgegebenen Zaubersplatzes lang an. Zusätzlich kannst du immer deine Aspirantenstufe als

deinen Grundangriffsbonus ansehen, um die Voraussetzungen für Talente zu erfüllen.

Verstärkung Herbeirufen (ÜF) 3. Stufe

- Immer, wenn du einen Kreatur Herbeizaubern Zauber wirkst, um mehrere Kreaturen zu beschwören, bekommt jede der beschworenen Kreaturen einen Moralbonus von +1 auf ihre RK, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Du kannst 1 Reservepunkt ausgeben, wenn du Kreatur herbeizaubern zauberst, um den Zeitaufwand des Zaubers auf eine Standardaktion zu reduzieren.

Aufrüsten (ÜF) 6. Stufe

- Du kannst als eine volle Aktion aufgeladene Rüstungsplatten planarer Energie beschwören und damit deine Rüstung verbessern. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, musst du einen Aspirantenzauberplatz der 1 Stufe oder höher ausgeben und die Rüstung hält für eine Anzahl von Runden gleich 1 + der Stufe des ausgegebenen Zaubersplatzes. Die Vorteile, die du durch planare Rüstung erhältst, sind:
 - Verbesserungsbonus von +1 auf deine RK.
 - Widerstandsbonus von +2 auf deine Rettungswürfe
 - Widerstand gleich der doppelten Zaubersstufe des ausgegebenen Zaubersplatzes gegen eine Art von Energie deiner Wahl
 - Eine Bewegungsrate Graben von 6 Metern, eine Bewegungsrate fliegen von 9 Metern (perfekte Manövrierbarkeit) oder eine Bewegungsrate Schwimmen von 9 Metern (deine Wahl).

Taktik des Generals (ÜF) 9. Stufe

- Jeden Tag kannst du bei der Regeneration von Aspirantenzaubern ein dir bekanntes Kampftalent auswählen. Immer, wenn du eine oder mehrere Kreaturen mit Kreatur herbeizaubern beschwörst, bekommen alle beschworenen Kreaturen die Vorteile des ausgewählten Talents. Wenn du Anpassungsfähiger Kämpfer mit dieser Fähigkeit auswählst, erhalten alle beschworenen Kreaturen die Vorteile von einem der Talente, die du mit Anpassungsfähiger Kämpfer ausgewählt hast, festgelegt, wenn jede Kreatur beschworen wird; dies gilt als deine Anwendung von Anpassungsfähiger Kämpfer für diesen Tag.

Taktik verleihen (ÜF) 12. Stufe

- Du kannst mit einer Bewegungsaktion einen Verbündeten innerhalb von 9 Metern auswählen und einen Reservepunkt ausgeben. Dieser Verbündete gewinnt die Fähigkeit einen Vorsichtigen Schritt am Beginn oder Ende seiner Runde zu machen, ohne eine Aktion auszugeben, einen Verbesserungsbonus von +4 auf seine KRK gegen Kampfmanöver und eine Anzahl an temporären Trefferpunkten gleich deiner Aspirantenstufe. Diese Vorteile halten 1 Minute lang an.

Massen-Aufrüstung (ZF) 15. Stufe

- Immer, wenn du deine Verbindungsfähigkeit Aufrüsten nutzt, kannst du, statt nur allein für dich selbst eine planare Rüstung zu beschwören, eine planare Rüstung für dich selbst und bis zu drei deiner Verbündeten für eine Anzahl von Runden gleich deiner Aspirantenstufe beschwören. Wenn du dies tust, erhält jedes Ziel die Vorteile der Rüstung, als ob du einen Zaubersplatz mit 1 Stufe weniger ausgegeben hättest, als du tatsächlich hast. Wenn du zum Beispiel einen Zaubersplatz der 4. Stufe aus gibst, wenn du diese Fähigkeit aktivierst, gewinnen die betroffenen Verbündeten eine planare Rüstung, als ob du einen Zaubersplatz des 3. Grades für jeden von ihnen ausgegeben hättest.

Mächtiges Taktik verleihen (ÜF) 18. Stufe

- Immer, wenn du deine Verbindungsfähigkeit Taktik verleihen nutzt, gewinnen alle deine Verbündeten innerhalb von 9 Metern für 1 Minute deren Vorteile. Alternative kannst du es auch nur einem einzelnen Verbündeten als Teil irgendeiner anderen Aktion gewähren.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



Ausgestattet mit einem scharfen Verstand und einer spitzen Zunge sind es die Gesandten, die in der Galaxis wirklich Dinge bewegen können. Egal ob sie Geschäftsbeziehungen verhandeln, in systemweiten Konflikten vermitteln, Armeen anführen, oder sich einfach an einem besonders gefährlich aussehenden Schläger vorbeireden, die Anwesenheit eines Gesandten kann den Lauf der Geschehnisse entscheidend verändern, selbst wenn oft nur ihnen selbst bewusst ist, wie weit ihr Einfluss wirklich reicht.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Gesandte haben Zugriff auf die folgenden alternativen Klassenmerkmale:

Gestaltwandelexpertise (ÜF) 1. Stufe

Du hast ein besonderes Händchen für die geheime Kunst, dein Aussehen in etwas – oder jemanden – völlig anderen zu verändern.

Du erhältst einen Expertisewürfel derselben Art, wie er einem Gesandten deiner Stufe durch das Expertise Klassenmerkmal zustehen würde.

Du erhältst die Unterart Gestaltwandler und die generelle Monsterregel Gestalt wechseln (AA, S. 154). Diese Fähigkeit gehört zur Kategorie Gestaltwandel (AA 2, S. 141); du musst eine Wandelgestalt bauen, die du für diese Fähigkeit nutzt. Beim Erschaffen der Wandelgestalt müssen alle Einschränkungen des Zaubers des 1. Grad Gestaltwandel beachtet werden (AA 2, S. 145). Du kannst keine Kreatur nachbauen, die einen Attributsmodifikator für Intelligenz von -3 oder niedriger besitzt. Bei allen Fertigkeitswürfen für Verkleiden zur Annahme deiner gewählten Wandelgestalt kannst du deinen Expertisewürfel hinzuaddieren.

Mit der 5. Stufe verbessern sich deine gestaltwandlerischen Fähigkeiten. Deine Wandelgestalt folgt nun den Richtlinien und Einschränkungen von Gestaltwandel des 2. Grades. Dies verbessert sich weiter zu den Regeln von Gestaltwandel des 3. Grades mit der 9. Stufe, den Regeln von Gestaltwandel des 4. Grades mit Stufe 13, den Regeln von Gestaltwandel des 5. Grades mit Stufe 17 und den Regeln von Gestaltwandel des 6. Grades mit Stufe 20.

Wenn du Begabungen auswählst, musst du keine Expertise in den betroffenen Fertigkeiten haben. Jede Begabung, die von dir verlangt, deinen Expertisewürfel zugunsten eines anderen Bonus nicht zu verwenden (wie etwa „Verändertes Auftreten“), kostet dich stattdessen einen Reservepunkt bei der Anwendung. Zusätzlich dazu kannst du dich jedes Mal entscheiden, wenn du eine neue Begabung erlernst würdest, stattdessen eine neue Wandelgestalt zu erlernen, die du mittels dieses Klassenmerkmals annehmen kannst.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Expertise, Fertigkeitsexpertise und Wahre Expertise und modifiziert die Regeln für Begabungen.

Kampfexpertise (AF) 1. Stufe

Du bist in der Lage, deine sozialen Fähigkeiten zu nutzen, um dir während einer Konfrontation einen Vorteil zu verschaffen. Hierbei verlässt du dich oft mehr auf Täuschung, Irreführung und pures Selbstvertrauen als auf körperliche Kraft. Du erhältst einen Expertisewürfel derselben Art, wie er einem Gesandten deiner Stufe durch das Klassenmerkmal Expertise zustehen würde, nur dass du ihn nicht bei Fertigkeitswürfen hinzuaddierst. Stattdessen wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Bluffen, Computer, Diplomatie, Einschüchtern, Kultur oder Motiv erkennen.

Als Standard Aktion kannst du einen Expertise-Angriff durchführen (dies ist ein Angriff). Lege vor deinem Angriffswurf einen Fertigkeitswurf für die gewählte Fertigkeit gegen SG 15 + anderthalbfacher HG des Ziels ab. Bei erfolgreichem Fertigkeits-

wurf und Angriff, kannst du deinen Expertisewürfel nutzen und das Ergebnis dem Schaden hinzufügen. Zusätzlich zum Extraschaden erhält das Ziel für eine Runde den Zustand Erschüttert.

Du kannst dieses Klassenmerkmal (wie alle anderen Expertisefähigkeiten) so lange nutzen, wie du über mindestens 1 Reservepunkt verfügst. Diese Fähigkeit gilt als Expertisefähigkeit in Bezug auf die Erfüllung von Voraussetzungen und der Interaktion mit anderen Fähigkeiten. Wenn eine Fähigkeit von dir erfordert, dass du deinen Expertisewürfel gegen einen anderen Vorteil austauschst, (wie etwa „Verändertes Auftreten“), so kannst du sie nur in einer Runde verwenden, in der du keinen Gebrauch von Kampfexpertise machst.

Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen kannst du dir eine weitere der oben genannten Fähigkeiten aussuchen, mit der du Kampfexpertise anwenden kannst. Für alle anderen Anforderungen und Herausforderungen gelten diese Fertigkeiten, als hättest du Expertise mit diesen Fähigkeiten, dies erlaubt dir aber nicht die Nutzung des Expertisewürfels für normale Fertigkeitsproben.

Diese Fähigkeit ersetzt Expertise und Fertigkeitsexpertise.

Magieexpertise (AF) 1. Stufe

Du bist ein Meister der Mystik und außergewöhnlich begabt beim Wirken und Identifizieren von Magie. Du erhältst einen Expertisewürfel derselben Art, wie er einem Gesandten deiner Stufe durch das Expertise Klassenmerkmal zustehen würde. Du fügst Mystik der Liste deiner Klassenfertigkeiten hinzu und benutzt deinen Expertisewürfel für deine Fertigkeitswürfe für Mystik anstelle für Motiv erkennen.

Darüber hinaus erhältst du die folgende limitierte Variante der Zauberfertigkeiten des Aspiranten. Du benutzt hierfür deinen Charismawert anstelle deiner Weisheit zur Bestimmung der Effekte deiner Zauber, des höchsten dir möglichen Zaubergrades und des SG von Rettungswürfen gegen deine Zauber.

Anders als beim Aspiranten ist deine Auswahl an Zaubern jedoch sehr eingeschränkt. Du beginnst das Spiel mit einem einzelnen Aspirantenzauber des Grades 0, und du kannst deine Zauber des Grades 0 dreimal täglich wirken.

Mit der 5. Stufe erlernst du einen Aspirantenzauber des 1. Grades, den du einmal am Tag wirken kannst. Mit der 9. Stufe erlernst du einen Aspirantenzauber des 2. Grades, den du ebenfalls einmal am Tag wirken kannst. Mit der 13. Stufe erlernst du zusätzlich einen Aspiranten Zauber des 3. Grades, auch diesen kannst du einmal am Tag wirken. Mit der 17. Stufe erlernst du schließlich einen Aspirantenzauber des 4. Grades, der ebenfalls einmal am Tag gewirkt werden kann. Hiervon einmal abgesehen funktioniert dieses Klassenmerkmal genauso wie das Klassenmerkmal Zauber des Aspiranten. Dies beinhaltet die Fähigkeit, magische Inschriften zu entziffern und Zauber eines niedrigeren Grades mit einem Zauberplatz eines höheren Grades zu wirken. Zauber mit einem variablen Grad können mit jedem beliebigen deiner Zauberplätze gewirkt werden.

Dieses Klassenmerkmal wird für alle Belange bezüglich anderer Fähigkeiten und Voraussetzungen wie das Klassenmerkmal Expertise behandelt. Wenn eine Fähigkeit von dir verlangt, deinen

Expertisewürfel zugunsten eines anderen Bonus nicht zu verwenden (wie etwa „Verändertes Auftreten“), so erfordert das Einsetzen dieser Fähigkeit das Aufwenden einer deiner oben genannten Zauberplätze.

Zusätzlich verbesserst du jedes Mal, wenn du normalerweise eine Begabung erlernen würdest, stattdessen deine Zauberplätze. Wähle einen Zaubergrad aus, der mindestens eine Stufe niedriger ist, als der höchste Zaubergrad, den du wirken kannst. Du erlernst einen zusätzlichen Zauber für diesen Grad und kannst ein weiteres Mal am Tag einen Zauber diesen Grades wirken (maximal 4 Mal am Tag).

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Expertise und modifiziert Begabungen.

Motivationsexpertise (AF) 1. Stufe

Du bist ein Experte darin, andere Leute fröhlich und glücklich zu machen und sie zu motivieren, weiterzumachen und Gefahren durchzustehen, wenn sie anderweitig aufgeben würden. Du erhältst einen Expertisewürfel derselben Art, wie er einem Gesandten deiner Stufe durch das Expertise Klassenmerkmal zustehen würde. Mit der 1. Stufe verbesserst du die Genesung anderer Wesen. Wann immer du eine Aktion durchführst, die einer Kreatur Trefferpunkte oder Ausdauerpunkte zurückgibt, kannst du die Heilung um das Ergebnis deines Expertisewürfels erhöhen. Es ist dir weiterhin möglich, mit deinem Expertisewürfel deine Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen zu verbessern, aber du gewinnst hierbei nur das niedrigste mögliche Ergebnis des Würfels hinzu. Dasselbe gilt für alle weiteren Fertigkeiten, die du später für Fertigkeitsexpertise auswählst.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Expertise.



Geistesbeeinflussende Improvisation



Sinnesabhängige Improvisation



Sprachabhängige Improvisation

GESANDTEN-IMPROVISATIONEN

Die folgenden Gesandten-Improvisationen nutzen die Standardregeln für Improvisationen:

1. Stufe

Stufenunabhängig kann ein Gesandter aus den folgenden Improvisationen wählen:

Phalanxkampf (AF)



Sinnesabhängig



Sprachabhängig

- Wenn du oder ein Verbündeter innerhalb von 3 m einen Schild verwendet (siehe Seite 124), kannst du eine Bewegungsaktion aufwenden, um sowohl dir als auch allen Verbündeten im Umkreis von 3 m Entfernung zum Schildträger die Vorteile des Schildes zu gewähren. Dies hält bis zum Beginn deiner nächsten Runde an.

Überlegenes Deckungsfeuer (AF)



Geistesbeeinflussend



Sinnesabhängig



Sprachabhängig

- Wenn du eine Standard-Aktion verwendest, um Feuerschutz zu geben, und die benötigte RK 15 triffst, erhält das Ziel deines Feuerschutzes den vollen Situationsbonus deines Feuerschutzes gegen alle gegen es gerichteten Angriffe. Dies hält bis zum Beginn deiner nächsten Runde an.

Zusätzlich ist es dir möglich, als Volle Aktion bis zu zwei unterschiedliche Verbündete mit Feuerschutz zu versehen.

Hierfür führst du zwei verschiedene Fernkampfangriffe mit einem Abzug von jeweils -4 aus. Jedes Ziel, dem du Feuerschutz gibst, erhält den vollen Situationsbonus deines Feuerschutzes gegen alle gegen ihn gerichteten Attacken. Dies hält bis zum Beginn deiner nächsten Runde an.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Zauberkrallverständnis (ÜF)

- Du kannst Zauberkrallen verwenden wie ein Zauberwerk. Für das Verwenden von Zauberkrallen gelten alle Zauber des Aspiranten, des Technomagiers und des Hexers, als würden sie zur Zauberliste deiner Klasse gehören. Du verwendest dein Charisma als Schlüsselattribut für die Zauber und deine Stufe als Gesamter als deine Zauberstufe.

4. Stufe

Du musst mindestens die 4. Stufe erreicht haben, um die folgenden Gesandten-Improvisationen zu erlernen:

Aufopfernde Improvisation (AF)

- Wenn du auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wirst, kannst du als Reaktion eine beliebige Gesandten - Improvisation einsetzen, die du normalerweise als Standard-Aktion, Bewegungsaktion, oder Reaktion verwenden könntest. Erst im Anschluss daran erhält dein Charakter den Zustand Sterbend. Du kannst diese Fähigkeit erst nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten erneut benutzen.

Ausweichbewegung (AF)

- Wenn du oder einer deiner Verbündeten einem Gegner innerhalb von 18 m Entfernung zu dir Schaden zufügt, kannst du diese Improvisation als eine Reaktion aktivieren. Du und alle deine Verbündeten innerhalb von 18 m zum getroffenen Gegner dürfen sofort einen Vorsichtigen Schritt durchführen. Jeder Charakter, der davon Gebrauch macht, reduziert seine Bewegungsrate bis zum Ende seiner jeweiligen nächsten Runde um 1,50 m.

6. Stufe

Du musst mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um die folgenden Gesandten-Improvisationen zu erlernen:

Inspirierende Rede (AF)

- Mit dieser Improvisation kannst du Stärkende Inspiration als Volle Aktion durchführen. Wenn du dies tust, erhalten alle deine Verbündeten innerhalb von 18 m das Doppelte deiner Gesandtenstufe + deines Charisma-Modifikators in Ausdauerpunkten zurück. Mit deiner 15. Stufe erhöht sich dies auf das dreifache deiner Gesandtenstufe + deinen Charisma-Modifikator. Dies kann keinem Verbündeten Punkte über sein Maximum hinausgeben.

Sobald ein Charakter von Inspirierender Rede oder Stärkender Inspiration profitiert hat, kann er von diesen beiden Fähigkeiten erst nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten wieder profitieren.

Wie bei Stärkender Inspiration beschrieben kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um die Ausdauerregeneration durch diese Kraft nochmal zusätzlich um deine Gesandtenstufe zu erhöhen. Du musst die Improvisation Stärkende Inspiration besitzen, um Inspirierende Rede erlernen zu können.

Koordinierter Beschuss (AF)

- Du kannst als Bewegungsaktion einen Verbündeten innerhalb von 18 m auswählen. Dieser Verbündete erhält bis zum Beginn deiner nächsten Runde das Talent Koordinierter Schuss. Verfügt der Verbündete bereits über dieses Talent, so gilt dieser Verbündete nicht als Deckung für den Gegner, wenn es um die Angriffe von dir oder deinen Verbündeten geht.

Koordiniertes Flankieren (AF)

- Deine Koordinationsfähigkeiten erlauben es dir, mit deinen Verbündeten geübte Flankenmanöver durchzuführen und Gegner in die Zange zu nehmen. Wende eine Bewegungsaktion auf; bis zum Beginn deiner nächsten Runde gelten du und all deine Verbündeten, als ob sie ihre Gegner flankieren würden, solange mindestens zwei von ihnen den entsprechenden Gegner bedrohen, egal ob sie von ihrer sonstigen Position her den fraglichen Gegner wirklich in die Zange nehmen würden.

8. Stufe

Du musst mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um die folgenden Gesandten-Improvisationen zu erlernen:

Gelegenheit ergreifen (AF)

- Wann immer du oder einer deiner Verbündeten bei einem Ziel einen Kritischen Treffer landet, kannst du als Reaktion einen Verbündeten innerhalb von 18 m zum getroffenen Ziel auswählen. Der gewählte Verbündete darf sofort eine Reaktion aufwenden, um einen Angriff mit einem Malus von -4 gegen das kritisch getroffene Ziel durchzuführen. Sollte dein Verbündeter dies tun, erhält er jedoch bis zum Ende seiner nächsten Runde den Zustand Wankend. Charaktere, die nicht Wankend gemacht werden können, können von dieser Improvisation nicht profitieren. Du kannst diese Fähigkeit erst nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten erneut benutzen.

Koordinierte Manöver (AF)

- Wenn ein Verbündeter innerhalb von 18 m Entfernung versucht, ein Kampfmanöver gegen einen Gegner durchzuführen, kannst du als Reaktion Schwachpunkte in der Verteidigung des Gegners finden und deinem Verbündeten mitteilen. Dein Verbündeter erhält hierdurch einen Moralbonus von 1W4+1 auf seinen Angriffswurf. Du kannst diese Fähigkeit erst nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten erneut benutzen.

12. Stufe

Du musst mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um die folgenden Gesandten-Improvisationen zu erlernen:

Koordinierter Sturmangriff (AF)

- Wann immer du oder ein Verbündeter innerhalb von 18 m Entfernung einen Sturmangriff durchführt, kannst du allen weiteren Verbündeten innerhalb von 18 m um den Anstürmenden herum als Reaktion ein Zeichen geben. Alle Verbündeten, die sich entscheiden dem Zeichen zu folgen, und die mit ihrer Bewegungsrat das Ziel erreichen können, können als Reaktion ebenfalls einen Sturmangriff auf dasselbe Ziel durchführen. Jeder Verbündeter, der dies tut, erhält jedoch bis zum Ende seiner nächsten Runde den Zustand Wankend. Charaktere, die nicht Wankend gemacht werden können, können durch diese Improvisation nicht profitieren. Du kannst diese Fähigkeit erst nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten erneut benutzen.

Resonante Fusion (ÜF)

- Als Standardaktion kannst du zwei Verbündete – oder dich selbst und einen Verbündeten – auswählen, die sich nicht mehr als 3 m und nicht mehr als 18 m von dir entfernt aufhalten. Bestimme

einen von ihnen. Dieser Charakter kann bis zum Ende seiner nächsten Runde eine beliebige Waffenfusion von der Waffe seines Partners benutzen. Die so erlangte Waffenfusion zählt nicht zum üblichen Maximum der Waffenfusionen der Waffe des gewählten Charakters hinzu.

BEGABUNGEN

Die folgenden Begabungen nutzen die Standard Regeln für Begabungen:

Geselliges Auftreten (AF, Diplomatie)

- Wenn du mittels der Fertigkeit Diplomatie versuchst, die Einstellung eines Wesens dir gegenüber zu verbessern, kannst du dich entscheiden, deinen Expertisewürfel nicht zu verwenden. Solltest du dies tun, ist es dir bei einem erfolgreichen Wurf möglich, die Einstellung des Ziels dir gegenüber um einen zusätzlichen Schritt innerhalb von 24 Stunden zu verbessern. Wenn du extra viel Zeit aufwendest, kannst du diesen Effekt sogar bis zu einem Maximum von vier Schritten innerhalb von 24 Stunden verbessern.

Improvisierte Chirurgie (AF, Medizin)

- Du weißt, dir in Notfällen zu behelfen und die meisten medizinischen Geräte durch improvisierte Alternativen zu ersetzen. Auch kannst du rudimentäre Operationen und das Behandeln tödlicher Wunden auch ohne ein einfaches Medpack durchführen. Genauso benötigst du lediglich ein einfaches Medpack statt eines verbesserten, um Langzeitpflege zu betreiben. Solltest du ein verbessertes Medpack benutzen, um ein Medizinisches Labor zu improvisieren, zählt dieses regeltechnisch wie ein normales Medizinisches Labor. Wenn du Tödliche Wunden mithilfe eines Medpacks behandelst, erhältst du einen Bonus von +1 bei einem einfachen, und +2 bei einem verbesserten Medpack. Sollte der SG einer medizinischen Handlung durch deine Ausrüstung bestimmt werden, kannst du dich entscheiden, den SG eines einfachen Medpacks zu verwenden. Dies verbessert sich mit der 5. Stufe auf den SG eines verbesserten Medpacks.

Manöverexpertise (AF, Kampfexpertise)

- Du hast eine umfassende Kenntnis und gewaltiges Talent in der Kunst der Selbstverteidigung. Wähle ein Kampfmanöver aus. Wann immer du dich gegen das gewählte Kampfmanöver verteidigst, steigt deine KRK um das minimale Ergebnis deines Expertisewürfels. Zusätzlich kannst du dich immer, wenn du das Manöver selbst anwendest, dazu entscheiden, einen Reservepunkt auszugeben, um deinen Expertisewürfel zu deinem Angriffswurf hinzuzuzählen. Du kannst deinen Expertisewürfel danach jedoch nicht erneut zu einem Kampfmanöverwurf hinzuzählen, bis du durch eine 10minütige Pause Ausdauer zurückerhalten hast.

Du musst über das alternative Klassenmerkmal Kampfexpertise verfügen, um diese Begabung zu erlernen. Du kannst Manöverexpertise mehrmals erlernen, musst aber jedes Mal ein neues Kampfmanöver auswählen.

Meister der Verkleidung (AF; Verkleiden)

- Wenn du einen Fertigkeitswurf für Verkleiden durchführst, kannst du dich entscheiden, deinen Expertisewürfel nicht mit hinzunehmen. Dies funktioniert nur bei Verkleidungen, die kleinere Details verändern, größere Merkmale hinzufügen, dich als eine andere Spezies desselben Kreaturentyps ausgeben oder dich als einen anderen Kreaturentyp erscheinen lassen.

Ist all dies gegeben, kannst du den Malus, den du durch das Verändern deines Erscheinungsbildes auf Verkleiden erhältst, um deine Gesandtenstufe reduzieren (Minimum 0).

Meisterhafte Ablenkung (AF, Bluffen)

- Wann immer du einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen musst, um für eine Ablenkung zu sorgen, kannst du dich entscheiden, deinen Expertisewürfel nicht zu verwenden. Solltest du dann trotzdem mit deinem Fertigkeitswurf für Bluffen erfolgreich sein, kannst du deinen Expertisewürfel stattdessen zu dem Fertigkeitswurf der Handlung hinzufügen, von der du gerade ablenkst. Du kannst diese Begabung mit dem Talent Ablenkung erzeugen kombinieren. Wenn du dies tust und dein Fertigkeitswurf für Bluffen ohne deinen Expertenwürfel gelingt, kannst du deinen Expertenwürfel auf alle Würfe deiner Verbündeten für Heimlichkeit addieren, die diese als Teil von Ablenkung erzeugen ablegen.

Mühele Doppeldeutigkeit (AF; Bluffen)

- Wenn du einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegst, um heimlich eine Nachricht zu übermitteln, kannst du darauf verzichten, deinen Expertisewürfel zu verwenden. Solltest du dies tun, kannst du deine Nachricht gleichzeitig an alle Verbündeten innerhalb von 18 m anstelle nur eines einzelnen Ziels übermitteln. Darüber hinaus muss jeder andere, der versucht, die geheime Nachricht in deinen Worten zu identifizieren zweimal für Motiv erkennen würfeln und das niedrigere der beiden Ergebnisse verwenden.

Rettungsexpertise (AF; Spezial)

- Wähle einen Rettungswurf aus, in welchem du einen Grundbonus von +3 oder höher besitzt. Wann immer du einen Rettungswurf des gewählten Typs durchführst, kannst du dich nach dem Wurf – aber noch bevor das Ergebnis bekannt gegeben wird – zum Aufwenden eines Reservepunktes entscheiden. Wenn du dies tust, kannst du entweder deinen Expertisewürfel zu deinem Ergebnis hinzuaddieren oder den Rettungswurf komplett wiederholen.

Universaldiplomat (AF; Diplomatie)

Wenn du die Einstellung eines Wesens dir gegenüber mittels Fertigkeitswürfen für Diplomatie zu verbessern versuchst, müsst ihr nicht länger eine gemeinsame Sprache sprechen. Sogar Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 können nun von dir überzeugt werden, ihre Einstellung dir gegenüber zu verbessern. Wesen, die keinerlei Intelligenzwert haben, können normalerweise nicht beredet werden, doch der Spielleiter kann selbst da Ausnahmen machen, wenn er dies für sinnvoll erachtet.

Wunderheiler (AF; Medizin)

- Deine unerschütterliche Entschlossenheit, selbst bei hoffnungslosen Fällen nicht aufzugeben, erlaubt es dir, so manchen medizinischen Notfall noch im letzten Moment zu retten. Wann immer du Tödliche Wunden versorgst und den SG um 5 oder mehr übertriffst, kannst du deinen Charisma-Modifikator zusätzlich zu deinem Intelligenz-Modifikator hinzuaddieren, um Trefferpunkte zu heilen.

Darüber hinaus kannst du dich bei jedem Versuch Tödliche Wunden zu heilen entschließen, auf deinen Expertisewürfel zu verzichten. Solltest du trotzdem den SG um 5 oder mehr übertreffen, heilst du zusätzlich zu allem anderen weitere 1W8 Trefferpunkte. Mit der 4. Stufe erhöht sich dies auf 3W8, mit der 7. Stufe auf 5W8, mit der 10. Stufe auf 12W8, mit der 13. Stufe 16W8 und mit der 16. Stufe auf 20W8 Trefferpunkte an zusätzlicher Heilung.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



MECHANIKER

Während die meisten Mechaniker sich auf eine selbstprogrammierte KI verlassen, wenden sich andere Mechaniker voll und ganz anderen, eher kampforientierten Technologien zu. Wo diese Mechaniker sich mit ihren experimentellen Prototypen ins Kampfgeschehen werfen, beweisen sie sich als hervorragende Krieger und widerlegen ein für alle Mal das Vorurteil, dass Mechaniker nicht an die Frontlinie gehören.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Mechaniker haben Zugriff auf die folgenden alternativen Klassenmerkmale:

ALTERNATIVES KLASSENMERKMAL: EXPERIMENTELLER PROTOTYP (AF)

Du hast einen einzigartigen Prototypen gebaut, der deine Forschung und Entwicklung auf einem spezifischen Feld der Waffentechnik darstellt. Bei diesem Prototypen kann es sich wahlweise um eine Waffe oder um eine Rüstung handeln. Du musst eine dieser beiden Möglichkeiten auswählen, wenn du deine erste Stufe als Mechaniker erhältst; diese Wahl kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Sollte dein Prototyp verloren gehen oder zerstört werden, ist es dir möglich einen Ersatz zu bauen. Hierfür benötigt dein Charakter 24 Stunden ununterbrochene Arbeitszeit, wobei er eine maximal 8 Stunden anhaltende Schlafpause einlegen kann. Jede darüberhinausgehende Unterbrechung verlängert die Arbeitszeit am Prototyp-Ersatz um 12 Stunden. Diese freie Version deines Prototypen darf maximal eine Gegenstandsstufe haben, die deiner Mechanikerstufe -2 entspricht. Jedes Mal, wenn du eine neue Stufe als Mechaniker erhältst, kannst du für denselben Zeitaufwand deinen Prototypen auf den neuesten Stand bringen. Dies erlaubt es dir unter anderem eine neue Sorte von Waffe oder Rüstung als Basis für deinen Prototypen zu verwenden (wähle einen Gegenstand des gewünschten Typs aus, dessen Gegenstandsstufe nicht höher ist, als was dir deine freie Version des Prototypen erlauben würde). Das Klassenmerkmal Experimenteller Prototyp ersetzt das Klassenmerkmal Künstliche Intelligenz.

Experimenteller Rüstungsprototyp

Du hast es geschafft, ein technologisches Wunderwerk von einer Rüstung zu entwerfen und zu bauen. Du beginnst das Spiel mit einer beliebigen Rüstung der Gegenstandsstufe 1, die du als deinen Rüstungsprototypen definierst. Alternativ hierzu kannst du jede bei Spielbeginn auf normalem Weg gekaufte Rüstung als deinen Rüstungsprototypen definieren. Dein Charakter verbessert und erneuert seine Rüstung konstant; auch wenn sie vom äußeren Anschein her vielleicht einer üblichen Rüstung ähnlichkeit, hat sie mit der Funktion einer gewöhnlichen Rüstung dieses Typs nichts mehr gemein. Aufgrund der auf dich angepassten Maßanfertigung und der komplexen experimentellen Systeme, die du in deine Rüstung eingebaut hast, bist du die einzige Person, die diese Rüstung tragen kann. Solltest du während des Spiels eine Rüstung finden, so hast du jederzeit die Option, deinen bisherigen Rüstungsprototypen auseinander zu nehmen, und mithilfe dessen Komponenten die neue Rüstung zu deinem neuen Rüstungsprototypen umzubauen. Dieser Prozess erfordert 8 Stunden Arbeitszeit. Deine kontinuierliche Arbeit an deinem Prototypen bedeutet, dass mit jeder Stufe Mechaniker,

die du erhältst, die Qualität und Ausgereiftheit deines Prototypen mitwächst. Dein Rüstungsprototyp hat alle Werte und Funktionsweisen einer normalen Rüstung seiner Art, erhält jedoch darüber hinaus noch spezifische zusätzliche Vorteile, die von deiner Mechaniker Stufe abhängen. Du kannst nur einen einzigen Rüstungsprototypen gleichzeitig besitzen.

Extra-Upgrade (AF) 1. Stufe

Das effiziente Design deines Rüstungsprototypen ermöglicht es dir, eine zusätzliche Rüstungs-Verbesserung in ihm zu installieren. Du musst die zu installierende Verbesserung jedoch regulär erwerben.

Umgang mit Rüstungsprototypen (AF) 1. Stufe

Du erlernst den Umgang mit Schweren Rüstungen. Die Härte, Trefferpunkte und Rettungswürfe deines Rüstungsprototypen werden berechnet, als wäre die Gegenstandsstufe 5 Stufen höher, als sie tatsächlich ist.

Verteidigung kalibrieren (AF) 1. Stufe

Du kannst die Verteidigungssysteme deines Rüstungsprototypen auf spezifische Bedrohungen kalibrieren. Als Bewegungsaktion kannst du einen Gegner auswählen, und deine Verteidigungssysteme gegen dessen Waffen und Taktiken optimieren. Du erhältst einen Schildbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse gegen den nächsten Angriff dieses Gegners gegen dich, solange dieser vor dem Ende deiner nächsten Runde erfolgt. Deine Rüstung kann nur gegen ein einzelnes Ziel gleichzeitig kalibriert werden. Kalibrierst du sie auf ein neues Ziel, so verfällt sofort jede vorherige Kalibrierung mit all ihren Vorteilen. Der Schildbonus durch Verteidigung kalibrieren steigt mit der 8. Stufe zu +2 und mit der 16. Stufe auf +3.

Servo-Unterstützung (AF) 5. Stufe

Du erlernst den Umgang mit Servorüstungen. Du kannst deinen Rüstungsprototypen mit 8 Stunden Arbeit in eine beliebige Art Servorüstung umbauen, deren Gegenstandsstufe gleich oder niedriger ist als die Gegenstandsstufe deines aktuellen Rüstungsprototypen.

Fortgeschrittene Maßanfertigung (AF) 7. Stufe

Du kannst eine einzelne Rüstungsverbesserung, deren Stufe maximal deiner halben Mechanikerstufe entsprechen darf, in deinen Rüstungsprototypen einbauen, ohne die Kosten für diese Verbesserung bezahlen, oder einen Steckplatz belegen zu müssen. Auf der 11. Stufe, der 14. Stufe und der 17. Stufe darfst du jeweils eine weitere Rüstungsverbesserung auf diese Weise deinen Rüstungsprototypen hinzufügen. Jedes Mal, wenn du eine Stufe aufsteigst, kannst du eine dieser Rüstungsverbesserungen gegen eine andere Rüstungsverbesserung einer erlaubten Stufe austauschen.

Modulare Rüstungskonstruktion (AF) 10. Stufe

Durch deine ausgiebige Erfahrung in Mechanik und Elektronik bist du in der Lage, einige wichtige Komponenten deines Rüstungsprototyps binnen kürzester Zeit auszutauschen. Dein Rüstungsprototyp erhält eine der folgenden Eigenschaften: +1 auf Angriffswürfe; eine Bewegungsrate für Fliegen von 15 Metern (Durchschnittlich); eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 Metern (Perfekt); eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 Metern; Dunkelsicht 18 Metern oder Dämmerlicht. Mit 10 Minuten Arbeit kannst du diese Eigenschaft jedoch in eine beliebige andere, gerade genannte Eigenschaft umändern.

Energieschild (AF) 15. Stufe

Dein Rüstungsprototyp ist in der Lage einen Energieschild zu projizieren. Dieser Schild hat eine Anzahl temporärer Trefferpunkte, die deiner Mechanikerstufe entspricht. Der Schild bleibt aktiv, bis alle dieser temporären Trefferpunkte aufgebraucht wurden. Wann immer du Ausdauerpunkte durch eine 10minütige Rast zurückerhältst, lädt sich der Schild wieder zu voller Stärke auf.

Defensive Matrix (AF) 20. Stufe

Du hast es endlich geschafft, deine Verteidigungssysteme so umzubauen, dass du sie auf mehrere Ziele gleichzeitig kalibrieren kannst. Die maximale Anzahl an Feinde, gegen die du deine Verteidigung kalibrieren kannst, entspricht deinem Intelligenzmodifikator. Für jedes Ziel wird eine Bewegungsaktion benötigt, um deine Verteidigung gegen es zu kalibrieren.

Experimenteller Waffenprototyp

Du hast eine fortschrittliche Waffe entworfen und gebaut und bist nun quasi konstant dabei, sie weiter zu verbessern. Du beginnst das Spiel mit einer beliebigen kostenlosen Waffe der Gegenstandsstufe 1 als dein Waffenprototyp. Alternativ kannst du bei Spielbeginn dir eine Waffe regulär kaufen und diese als deinen Waffenprototypen deklarieren. Äußerlich mag diese Waffe ähnlich wie ein normales Exemplar ihrer Art aussehen, aber deine internen Upgrades und Verbesserungen sorgen dafür, dass sie einzigartig und vollkommen anders funktioniert als jede andere Waffe ihres Typs. Da du der einzige bist, der mit der spezifischen Funktionsweise deiner Waffe vertraut ist (und es wahrscheinlich ist, dass du diverse Sicherheitsmechanismen miteingebaut hast), bist du

der einzige, der mit dieser Waffe Angriffe durchführen kann. Während du Stufen aufsteigst, wird auch dein Prototyp immer ausgefeilter. Wenn du eine andere Waffe erwirbst, kannst du 8 Stunden Arbeit aufbringen, um deinen alten Waffenprototyp auseinander zu nehmen, und seine besonderen Komponenten in die neue Waffe einzubauen. Hierdurch wird die neue Waffe zu deinem Waffenprototypen. Du kannst zur selben Zeit nur einen einzigen Waffenprototypen besitzen. Dein Waffenprototyp funktioniert wie eine normale Waffe seiner Art, erhält jedoch besondere Vorteile, die von deiner Mechanikerstufe abhängen, siehe unten.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Überlegene Feuerkraft (AF)

1. Stufe

Du kannst deinen Waffenprototypen so kalibrieren, dass er ideal dafür geeignet ist, einem spezifischen Feind Schaden zuzufügen. Als Bewegungsaktion kannst du die nötige Kalibrierung gegen einen Feind, den du sehen kannst, vornehmen. Solange deine Waffe auf diesen Gegner kalibriert ist, erhältst du einen Verständnisbonus gleich deiner Mechanikerstufe als Extraschaden bei jedem Angriff gegen diesen spezifischen Gegner. Kalibriert du die Waffe auf einen anderen Gegner, so verliert sie diesen Vorteil gegen den vorherigen Gegner.

Umgang mit Waffenprototypen (AF)

1. Stufe

Du erlernst den Umgang mit einer der folgenden Waffengruppen: Fortschrittliche Nahkampfaffen, Schwere Waffen oder Langwaffen. Wenn diese Wahl einmal getroffen ist, kann sie nicht wieder geändert werden. Dein Waffenprototyp muss der gewählten Waffengruppe entsprechen. Um die Härte, Treffpunkte und Rettungswürfe deines Waffenprototypen zu berechnen wird dieser behandelt, als wäre seine Gegenstandsstufe um 5 Stufen höher als sie tatsächlich ist.

Verbessertes Magazin (AF)

1. Stufe

Dein experimenteller Waffenprototyp kann deutlich mehr Munition laden als andere Waffen seiner Art. Verwendet die Waffe physische Munition wie beispielsweise Pfeile, Kugeln oder Flüssigkeit, so verdoppelt sich das Magazin der Waffe. Wenn Batterien benutzt werden, so ist die Waffe stattdessen in der Lage, gleich zwei Batterien der normalen Ladung gleichzeitig zu verwenden und den Energieverbrauch beliebig auf diese beiden zu verteilen.

Verbesserter Umgang mit

Waffenprototypen (AF)

5. Stufe

Du kannst deinen Waffenprototypen ohne Abzüge einhändig verwenden, selbst wenn es sich normalerweise um eine zehnhändige Waffe handeln würde.

Fortgeschrittene Maßanfertigung (AF)

7. Stufe

Du kannst in deinem Waffenprototypen eine der folgenden Waffeneigenschaften verbauen: Aurora, Betäubung, Blockierend, Durchbrechend, Durchschlagend, Echo, Entwaffnend, Finte, Injektion, Leuchtend, Löschen, Rückruf, Schnell nachladen, Unterstützend, Zerlegbar, Zu Fall bringen. Du kannst nur Waffeneigenschaften in deinen Waffenprototypen einbauen, die auch zu der Waffe passen. Im Zweifel entscheidet die SL, was in einen Waffenprototypen verbaut werden darf.

Mit der 11. Stufe darfst du eine zweite zusätzliche Waffeneigenschaft aus der oben genannten Liste einbauen. Die Liste wird zusätzlich um die Option Energie erweitert. Anstelle einer zweiten Waffeneigenschaft kannst du dich auch entscheiden, deiner Waffe einen der folgenden Kritischen Effekte zu verleihen: Blutung (1W6, +1W6 je 5 Gegenstandsstufen), Korrodierend (1W6, +1W6 je 5 Gegenstandsstufen), Niederwerfend, Taubmachend, Überspringend (1W6, +1W6 je 5 Gegenstandsstufen), Verstrickend. Der gewählte Kritische Effekt wird gleichzeitig neben allen anderen Kritischen Effekten der Waffe angewendet. Eine Waffe kann jedoch nicht mehrmals denselben Kritischen Effekt besitzen.

Mit der 17. Stufe kannst du die zweite Waffeneigenschaft bzw. Kritischen Effekt, den du auf der 11. Stufe erhalten hast, durch einen der folgenden Kritischen Effekte austauschen: Blind, Demoralisierend, Kränkelnd, Verwundet oder Wankend.

Jedes Mal, wenn du eine Stufe als Mechaniker erhältst, kannst du deine Waffe so umbauen, dass sie andere Waffeneigenschaften bzw. Kritische Effekte besitzt. Du musst jedoch immer mindestens eine Waffeneigenschaft der Liste für die 7. Stufe auswählen.

Modulare Waffenkonstruktion (AF)

10. Stufe

Durch deine ausgiebige Erfahrung in Mechanik und Elektronik bist du in der Lage, einige wichtige Komponenten deines Waffenprototypen binnen kürzester Zeit auszutauschen. Wähle vier verschiedene Waffenfusionen aus, für die sich dein Waffenprototyp qualifiziert. Dein Waffenprototyp erhält eine dieser Waffenfusionen, ohne dass dies zu der maximalen Anzahl von Waffenfusionen hinzuzählt, die deine Waffe haben kann. Mit 10 Minuten Arbeit kannst du die gewählte Waffenfusion durch eine beliebige andere der vier gewählten Waffenfusionen austauschen. Wenn eine oder mehrere mit dieser Fähigkeit ausgewählten Fusionen nur eine bestimmte Anzahl an Nutzungen hat, so zählt jede Verwendung dieser Fusion als Nutzung für alle vier gewählten möglichen Waffenfusionen dieser Fähigkeit. Jedes Mal, wenn du eine Stufe als Mechaniker erhältst, kannst du neu bestimmen, welche vier Fusionen du in deinen Waffenprototypen einbauen kannst.

Zweikammernsystem (AF)

15. Stufe

Du modifizierst deinen Waffenprototypen auf eine Weise, dass er mehrere Arten von Schaden verursachen kann. Wähle eine Schadensart aus, die deine Waffe normalerweise nicht verursachen kann. Als Bewegungsaktion kannst du einstellen, welche Schadensart deine Waffe verwenden soll; ihre normale, ihre neue, oder beide gleichermaßen. Jedes Mal, wenn du eine Stufe als Mechaniker erhältst, kannst du die Art des neuen Schadenstyps deines Waffenprototypen verändern.

Überwältigende Feuerkraft (AF)

20. Stufe

Verbesserte Zielsysteme ermöglichen es dir, deine Waffe so zu kalibrieren, dass sie mehreren Zielen gleichzeitig erhöhten Schaden zufügen kann. Wenn du Überlegene Feuerkraft einsetzt, um deine Waffe auf ein Ziel zu kalibrieren, kannst du dich entscheiden deine Kalibrierung auf ein früheres Ziel weiterhin aufrecht zu erhalten. Die maximale Anzahl an Zielen, auf die du deine Waffe gleichzeitig kalibrieren kannst, entspricht deinem Intelligenzmodifikator.

MECHANIKERTRICKS

Diese Mechanikertricks (GRW, S. 88) geben Mechanikern, die sich auf die kämpferische Seite ihrer Profession spezialisieren wollen, einige neue Möglichkeiten. Viele dieser Optionen ermöglichen es ihnen, die eigene Ausrüstung oder die von Verbündeten zu verbessern oder die Ausrüstung ihrer Gegner lahmzulegen. Darüber hinaus sind hier auch Möglichkeiten enthalten, um als Wissenschaftsoffizier oder Ingenieur im Raumschiffkampf aktiv zu werden.

2. Stufe

Du musst die 2. Stufe oder höher erreicht haben, um die folgenden Mechanikertricks zu erlernen:

Leibwächterprogramm (AF)

- Einmal am Tag, wenn du einen Reflexwurf gegen einen Schaden verursachenden Angriff oder Zauber nicht schaffst, kannst du das Leibwächterprogramm deiner Drohne aktivieren. Die Drohne muss sich innerhalb von 3 Metern zu dir befinden. Die Drohne bewegt sich dann zwischen dich und den kommenden Angriff und fängt diesen für dich ab. Die Drohne erleidet hierbei den Schaden, den ansonsten du erlitten hättest. Bringt dieser Schaden die Drohne auf 0 TP, so ist sie zerstört und muss repariert oder ersetzt werden. Du musst das Klassenmerkmal KI (Drohne) besitzen, um diesen Mechanikertrick zu erlernen.

Mobile Ladestation (AF)

- Du kannst dein Individuelles Handwerkszeug benutzen, um von dir berührte Batterien wieder aufzuladen. Dieser Vorgang dauert 10 Minuten, und füllt die Batterie zur vollen Kapazität auf. Sobald du diesen Trick eine Anzahl die deinem Intelligenzmodifikator entspricht oft eingesetzt hast, so musst du 24 Stunden warten, ehe du ihn erneut verwenden kannst.

Technologische Versorgung (AF)

- Du bist in der Lage, dein technisches Wissen zu nutzen, um Maschinen und Androiden zu reparieren. Wann immer du einen Fertigkeitswurf für Medizin ablegst, um einen Androiden, Roboter oder anderes Wesen mit dem Volksmerkmal oder der Unterart Konstruiert zu unterstützen, darfst du Technik anstelle von Medizin verwenden. Dein Individualisiertes Handwerkszeug gilt hierbei als Medipack. Ab Stufe 5 gilt dein Individualisiertes Handwerkszeug sogar als verbessertes Medipack.

8. Stufe

Du musst mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um die folgenden Mechanikertricks zu erlernen:

Rüstung verstärken (AF)

- Als deine Standardaktion kannst du eine Rüstung, die du berührst, mit deinem Individualisiertem Handwerkszeug verstärken. Hierbei ist es egal, ob es sich um eine Leichte Rüstung, eine Schwere Rüstung, oder eine Servorüstung handelt. Der Träger der verstärkten Rüstung erhält eine Anzahl temporärer Trefferpunkte, die deiner halben Mechanikerstufe entspricht. Diese temporären Trefferpunkte bleiben bestehen, bis sie aufgebraucht wurden, oder eine Minute Zeit vergangen ist. Sobald du diesen Trick eingesetzt hast, kannst du ihn nicht noch einmal verwenden, bis du einen Reservepunkt als Teil einer 10minütigen Rast verwendest, um Ausdauer zu regenerieren.

Zusätzlich ist es dir im Raumschiffkampf möglich, einzelne Sektionen des Schiffes zu verstärken. Anstelle als Ingenieur eine normale Handlung durchzuführen, kannst du dich entscheiden, einen Reservepunkt aufzuwenden, um einen Quadranten eures Schiffes zu verstärken. Wenn du einen Quadranten verstärkst, kannst du einen der folgenden 3 Effekte für diesen Quadranten verursachen: Für eine Anzahl Runden, die deiner Mechanikerstufe entspricht, die Rüstungsklasse des Quadranten um 2 erhöhen, für dieselbe Zeit stattdessen die Zielerfassung des Quadranten um 2 zu erhöhen oder eine Anzahl Schildpunkte des Quadranten zu reparieren, die deiner Mechanikerstufe entspricht.

Schockendes Überlasten (AF)

- Wenn du dein Klassenmerkmal Überschreiben oder Überlasten einsetzt, kannst du dem Besitzer des betroffenen Gerätes einen mächtigen Stromschlag verpassen. Wenn du ein Gerät kurzschließt und der Halter des Gerätes einen Reflexwurf nicht schafft, fügt das Gerät dem Halter 1W6 Punkte Elektro-Schaden für je 4 deiner Mechanikerstufen zu. Wenn du mit diesem Trick direkt gegen einen Androiden, eine Drohne, einen Roboter oder ein anderes Wesen mit der Unterart Technologisch anvisierst, ist der plötzliche Stromstoß für sie sogar noch verheerender. In so einem Fall erleiden sie 1W6 Punkte Elektro-Schaden für je 2 deiner Mechanikerstufe. Sie dürfen jedoch versuchen, diesen Schaden durch einen Reflexwurf zu vereiteln. Der SG dieses Rettungswurfes beträgt: 10 + deine halbe Mechanikerstufe + dein Intelligenzmodifikator.

14. Stufe

Du musst mindestens die 14. Stufe erreicht haben, um die folgenden Mechanikertricks zu erlernen:

Innovativer Ingenieur (AF)

- Du bist geübt darin, Schiffssysteme in rasanter Geschwindigkeit zu modifizieren. Wenn du die Rolle des Ingenieurs oder des Ersten Offiziers auf einem Schiff innehast, kannst du statt eine normale Handlung durchzuführen einen Reservepunkt ausgeben, um die Leistung des Schiffes zu verbessern. Wähle einen der folgenden Vorteile, bedenke aber, dass nur einer dieser Vorteile gleichzeitig wirken kann. Erhält das Schiff aus irgendeiner Quelle einen anderen dieser Vorteile, so endet der bisherige Vorteil augenblicklich. Ansonsten hält der von dir verliehene Vorteil für eine Runde je Mechanikerstufe an.

Gegenmaßnahmen: Die Zielerfassung des Schiffes steigt um 1

Schilde anwinkeln: Wähle einen Schussbereich deines Schiffes. Alle Angriffe gegen das Schiff in diesem Bereich erhalten -1 auf den Angriffswurf

Schilde verstärken: Verdopple die Regeneration der Schilde deines Schiffes.

Stromsparmodus: Verringere die CPU-Kosten eines spezifischen Systems um 10 (bis zu einem Minimum von 5)

Nachbrenner: Erhöhe die Geschwindigkeit des Schiffes um 2 Felder

Prototypbastler (AF)

- Du musst über das Klassenmerkmal Experimenteller Prototyp verfügen, um diesen Trick lernen zu können. Du kannst jederzeit 8 Stunden Arbeit aufwenden, um deinen experimentellen Prototypen zu reparieren oder aus Schrott und Bauteilen neu zusammenzubauen. Hierbei kannst du jegliche Einstellungen an deinem Prototypen verändern, ganz als wärst du eine Stufe aufgestiegen.

Überragender Wissenschaftsoffizier

- Du bist ein Meister der Computersysteme eures Raumschiffes und kannst Sachen aus den Computerprogrammen eures Schiffes herausholen, die andere nicht für möglich halten würden. Wenn du als Wissenschaftlicher Offizier auf eurem Schiff arbeitest, kannst du, statt eine normale Aktion durchzuführen, einen Reservepunkt ausgeben, um die elektronischen Systeme des Schiffes kurzzeitig zu verbessern. Wähle einen der folgenden Vorteile, bedenke aber, dass nur einer dieser Vorteile gleichzeitig wirken kann. Erhält das Schiff aus irgendeiner Quelle einen anderen dieser Vorteile, so endet der bisherige Vorteil augenblicklich. Ansonsten hält der von dir verliehene Vorteil für eine Runde je Mechanikerstufe an.

Gezieltes Scannen: Wenn du ein Ziel scannst, kannst du die normale Reihenfolge der Informationen ignorieren, und selbst entscheiden, aus welcher Kategorie du Informationen erhalten willst.

Knoten verbessern: Du verbesserst den Computer des Raumschiffes auf eine Art und Weise, die es euch erlaubt, den Bonus des Computers auf eine weitere Raumschiff-Aktion pro Runde hinzuzuaddieren.

Verbesserte Sensoren: Deine erfolgreichen Scans erlauben dir, eine zusätzliche Information über das Ziel zu erfragen.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



SOLARIER

Solarier sind nicht nur Krieger, sondern auch Meister gewaltiger kosmischer Kräfte, die das Licht der Sterne und Bewegung zu den Planeten bringen. Obwohl Solarier ein relativ neues Phänomen in den Paktwelten sind, haben die Traditionen aus anderen Systemen diese mystischen Kämpfer seit Jahrhunderten trainiert, mit einer Geschichte, die sich weit bis in eine Zeit vor dem Intervall zurückerstreckt. Viele dieser Traditionen konzentrieren sich auf Kräfte und Philosophien, die sich stark von denen auf der Absalom-Station üblichen unterscheiden.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Solarier haben Zugang zu folgenden alternativen Klassenmerkmalen.

Zusätzliche Manifestation

Du erhältst eine zusätzliche Solarmanifestation. Du kannst immer nur eine Manifestation gleichzeitig aktiv haben, solange du nicht vollständig Eingestimmt bist (Gravitonen oder Photonen). In diesem Fall kannst du zwei Manifestationen gleichzeitig nutzen. Du musst mindestens Stufe 9 sein, um Zusätzliche Manifestation auszuwählen.

Zusätzliche Manifestation ersetzt eine Auswahl von Zenitoffenbarung.

SOLARMANIFESTATIONEN (ÜF)

Diese Solarmanifestationen folgen den normalen Regeln für Klassenmerkmale und werden anstelle von Solarrüstung oder einer Solarwaffe ausgewählt (Starfinder Grundregelwerk 101).

Solarenergiewaffe

Du kannst deinen Sternenfunken um eine deiner Hände herum kondensieren, um eine leichte Fernkampfwaffe aus stellarer Energie zu formen. Diese Waffe scheint entweder aus gleißendem Licht oder tiefster Dunkelheit gemacht, je nach Erscheinungsbild deiner Solarmanifestation, aber sie kann jede beliebige von dir gewünschte Form annehmen. Die Form normaler Fernkampfwaffen – wie etwa Pistolen, Armbrüste und Handkanonen sind weit verbreitet – aber auch viel esoterischere Manifestationen, wie etwa als schimmernder Kristall, der Fragmente seiner selbst verschießt, eine dunkle Aura, die direkt auf deinem Feind entsteht, oder eine Kugel stellarer Energie, die Strahlen reinen Lichts entläßt, sind ebenfalls möglich. Das generelle Aussehen deiner Solarenergiewaffe hat keinen Einfluss auf seine Funktion und es verleiht auch der Waffe keine besondere Waffeneigenschaften. Einmal ausgewählt, kannst du das generelle Aussehen bis zum nächsten Stufenanstieg als Solarier nicht mehr ändern.

Deine Solarenergiewaffe funktioniert als eine nicht kategorisierte, einhändige Handwaffe, die ERK anvisiert (obwohl sie nicht dazu genutzt werden kann Tückische Angriffe durchzuführen, falls du über dieses Klassenmerkmal verfügen solltest), und du bist automatisch Umgang mit ihr geübt. Auf der 1. Stufe suchst du dir aus, ob deine Solarenergiewaffe Kälte- oder Feuerschaden zufügen soll. Du kannst den Schadenstyp mit jeder neuen Solarierstufe ändern. Deine Solarenergiewaffe fügt 1W4 Schaden zu und hat eine Entfernungseinheit von 18 Metern. Der Schaden erhöht sich mit der 9. Stufe, 12 Stufe und jeder danach folgenden Stufe um jeweils 1W4.

Wenn du auf der 3. Stufe Waffenspezialisierung bekommst, kannst du im Gegensatz zu den meisten anderen Handwaffen deine volle Solarierstufe auf den Schaden mit deiner Solarenergiewaffe addieren anstelle des halben. Wenn du ein Solarier als Klassen-

kombination bist, addierst du nur deine ganzen Solarierstufen und die Hälfte der Stufen der anderen Klassen zum Schaden deiner Solarenergiewaffe hinzu.

Jedes Solarierklassenmerkmal (inklusive Sternenoffenbarungen und Zenitoffenbarung), die besonders Nahkampfwaffen beeinflussen (wie das Klassenmerkmal Blitzartige Schläge), beeinflussen deine Solarenergiewaffe auf dieselbe Art und Weise, obwohl sie keine besonderen Waffeneigenschaften, Kritische Treffer Effekte oder Waffenfusionen bekommen kann, die nicht an Handwaffen angewandt werden können.

Die Erschaffung und das Auflösen der Solarenergiewaffe ist eine Bewegungsaktion, welche denselben Aufwand benötigt, wie das Ziehen und Wegstecken einer Waffe (und kann mit einer Bewegung zu einer einzelnen Bewegungsaktion kombiniert oder mit dem Talent Schnelle Waffenbereitschaft genutzt werden). Deine Solarenergiewaffe löst sich automatisch auf, wenn sie deine Hand verlässt.

Solarschild

Du kannst deinen Sternenfunken um eine deiner Hände herum zusammenfließen lassen, um einen ablenkenden Schild aus stellarer Energie zu schaffen. Dieser Schild scheint entweder aus gleißendem Licht oder tiefster Dunkelheit gemacht, je nach Erscheinungsbild deiner Solarmanifestation, aber sie kann jede beliebige von dir gewünschte Form annehmen. normales Verteidigungsrüstzeug wie Tartschen und Drachenschild sind beliebte Formen für Solarschilde, aber man hat auch schon von Solariern gehört, die ein Solarschild in der Form eines ihren Arm umkreisenden schimmernden Minisonnensystems haben, ein Set rasch wirbelnder Helikopterflügel entlang ihres Unterarms oder noch merkwürdigeres. Das generelle Aussehen deines Solarschildes hat keinen Einfluss auf seine Funktion und es verleiht auch dem Schild keine besonderen Eigenschaften. Einmal ausgewählt, kannst du das generelle Aussehen bis zum nächsten Stufenanstieg als Solarier nicht mehr ändern.

Dein Solarschild verleiht dir einen Bonus von +1 auf deine RK (siehe Schilder auf Seite 124) und du kannst mit einer Bewegungsaktion das Schild zu ausrichten, dass es dir einen größeren Schutz gegen einen Gegner, den du beobachtest, bietet (Grundregelwerk 260), was den Schildbonus auf die RK auf +2 gegen Angriffe dieses Gegners bis zum Beginn deiner nächsten Runde erhöht. Mit der 5. Stufe und alle 5 Stufen danach erhöht sich der Schildbonus, wenn er gegen ein Ziel ausgerichtet wird, um weitere +1.

Du kannst mit deinem Solarschild Waffenlose Angriffe durchführen; diese Angriffe sind nicht archaisch und du bedroht Bereiche innerhalb deiner Reichweite bereits, während du ihn formst. Du kannst deinen Schild mit Solarier- Waffenkristallen versehen, als ob es eine Solarierwaffe wäre, in welchem Fall sich ihre Vorteile auf die waffenlosen Angriffe bezieht, die du mit dem Schild durchführst. Der Schadenstyp dieser Angriffe ist derselbe Schadenstyp wie derjenige, der dir durch den Solarier-Waffenkristall verliehen wird, und wenn der Solarier-Waffenkristall keinen besonderen Schadenstyp hat, verursacht der Schild Wuchtschaden.

Die Erschaffung und das Auflösen des Solarschilds ist eine Bewegungsaktion, welche denselben Aufwand benötigt wie das Ziehen und wegstecken einer Waffe (und kann mit einer Bewegung zu einer einzelnen Bewegungsaktion kombiniert oder mit dem Talent Schnelle Waffenbereitschaft genutzt werden). Deine Solarschild löst sich automatisch auf, wenn sie deine Hand verlässt.

STERNENOFFENBARUNGEN

Diese Sternenoffenbarungen folgen den normalen Regeln für dieses Klassenmerkmal (Grundregelwerk, S. 102).

2. Stufe

Du musst mindestens die 2. Stufe erreicht haben, um diese Sternenoffenbarungen auszuwählen:

Ablenkender Glanz (ÜF) Photonenoffenbarung

- Deine schimmernde Kraft zieht die Aufmerksamkeit deiner Feinde auf ihre eigentliche Bedrohung: dich. Du kannst mit einer Bewegungsaktion deine Aufmerksamkeit auf eine Kreatur innerhalb von 9 Metern zu dir fokussieren. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf bestehen. Wenn er misslingt, bekommt es für 1 Runde oder bis zu den Photonenmodus verlässt einen Malus von -2 auf Angriffswürfe für alle Angriffe, die dich nicht als Ziel miteinschließen.

Ferner Ausbruch (ÜF) PHOTENOFFENBARUNG

- Deine Solarmanifestation ist eine Erweiterung deiner selbst und du hast gelernt das Zentrum deiner Kraft nach außen zu verlegen. Jede Sternenoffenbarungen (inklusive Zenitoffenbarungen), die einen Radius hat und auf dich zentriert ist, kann nun irgendwo innerhalb von 6 Metern zu dir zentriert werden. Wenn du eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist, kann sie stattdessen irgendwo innerhalb von 12 Metern zu dir zentriert werden.

Klinge in der Nacht (ÜF) GRAVITONENOFFENBARUNG

- Du hast gelernt, wie du deinen Feinden nicht nur mit Licht Schaden zufügen kannst, sondern sogar mit der Abwesenheit von Licht. Du kannst mit einer Bewegungsaktion eine Kreatur innerhalb von 9 Metern zu dir auswählen. Eine Runde lang oder bis zum Verlassen des Gravitonenmodus erhältst du einen Bonus von +1 auf Würfe für Waffenschaden gegen diese Kreatur. Dieser Bonusschaden erhöht sich mit Erreichen der 8. Stufe und alle 6 Stufen danach um jeweils +1. Wenn du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist, erhöht sich der Bonusschaden stattdessen Mit der 4. Stufe und alle 4 Stufen danach um jeweils +1.

UV-Impuls (ÜF) PHOTENOFFENBARUNG

- Du schwächst die Verteidigung deines Gegners durch UV-Licht. Mit einer Standardaktion fokussierst du UV-Licht auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern in deinem Sichtbereich. Diese Kreatur bekommt für 1 Runde oder bis du den Photonenmodus verlässt einen Malus von -1 auf alle ihre Rettungswürfe. Wenn du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist, bekommen alle Kreaturen innerhalb von 3 Metern zum Ziel einen Malus von -1 auf alle ihre Rettungswürfe solange das Ziel durch diese Sternenoffenbarungen beeinflusst wird. Wenn du durch eine Zenitoffenbarung nicht mehr Eingestimmt bist, bleibt der Malus aufrecht bis die Zenitoffenbarung aufgelöst ist.

Verstärkende Schwerkraft (ÜF) GRAVITONENOFFENBARUNG

- Du kannst die Schwäche, die dich am meisten frustriert, mit balancierender Schwerkraft ausgleichen. Mit einer Bewegungsaktion bekommst du für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +1 auf deinen niedrigsten Rettungswurf, welcher selbst dann weiterbesteht, wenn du nicht mehr Eingestimmt bist, allerdings nicht, wenn du den Kampf oder eine vergleichbare extreme Stresssituation verlässt. Wenn mehrere Rettungswürfe als die niedrigsten gelten, wähle einen von ihnen aus, damit er aus dieser Offenbarung einen Vorteil zieht. Wenn du im Gravitonenmodus



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

bist, während du von dieser Offenbarung profitierst, wird dieser Bonus stattdessen, solange du im Gravitenmodus bist, auf alle deine Rettungswürfe angewandt. Dieser Bonus erhöht sich um +1 Mit der 8 Stufe und ebenso alle 6 Stufen danach.

Wendige Wellenlänge (ÜF) GRAVITENOFFENBARUNG

- Du hast eine Technik entwickelt, um auf dem Schlachtfeld Manöver innerhalb der Reichweite deiner Solarenergiewaffe durchzuführen. Du kannst Kampfmanöver als Fernkampfangriffe mit einer Reichweite von 9 Metern anstatt als Nahkampfangriffe durchführen. Jede besondere Waffeneigenschaft, über die deine Solarenergiewaffe verfügt, die bestimmte Kampfmanöver beeinflussen würde, wird ganz normal angewendet. Während du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist, erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf die Kampfmanöver, die du auf Entfernung mit Sternoffenbarungen durchführen willst. Du musst über Solarenergiewaffen verfügen, um diese Sternoffenbarungen auszuwählen:

6. Stufe

Du musst mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Sternoffenbarungen auszuwählen:

Gekrümmter Schuss (ÜF) PHOTENOFFENBARUNG

- Du hast eine Technik entwickelt, um das Gravitationsfeld deiner Feinde gegen sie zu nutzen, indem du ein leuchtender Querschläger erzeugst. Wenn du einen Fernkampfangriff mit deiner Solarenergiewaffe als Standardaktion durchführst und triffst, kannst du eine Bewegungsaktion nutzen, um einen zweiten Fernkampfangriff mit deiner Solarenergiewaffe durchzuführen. Dieser zweite Angriff wird mit einem -8 Malus ausgeführt (-6, wenn du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist) und muss gegen ein anderes Ziel als beim ersten Angriff gerichtet sein. Du bestimmst die Sichtlinie und Entfernung dieses Angriffs beginnend mit einer Ecke des Feldes, das von dem Ziel deines ersten Angriffs eingenommen wird. Der zweite Angriff wird als ein Angriff in einem Vollen Angriff behandelt hinsichtlich von Fähigkeiten, die Mali für volle Angriffe reduzieren. Du musst für diese Sternoffenbarungen über eine Solarenergiewaffe verfügen.

Gravitationsimpuls (ÜF) GRAVITENOFFENBARUNG

- Deine Solarenergiewaffe hat eine innewohnende Verbindung zu den Gravitationskräften. Du verleihst deiner Solarenergiewaffe mit einer Bewegungsaktion die besondere Waffeneigenschaft Gravitation^{SFRK} (3 Meter). Dieser Vorteil hält 1 Runde lang oder bis du den Gravitenmodus verlässt an, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn du Eingestimmt oder vollständig eingestimmt bist, hat die Eigenschaft Gravitation stattdessen einen Wert von 6 Metern. Du musst für diese Sternoffenbarung über eine Solarenergiewaffe verfügen.

Leuchtende Inquisition (ÜF) PHOTENOFFENBARUNG

- Dein Licht scheint auf deine Feinde herab und offenbart die Wahrheit. Du kannst mit einer Bewegungsaktion einer von dir geführten Waffe, inklusive deiner Solarwaffe oder Waffenlosen Angriffen, die besondere Waffeneigenschaft Aurora^{SFRK} verleihen. Dieser Vorteil hält 1 Runde lang oder bis du den Photonenmodus verlässt an, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn du Eingestimmt oder vollständig eingestimmt bist, erhält deine Waffe außerdem zusätzlich zu ihrem normalen Kritischen Treffer Effekt den kritischen Treffer Effekt Demoralisieren^{SFRK}.

Vitalverstärkung (ÜF) PHOTENOFFENBARUNG

- Du hast gelernt deine Photonenkräfte einzusetzen, um deinen Verbündeten im Angesicht von Gefahr beizustehen. Während du eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist, kannst du als

eine Reaktion, wenn ein Verbündeter außer dir selbst innerhalb von 9 Metern zu dir Schaden nimmt, den erlittenen Schaden in deine Solarierstufe reduzieren (Minimum 0 Schaden). Wenn du diese Offenbarung genutzt hast, kannst du sie nicht wieder anwenden, bis du das nächste Mal für 10 Minuten gerastet hast, um Ausdauerpunkte zu regenerieren.

Zehrende Qual (ÜF) GRAVITENOFFENBARUNG

- Du erhöhst die Leiden derjenigen, die gegen dich stehen. Wenn eine feindliche Kreatur innerhalb von 9 Metern zu dir Schaden von irgendeiner Quelle nimmt, kannst du als Reaktion, solange du Eingestimmt oder vollständig eingestimmt bist, deine volle Solarierstufe zu dem gesamten Schaden, den die Kreatur nimmt, hinzuaddieren. Wenn du diese Offenbarung genutzt hast, kannst du sie nicht wieder anwenden, bis du das nächste Mal für 10 Minuten gerastet hast, um Ausdauerpunkte zu regenerieren.

Zerdrückende Kraft (ÜF) GRAVITENOFFENBARUNG

- Deine Waffen zerstören die von deinen Feinden gegen dich gerichteten Gegenstände. Mit einer Bewegungsaktion kannst du einer von dir geführten Waffen, inklusiver deiner Solarwaffe, die besondere Waffeneigenschaft Zerschmettern^{SFRK} verleihen. Dieser Vorteil hält für 1 Runde oder bis du den Gravitenmodus verlässt an. Wenn du Eingestimmt oder vollständig eingestimmt bist, bekommen deine Waffen den kritischen Treffer Effekt Erschöpfend^{SFRK}. Sollte deine Waffe bereits über einen kritischen Treffer Effekt verfügen, kannst du, wenn du einen kritischen Treffer erzielst, entweder den normalen kritischen Treffer Effekt oder den Erschöpfend^{SFRK} Effekt zufügen.

10. Stufe

Du musst mindestens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Sternoffenbarungen auszuwählen:

Gravitationssenne (ÜF) GRAVITENOFFENBARUNG

- Du hast gelernt deine Solarmanifestation zur Störung des Gravitationsfelds um deine Feinde herum zu nutzen. Während du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist, kannst du als Volle Aktion einen Angriff mit deiner Solarenergiewaffe, deinem Solarschild oder Solarwaffe gegen ein einzelnes Ziel durchführen. Wenn du in der Lage bist, diesen Angriff als Fernkampfangriff auszuführen, muss sich das Ziel innerhalb von 9 Metern zu dir befinden. Bei einem Treffer verwandelt sich das Gebiet (inklusive der Luft) innerhalb eines 3 Meter Radius um das Ziel herum für eine Anzahl von Runden gleich deiner halben Solarierstufe in schwieriges Gelände.

Kraftvoller Schild (ÜF) PHOTENOFFENBARUNG

- Dein Solarschild kann sowohl für Angriffe als auch Verteidigung genutzt werden, wenn er in Photonenenergie getränkt ist. Solange du ihn hältst, kannst du mit deinem Solarschild mit einer vollen Aktion einen Nahkampfangriff durchführen und Schaden, als ob er eine Solarwaffe wäre, zufügen (unter Nutzung deiner Solarierstufe). Du kannst ihn auch für Gelegenheitsangriffe einsetzen, sollte vor dem Beginn deiner nächsten Runde, nach dem Einsatz des Solarschilds, ein Feind einen Gelegenheitsangriff von dir provozieren. Während du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist, kannst du deinen Solarschild als Teil derselben vollen Aktion gegen das Ziel deines Angriffs ausrichten. Wenn du einen Solarier-Waffenkristall in deinem Solarschild eingelassen hast, füge seine Vorteile zu diesen Nahkampfangriffen hinzu. Du musst für diese Offenbarung über ein Solarschild verfügen.

Robuster Schild (ÜF) GRAVITENOFFENBARUNG

- Dein Solarschild imitiert die kosmischen Eigenschaften von Solarrüstungen, besonders wenn du angemessen Eingestimmt

bist. Während du dein Solarschild hältst, kannst du mit einer Bewegungsaktion einen Widerstand von 5 gegen Kälte und Feuer bekommen, welcher sich auf Stufe 20 um weitere 5 erhöht. Der Widerstand hält 1 Runde lang an oder bis du den Gravitonenmodus verlässt, je nachdem, was zuerst eintritt. Während du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist und eine Bewegungsaktion nutzt, um dein Solarschild gegen einen bestimmten Gegner auszurichten, erhöhst du den Widerstand um 5 gegen die Fähigkeiten und Angriffe dieses Ziels. Wenn du über Gegenstände verfügst, die ganz speziell Solarrüstungen Vorteile verschaffen, treffen diese Vorteile auch für das Solarschild zu, solange diese Offenbarung aktiv ist. Du musst für diese Offenbarung über ein Solarschild verfügen.

Solarinferno (ÜF) PHOTONENOFFENBARUNG

- Du hast gelernt einen Ausbruch kosmischer Energie an dem Punkt des Einschlags deiner Solarmanifestation hervorzurufen. Während du Eingestimmt oder Vollständig Eingestimmt bist, kannst du mit einer vollen Aktion einen Angriff mit deiner Solarenergiewaffe, deinem Solarschild oder Solarwaffe gegen ein einzelnes Ziel durchführen. Wenn du in der Lage bist, diesen Angriff als Fernkampfangriff auszuführen, muss sich das Ziel innerhalb von 9 Metern zu dir befinden. Bei einem Treffer müssen das Ziel und jede Kreatur in einem Radius von 3 Metern um es herum einen Reflexwurf ablegen. Eine Kreatur, der dieser Rettungswurf misslingt, erhält den Zustand Brennend. Dieser Zustand Brennend fügt 2W6 Schaden zu (erhöht um 1W6 auf Stufe 14 und ebenso auf Stufe 18).

14. Stufe

Du musst mindestens die 14. Stufe erreicht haben, um diese Sternenoffenbarungen auszuwählen:

Binäres Schildsystem (ÜF) GRAVITONENOFFENBARUNG

- Dein Band mit dem Solarschild ist stark genug, dass du deine Aufmerksamkeit auf mehrere Gegner verteilen kannst. Wenn du vollständig Eingestimmt bist und eine Bewegungsaktion zur Einstimmung deines Solarschildes gegen ein bestimmtes Ziel nutzt, kannst du eine zweite Kreatur auswählen, gegen die sich dein Schild auch ausrichtet, und bekommst die vollen Vorteile für das Ausrichten des Schildes gegen alle beide. Beide Kreaturen müssen sich innerhalb von 9 Metern zueinander befinden, wenn du deinen Schild gegen sie ausrichtest. Du musst für diese Offenbarung über ein Solarschild verfügen.

Galante Entgegnung (ÜF) PHOTONENOFFENBARUNG

- Deine Solarschild richtet sich an deinem kosmischen Potential zu einem solchen Maße aus, dass du mit einem sternenklaren Ausbruch gegen jene zurückschlagen kannst, die dir schaden wollen. Wenn du Eingestimmt oder vollständig Eingestimmt bist und Schaden von einer Kreatur nimmst, gegen die dein Solarschild ausgerichtet ist, kannst du als Reaktion diese Kreatur Feuerschaden gleich deinem Charisabonus nehmen lassen. Du musst für diese Offenbarung über ein Solarschild verfügen.

16. Stufe

Du musst mindestens die 16. Stufe erreicht haben, um diese Sternenoffenbarungen auszuwählen:

Superlativer Sternennebel (ÜF) GRAVITONENOFFENBARUNG

- Deine Meisterschaft über die Schwerkraft verleiht dir die Fähigkeit mit Leichtigkeit durch Kämpfe zu fliegen. Immer wenn du eine Gravitonenoffenbarung als eine Bewegungsaktion oder Standardaktion nutzt, kannst du Vorsichtiger Schritt als Teil derselben Aktion hinzufügen. Zusätzlich kannst du als Re-

aktion, wenn du Schaden an Trefferpunkten nimmst, jede Gravitonenoffenbarung, die als Bewegungsaktion genutzt werden kann, nutzen. Wenn du eine Gravitonenoffenbarung mit dieser Fähigkeit als Reaktion genutzt hast, kannst du sie nicht wieder anwenden, bis das nächste Mal für 10 Minuten gerastet hast, um Ausdauerpunkte zu regenerieren.

Superlative Konstellation PHOTONENOFFENBARUNG

- Deine Meisterschaft der Photonenenergie hat sich auf solch eine Art und Weise entwickelt, dass sie in raschen, eleganten Formen aus dir fließt. Jede Photonenoffenbarung, über die du verfügst, die nur einmal genutzt werden kann, bis du eine 10-minütige Rast zur Regeneration von Ausdauerpunkten einlegst, kann nun bis zu dreimal genutzt werden, bevor du diese Rast einlegen musst.

Zenitoffenbarungen

Du kannst diese Sternenoffenbarungen nur dann auswählen, wenn du das Klassenmerkmal Zenitoffenbarungen erhalten hast.

Explodierende Konstellation PHOTONENOFFENBARUNG

- Mit einer Standardaktion, wenn du vollständige photoneneingestimmt bist, kannst du eine flüchtige Kette explodierender Energie erschaffen, die sich durch das Gelände brennt. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, erschaffst du 3 Explosionen mit 3 m Radius innerhalb von 18 Metern zu dir, von denen sich keine überlappen darf und ihre Zentren nicht weiter als 4,50 m von einem anderen Zentrum entfernt sein dürfen. Du fügst 5W6 Feuerschaden + weitere 1W6 für je 2 Solarierstufen über deiner 9. Stufe jeder Kreatur innerhalb jeden Radius, zu. Eine betroffene Kreatur kann einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Mit der 17. Stufe kannst du 3, 4 oder 5 Explosionen mit der Nutzung dieser Fähigkeit erschaffen.

Gravitationsruf GRAVITONENOFFENBARUNG

- Wenn du vollständig gravitationseingestimmt bist, kannst du als Standardaktion Kreaturen immenser Schwerkraft herbeirufen, um für dich zu kämpfen. Dies funktioniert wie Kreaturen herbeizaubern (Alien-Archiv, S. 144) mit einer Zauberstufe gleich einem Drittel deiner Solarierstufe. Du wählst mit jeder Solarierstufe aus, welche vier Kreaturen du beschwören kannst. Sie müssen alle Schattenkreaturen sein. Kreaturen, die du mit dieser Fähigkeit beschwörst, erhalten das Talent koordinierter Schuss.

Sollarruf PHOTONENOFFENBARUNG

- Wenn du vollständig photoneneingestimmt bist, kannst du als Standardaktion Kreaturen feuriger Macht einladen für dich zu kämpfen. Dies funktioniert wie Kreaturen herbeizaubern (Alien-Archiv, S. 144) mit einer Zauberstufe gleich einem Drittel deiner Solarierstufe. Du wählst mit jeder Solarierstufe aus, welche vier Kreaturen du beschwören kannst. Sie müssen alle Feuerkreaturen sein. Kreaturen, die du mit dieser Fähigkeit beschwörst, erhalten die Waffenfusion Enttarnend^{DSFRK}.

Sternennebelsturm GRAVITONENOFFENBARUNG

- Wenn du vollständig gravitationseingestimmt bist, kannst du als Standardaktion Gebiete kosmischer Energie erschaffen, die es schwierig machen in ihnen zu manövrieren. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, erschaffst du 3 Explosionen mit 3 m Radius innerhalb von 18 Metern zu dir, von denen sich keine überlappen darf und ihre Zentren nicht weiter als 4,50 Meter von einem anderen Zentrum entfernt sein dürfen. Diese Gebiete werden für eine Anzahl von Runden gleich deiner Solarierstufe zu schwierigem Gelände und jede Kreatur, die ihre Runde in diesem schwierigen Gelände beginnt, nimmt 3W6 Wuchtschaden plus 1W6 für je 3 Stufen Solarier über deiner 9. Stufe. Eine betroffene Kreatur kann einen Zähigkeitswurf durchführen, um den Schaden zu halbieren. Mit der 17. Stufe kannst du 3, 4 oder 5 Explosionen mit der Nutzung dieser Fähigkeit erschaffen.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



SOLDAT

Die Natur des Krieges hat sich über die Jahrhunderte dramatisch verändert, über kriegsverheerte Schlachtfelder und miefige Serverräume, zu extravaganten Galas und internationalen Konferenzen. Und ebenso müssen auch Soldaten in allen möglichen Größen und Formen auftreten – mit einer vergleichbar großen Bandbreite an geführten Waffen. Wenn Krieg auf so viele unterschiedliche Arten und Weisen ausgefochten wird, müssen Soldaten aus allen davon Kapital schlagen, obwohl sich viele auch auf spezifische, eingegrenzte Konfliktbereiche spezialisieren.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Soldaten haben Zugang zu folgenden alternativen Klassenmerkmalen.

Ästhetischer Krieger

Du studierst Kampfstile, die im Intervall verloren geglaubt waren, die oft allein nur in der Kunst uralter Zivilisationen überliefert sind oder sich aus der Form von Relikt Waffen und Schlachtausrüstungen herleiten lassen. Du konzentrierst dich auf besondere, uralte Bewegungen und Techniken, die mehr auf Form und Beweglichkeit beruhen als auf der Härte von Angriffen und auf Widerstandskraft. Du erhältst Verbesserter Waffenloser Schlag als Bonustalent. Du kannst mit deinem Waffenlosen Schlag tödlichen Schaden verursachen und die Angriffe gelten nicht als Archaisch. Mit der 3. Stufe erhältst du eine einzigartige Waffenspezialisierung mit deinem Waffenlosen Schlag, was dir erlaubt, das Anderthalbfache deiner Charakterstufe zu deinen Schadenswürfen für Waffenlose Schläge hinzuzufügen (Anstelle nur deine einfache Charakterstufe, wie sonst üblich). Wenn du bereits das Anderthalbfache deiner Charakterstufe zu den Schadenswürfen deiner Waffenlosen Schläge hinzuaddieren kannst (etwa dank des veskischen Volksmerkmals Natürlicher Angriff), kannst du stattdessen die besonderen Waffeneigenschaften Blocken, Betäuben und Ringkampf^{SRK} zu deinen Waffenlosen Schlägen hinzufügen.

Dies ersetzt den Umgang des Soldaten mit Schweren Rüstungen und Schweren Waffen.

Talentkniff

Wann immer du eigentlich einen Ausrüstungskniff bekommen würdest, kannst du stattdessen eine Technik gewinnen, die Talentkniff genannt wird, die dich darin besser macht, bestimmte dir bekannte Kampftalente zu nutzen. Alle Talentkniffe setzen voraus, dass du genau über ein spezifisches Kampftalent verfügst; dieses Kampftalent wird hinter dem Namen des jeweiligen Talentkniffs in runden Klammern genannt. Du kannst einen Talentkniff nicht auf derselben Stufe wählen, in der du das zugehörige Talent erworben hast.

Aus der Hand schlagen

(AF; Verbessertes Kampfmanöver [Entwaffnen])

- Wann immer du gegen einen Gegner erfolgreich ein Kampfmanöver zur Entwaffnung durchführst, fliegt der entwaffnete Gegenstand bis zu 3 Metern weit von dem Gegner, in eine Richtung deiner Wahl, weg.

Blitzschnelles Aufspringen (AF; Aufspringen)

- Wann immer du über mindestens 1 Reservepunkt verfügst, kannst du aus dem Zustand liegend als Teil jeder beliebigen anderen von dir ausgeführten Aktion aufstehen. Kreaturen mit dem Volksmerkmal Tatkraft können diesen Talentkniff selbst dann auswählen, wenn sie nicht über das Talent Aufspringen verfügen.

Defensiver Ausfallschritt (AF; Ausfallschritt)

- Wenn du das Talent Ausfallschritt nutzt, bekommst du nicht den Rüstungsklassermalus durch das Talent.

Defensiver Doppelschlag (AF; Doppelschlag)

- Wenn du das Talent Doppelschlag oder Rundumschlag nutzt, bekommst du nicht den Rüstungsklassermalus durch das Talent.

Doppelschuss im Laufen (AF; Aus vollem Lauf schießen)

- Wenn du Aus vollem Lauf schießen nutzt, kannst du zwei anstelle eines Zieles während deiner Bewegung angreifen. Beide Angriffe werden mit einem Malus von -4 durchgeführt. Alle Einschränkungen von Aus vollem Lauf schießen gelten für beide Ziele und deine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe bei irgendeinem Ziel. Du kannst mit dieser Fähigkeit nicht dasselbe Ziel zweimal angreifen. Du musst mindestens Stufe 7 sein, um diesen Talentkniff auszuwählen:

Flexibilität mit mehreren Waffen

(AF; Kampf mit mehreren Waffen)

- Du kannst alle Einhandnahkampfwaffen so behandeln, als ob sie über die besondere Waffeneigenschaft Agent verfügen würden, damit du im Umgang mit ihnen von dem Talent Kampf mit mehreren Waffen und allen anderen Kampftalenten und Talentkniffen, die Kampf mit mehreren Waffen als Voraussetzung benötigen, profitieren kannst.

Niederprügeln

(AF; Verbessertes Kampfmanöver [Zu Fall bringen])

- Wann immer ein von dir bedrohter Gegner mit dem Zustand Liegend versucht aus dem Zustand Liegend aufzustehen, kannst du als Reaktion einen Nahkampfangriff gegen diesen Gegner durchführen. Dies funktioniert vergleichbar mit einem Gelegenheitsangriff, außer dass dein Angriff vor der gegnerischen Aktion durchgeführt wird (was bedeutet, dass er immer noch den Zustand Liegend hat, wenn du deinen Angriff würfelst und Schaden verursachst). Du kannst diesen Angriff nicht dazu nutzen, ein Kampfmanöver durchzuführen, selbst wenn du über eine andere Fähigkeit oder einen Gegenstand verfügst, die oder der dir genau dieses normalerweise erlauben würden.

Schießen und Zuschlagen (AF; Eröffnende Salve)

- Immer wenn du einem Gegner mit einem Fernkampfangriff in deiner zweiten oder nachfolgenden Runde im Kampf Schaden zufügst, erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf deinen nächsten Nahkampfangriff gegen diesen Gegner, solange dieser Nahkampfangriff vor dem Ende deiner nächsten Runde durchgeführt wird.

Schlag mit mehreren Waffen (AF; Kampf mit mehreren Waffen)

- Du kannst als eine Standardaktion zwei Angriffe mit einem Malus von -3 auf jeden Angriff gegen einen einzigen Feind durchführen. Beide Angriffe müssen mit Handfeuerwaffen oder Agentennahkampfwaffen durchgeführt werden. Wenn beide Angriffe treffen und denselben Typ Schaden zufügen, kannst du beide Schäden kombinieren und musst Schadensreduzierungen, Resistenzen, Verletzbarkeiten und ähnliche Effekte nur einmal berücksichtigen.

Soldatenadaption (AF; Anpassungsfähiger Kämpfer)

- Du kannst dein Talent Anpassungsfähiger Kämpfer mehrfach am Tag anwenden. Für jedes Mal pro Tag, wenn du Anpassungsfähiger Kämpfer nach dem ersten Mal anwendest, musst du 1 Reservepunkt ausgeben. Wenn du Anpassungsfähiger Kämpfer erneut nutzt, bevor die vorherige Wirkungsdauer abgelaufen ist, ersetzt du das vorher ausgewählte Talent durch ein anderes deiner Wahl. Wenn ein Kampftalent irgendwelche Grenzen pro Tag, hinsichtlich Begegnungen oder Zielen hat, zählt jede Anwendung des Talents über diese Fähigkeit mit zu dem Limit.

Tänzelnder Ansturm (AF; Tänzelnder Angriff)

- Wenn du Tänzelnder Angriff nutzt, kannst du zwei anstelle von einem Ziel während deiner Bewegung angreifen. Beide Angriffe werden mit einem Malus von -4 durchgeführt. Alle Einschränkungen von Tänzelnder Angriff gelten für beide Ziele und deine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe bei irgendeinem Ziel. Du kannst mit dieser Fähigkeit nicht dasselbe Ziel zweimal angreifen. Du musst mindestens Stufe 7 sein, um diesen Talentkniff auszuwählen:

Verbesserte Koordination (AF; Koordinierter Schuss)

- Wenn du einen Gegner mit einer geführten Nahkampfwaffe bedroht, bekommt dieser keinen Bonus auf seine RK gegen die Fernkampfangriffe deiner Verbündeten dadurch, dass du ihn deckst. Der Gegner gilt immer noch als In Deckung befindlich hinsichtlich solcher Effekte wie durch das Koordinierter Schuss Talent; er bekommt einfach nur keinen Bonus durch Deckung auf seine RK gegen die Angriffe deiner Verbündeten.

Wachsamer Leibwächter

- Wenn du das Talent Leibwächter nutzt, benötigst du dafür keine Aktion, aber du musst für jedes weitere Mal nach der ersten Nutzung des Talents Leibwächter während einer einzigen Runde 1 Reservepunkt ausgeben und jede Nutzung muss sich auf einen anderen Verbündeten beziehen. Mehrfache Nutzung des Talents Leibwächter erhöht nicht den Malus auf deine Rüstungsklasse, den du durch die Anwendung dieses Talents erhältst. Wenn du außerdem über Dazwischenwerfen verfügst, kannst du jede Runde dieses Talent dazu nutzen, um einen Angriff pro Ziel zu unterbrechen, dessen RK du zuvor mit dem Talent Leibwächter erhöht hast.

Wegnehmen

(AF; Verbessertes Kampfmanöver [Ringkampf])

- Wann immer du einem erfolgreichen Ringkampfangriffswurf gegen einen Gegner durchführst, kannst du einen Gegenstand vom Körper des Zieles entfernen, der leicht zugänglich ist, wie im Ringkampfmanöver beschrieben (Grundregelwerk 246), anstatt dem Feind den Zustand Gehalten zu verpassen.

Wirbelnder Doppelschlag (AF; Doppelschlag)

- Wann immer du das Talent Doppelschlag oder Rundumschlag nutzt, kannst du nachfolgende Angriffe gegen Feinde ausführen, die nicht angrenzend zu einander sind, vorausgesetzt jeder dieser Feinde befindet sich innerhalb deiner Reichweite.

Würgegriff (AF; Verbessertes Kampfmanöver [Ringkampf])

- Wann immer du einen Gegner im Haltegriff hast, kann der Feind weder sprechen noch eine Aktion durchführen, die sprechen oder andere Lautäußerungen auf Basis der Stimme beinhalten (wie Brüllen, Singen und so weiter). Normalerweise hindert dies das Ziel auch daran Sprachbasierte Fähigkeiten zu nutzen, außer sie verfügen über eingeschränkte Telepathie oder eine vergleichbare Fähigkeit.

Zupackender Schlag

(AF; Verbessertes Kampfmanöver [Ringkampf])

- Wenn du einen Gegner mit einem Waffenlosen Schlag angreiffst und das Ergebnis deines Angriffswurfs die KRK deines Feindes um 8 oder mehr übertrifft, erhält der Feind den Zustand Gehalten, als ob du ein erfolgreiches Ringkampfmanöver durchgeführt hättest. Du musst mindestens Stufe 11 oder höher sein, um diesen Talentkniff auszuwählen.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Sondereinsatztraining

- Immer wenn du einen Ausrüstungskniff erhalten würdest, kannst du stattdessen eine Technik, die Sondereinsatztraining genannt wird auswählen, die dich im Umgang mit Fertigkeiten verbessert, die gewöhnlich genutzt werden, um militärische Kommandoeinsätze durchzuführen.

Sondereinsatzspezialist (AF)

- Wählen eine der folgenden Fertigkeiten aus: Bluffen, Computer, Heimlichkeit, Steuerung, Verkleiden oder Wahrnehmung. Füge die ausgewählte Fertigkeit zu den Soldatenklassenfertigkeiten hinzu und erhalten einen Bonus von +1 auf Würfe mit dieser Fertigkeit. Du kannst dieses Sondereinsatztraining öfter als einmal auswählen. Du musst jedes Mal eine andere Klassenfertigkeit auswählen.

Fortgeschrittener Sondereinsatzspezialist (AF)

- Wählen eine Klassenfertigkeit aus, die du durch die Klasse Soldat erhalten hast, oder eine Soldatenklassenmerkmal. Du gewinnst einen Verständnisbonus auf dieses Talent gleich einem Drittel deiner Soldatenklassenstufe (Minimum +1). Du kannst dieses Sondereinsatztraining öfter als einmal auswählen. Du musst jedes Mal eine andere Klassenfertigkeit auswählen.

KAMPFSTILE

Die folgenden neuen Kampfstile können anstelle derjenigen im Grundregelwerk vorgestellten von Soldaten ausgewählt werden und nutzen die normalen Regeln für Soldatenkampfstile. Bei jedem Kampfstil sind die Stiltechniken aufgelistet, die du erlernst, wenn du eine Stufe aufsteigst.

Jäger

Du bist ein Meister darin, alle Arten von Kreaturen zu jagen, von großen Tieren hin zu ausgebrochenen Kriminellen oder vergleichbaren Zielen. Du setzt diese Expertise vielleicht als Scharfschütze, Trophäenjäger, Sportenthusiast oder als Jäger von Flüchtlingen ein. Viel mehr auf Fertigkeiten fokussiert als andere Soldaten, kombinieren deine einzigartigen Talente die Felderfahrung mit verfeinerten Kampffähigkeiten.

Jägerexpertise (AF) 1. Stufe

- Du fügst Wahrnehmung der Liste deiner Klassenfertigkeiten hinzu und bekommst einen freien Fertigkeitensrang bei jedem Soldatenstufenanstieg, den du nur für Wahrnehmung oder Überlebenskunst nutzen kannst (Dies erlaubt dir nicht die Anzahl der maximal erlaubten Fertigkeitensränge pro Fertigkeit zu übersteigen). Wenn du den Jägerkampfstil als deinen Sekundärkampfstil wählst, erhältst du einen freien Fertigkeitensrang erst auf der 9. Stufe und jeder folgenden Soldatenstufe.

Jagdbeute (AF) 5. Stufe

- Du kannst als eine Bewegungsaktion einen Gegner, der sich in deiner Sichtlinie befindet und den du gewahr bist auswählen und einen Wurf für Überlebenskunst durchführen (SG = 15 + anderthalbfacher HQ). Alternativ kannst du diesen Fertigkeitenswurf auch gegen eine Kreatur durchführen, die du nicht sehen kannst oder der du nicht gewahr bist, wenn du eine Reihe von Spuren der ausgewählten Kreatur entdeckt und identifiziert hast, die sich innerhalb von 9 Metern zu dir befinden. Wenn du erfolgreich bist, erhältst du einen Verständnisbonus von +1 sowohl auf Schadenswürfe gegen das Ziel, als auch Würfe auf Bluffen, Motiv Erkennen, Überlebenskunst und Wahrnehmung gegen sie, als auch auf alle Fertigkeitenswürfe, um Wissen über sie abzurufen. Der SG deiner Waffenangriffe und Soldaten Klassenfertigkeiten erhöht sich ebenfalls um 1 gegen das Ziel. Du kannst diese Boni nur gegen einen Gegner gleichzeitig aufrecht halten und die Boni

bleiben bestehen bis dein Ziel stirbt, du ein neues Ziel jagst oder du den Effekt beendest, ohne eine Aktion aufzuwenden. Wenn dir dein Wurf deinen Feind zu jagen misslingt, kannst du erst nach 24 Stunden wieder eine Kreatur jagen.

Schnelle Jagd (AF) 9. Stufe

- Du bekommst keine Mali auf Überlebenskunstwürfe zum Aufspüren oder Folgen von Spuren, während du dich mit voller Geschwindigkeit bewegst und du reduzierst den Malus zum Aufspüren und folgen von Spuren, während du dich mit doppelter Geschwindigkeit bewegst, um -2.

Jagdgesellschaft (AF) 13. Stufe

- Du kannst mit der Kampftechnik Jagdbeute zwei Feinde gleichzeitig jagen, obwohl die Jagd jedes dieser Feinde eine eigene Bewegungs- oder Schnelle Aktion erfordert und eigene erfolgreiche Fertigkeitenswürfe. Zusätzlich kannst du zu der Jagd auf deine Feinde 1 Reservepunkt als Standardaktion ausgeben, um deine Verbündeten hinzuzurufen. Damit verleiht du jedem Verbündeten in Sichtlinie zu dir für 1 Minute die Vorteile deiner Kampftechnik Jagdbeute gegen das gegenwärtig ausgewählte Ziel.

Unvergleichlicher Jäger (AF) 17. Stufe

- Du kannst mit der Kampftechnik Jagdbeute drei Feinde gleichzeitig jagen, obwohl die Jagd jedes dieser Feinde eine eigene Bewegungs- oder Schnelle Aktion erfordert und eigene erfolgreiche Fertigkeitenswürfe. Zusätzlich bekommst du keine Mali auf Überlebenskunstwürfe zum Auffinden oder Folgen von Spuren, wenn du dich mit deiner doppelten Geschwindigkeit bewegst.

Qi-Adept

Du bist in der Lage deine persönlichen Lebenskräfte anzuzapfen, was dir ermöglicht unglaubliche Schläge gegen deine Gegner auszuführen. Unabhängig davon, ob du diese Techniken auf dich gestellt oder in altertümlichen Klöstern und Tempeln, die sich diesen verlorenen Künsten verschrieben haben, erlernt hast, deine Kraft ist durch intensive Ausbildung und Fertigkeit geformt.

Qi-Schlag (ÜF) 1. Stufe

- Dein lebensspendendes Qi speist deine Waffenangriffe mit deiner Lebensessenz, was ihnen mystische Kräfte verleiht. Immer wenn du zumindest 1 Reservepunkt hast, zählen deine Nah- und Fernkampfangriffe als magisch, wenn es darum geht Schadensreduktion zu umgehen und in anderen Situationen, wie den Angriff auf körperlose Kreaturen.

Qi sammeln (ÜF) 5. Stufe

- Als eine Bewegungsaktion kannst du einen gewissen Grad an Kontrolle über das Qi in deinem Körper erlangen, was dir erlaubt unglaubliche Talente spiritueller Macht auszuüben. Jedes Mal, wenn du Qi sammeln nutzt, musst du 1 Reservepunkt ausgeben und wählst aus einer der folgenden Qi Kräfte. Du erhältst die Qi Kraft bis du für 8 Stunden rastest oder Qi sammeln erneut nutzt, um einen anderen Vorteil zu wählen.

Extreme Bewegungsrate: Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +3 Meter auf deine Bewegungsrate an Land.

Plasmageschoss: Du versammelst das Qi deines Körpers in einen Strahl superheißen Plasmas, was dir unbewaffnete Angriffe im Fernkampf erlaubt, mit einer Entfernungseinheit von 9 Metern. Alle deine Unbewaffneten Angriffe fügen Elektrizitäts- und Feuerschaden zu und erhalten den Kritischen Treffer Effekt Betäuben.

Qi-Flug: Du erhältst eine Bewegungsrate für Fliegen gleich deiner Grundbewegungsrate mit einer durchschnittlichen Manövrierfähigkeit. Am Ende jeder deiner Runden, wenn du

dich nicht auf Grund befindest, der in der Lage ist, dich zu tragen, fällst du. Wenn du bereits über einen Bewegungsrate von Fliegen verfügst, erhöhe sie stattdessen um 3 Meter.

Reichlich Qi (ÜF) 9. Stufe

- Immer wenn du Qi sammeln nutzt, erhältst du eine Qi-Kraft, ohne einen Reservepunkt auszugeben oder zwei Qi Kräfte, indem du 1 Reservepunkt ausgibst. Alternativ kannst du eine Qi Kraft mit verbesserter Wirkung (siehe unten) unter Aufwendung von 1 Reservepunkt erlangen. Die Liste der Kraftverbesserungen ist unten beschrieben.

Extreme Bewegungsrate: Der Verbesserungsbonus auf die Bewegungsrate, den du durch diese Qi Kraft erhältst steigt auf 6 Meter.

Plasmageschoss: Wähle eine der folgenden besonderen Waffeneigenschaften aus: Automatisch, Explosion, Kegel oder Linie. Bei jedem Angriff mit deinem Plasmageschoss kannst du ihn jetzt mit der ausgewählten besonderen Waffeneigenschaft und der besonderen Waffeneigenschaft Unhandlich durchführen.

Qi-Flug: Die Bewegungsrate im Flug, die du durch diese Qi Kraft erhältst, ist gleich deiner doppelten Grundbewegungsrate oder deine Bewegungsrate für Fliegen steigt um +6 Meter (je nachdem was höher ist).

Qi-Überschuss (ÜF) 13. Stufe

- Du erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf die SGs aller deiner Soldatenklassenmerkmale, besonderen Waffeneigenschaften, Kritische Treffer Effekte und Waffenfusionen.

Opulentes Qi (ÜF) (INV) 17. Stufe

- Immer wenn du Qi sammeln nutzt, erhältst du eine Qi-Kraft, ohne einen Reservepunkt auszugeben, zwei Qi Kräfte, indem du 1 Reservepunkt ausgibst, oder alle drei Qi Kräfte, indem du 2 Reservepunkte ausgibst.

Berserker

Der Berserker Stil zehrt von seinen Emotionen – insbesondere von seiner Wut und seinem Zorn – um vernichtende Angriffe zu ermöglichen. Du hast dir eventuell selbst beigebracht, deine Kampf- oder Flucht-Adrenalin-Reaktion willentlich zu überladen oder kommst vielleicht aus einer alten Linie von Berserkerkriegeren. Auf hohen Stufen ermöglicht es dir dein Zorn Schaden zu ignorieren und unverfroren zuzuschlagen.

Berserkerwut (AF) 1. Stufe

- Als eine schnelle Aktion kannst du in eine Raserei verfallen, die deine Angriffe verstärkt und deine Angst und deinen Schmerz für eine Anzahl von Runden gleich 1W4 + deiner halben Soldatenstufe (aufgerundet) abtötet. Während der Raserei erhältst du einen Bonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe und Willenswürfe, aber auch einen Malus von -1 auf deine RK.

Mit der 5. Stufe und alle 4 Stufen danach steigt der Bonus auf Nahkampfangriffswürfe durch deine Raserei um 1. Während du rasend bist, kannst du keine Fähigkeiten nutzen, die Geduld oder Konzentration erfordern, wie Zauberwirken, oder alle auf Charisma, Geschicklichkeit und Intelligenz basierenden Fertigkeiten außer Akrobatik, Einschüchtern und Steuerung. Nachdem deine Raserei endet, kannst du diese Fähigkeit erst wieder nutzen, nachdem du für 10 Minuten geruht hast, um Ausdauerpunkte zu regenerieren.

Schmerzen ignorieren (AF) 5. Stufe

- Immer wenn du deine Berserkerwut Technik einsetzt, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Soldatenstufe hinzu. Diese temporären Trefferpunkte gehen mit dem Ende der Raserei wieder verloren. Du erhältst zudem einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte während du rasend bist.

Zielsicherheit (AF) 9. Stufe

- Jedes Mal, wenn ein Angriffswurf gegen einen Gegner scheitert, während du in Raserei bist, aber der Wurf mit dem W20 keine Natürliche 1 ergibt, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um den Angriff als Erfolg zu zählen. Dieser Angriff fügt automatisch nur minimalen Schaden zu. Würdest du also zum Beispiel normalerweise 4W6+10 Schaden bei einem Treffer erzeugen und nutzt diese Fähigkeit, fügst du insgesamt 14 Schaden zu.

Schmerzen abschütteln (AF) 13. Stufe

- Wähle entweder Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Kinetischen-, Säure- oder Schallschaden. Wenn du Kinetischen Schaden ausgewählt hast, erhältst du eine Schadensreduktion in Höhe deiner halben Soldatenstufe. Wenn du Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall ausgewählt hast, erhältst du Energieresistenz gegen diesen Energietyp gleich deiner halben Soldatenstufe. Wenn du das Talent Verbesserte Resistenz hast oder später bekommst, musst du für jede Fähigkeit einen andern Schadenstyp auswählen.

Anpassungsfähige

Schadensreduzierung (AF) 17. Stufe

- Als eine schnelle Aktion oder Reaktion kannst du, immer wenn du Schaden nimmst, die Schadensart ändern, auf die sich deine Fähigkeit Schmerz abschütteln bezieht. Dies hält bis zur nächsten Nutzung dieser Fähigkeit an, aber sobald du Anpassungsfähige Schadensreduzierung genutzt hast, kannst du es erst wieder anwenden, nachdem du 1 Reservepunkt zur Regeneration von Ausdauerpunkten ausgegeben hast.

AUSRÜSTUNGSKNIFE

Die folgenden Ausrüstungsknife (Grundregelwerk, S. 111) erlauben Soldaten ihre Ausrüstung auf innovative Weisen zu nutzen.

Beweglicher Moloch (AF)

- Wenn du Rüstung trägst (Rüstungen, die mit Energie betrieben werden), reduzierst du deinen gesamten Malus auf Würfe durch das Tragen von Rüstungen um 1 (Minimal auf 0) und die Anpassung der Bewegungsrate um 1,50 m (minimale Anpassung 0 Meter). Auf der 7. Stufe erhöht sich die Reduktion der Mali auf Würfe durch das Tragen von Rüstungen um erneut um 1 und weiter so alle 4 Stufe danach. Mit der 11. Stufe reduzierst du die Anpassung der Bewegungsrate um 3 Meter (minimale Anpassung 0 Meter). Diese Vorteile addieren sich zu ähnlichen Effekten hinzu, wie etwa durch die Stiltechnik der Stufe 1 des Kampfstil Gardist.

Finessereicher Angreifer (AF)

- Du addierst die halbe Soldatenstufe zu den Schadenswürfen bei der Nutzung von Waffen mit der besonderen Waffeneigenschaft Agent hinzu.

Unbeschwerender Schild (AF)

- Wenn du einen Schild trägst, ignorierst du den Malus durch das Tragen von Rüstungen durch den Schild und die Anpassung der Bewegungsrate (so es eine gibt). Wenn das Schild einen maximalen Geschicklichkeitsbonus zulässt, ignoriere ebenso diesen maximalen Geschicklichkeitsbonus.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUSRÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



TECHNOMAGIER

In der Lage zu sein die fundamentalen, physikalischen Gesetze des Universums mit ihrer Computererfahrung und magischen Kräften zu hacken, macht Technomagier zu Personen, die das Leben an den Hörnern packen und dafür sorgen, dass es für sie arbeitet. Unter Nutzung mächtiger magischer Hacks erzeugen sie wirkungsvolle Zaubereffekte, um sich das Leben einfacher zu machen, egal ob sie große Distanzen überbrücken, hilfreiche Gegenstände oder günstige Zustände erzeugen oder einfach einen Gegner in der heißen Glut eines Sterns brennen sehen wollen.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Technomagier haben Zugang zu folgenden alternativen Klassenmerkmalen.

Zauberspeicheraufwertung (AF) 1. Stufe

Deine Studien der fundamentalen Kräfte der Galaxie ermöglichen es dir eines deiner Körpersysteme zu verbessern und einen Vorteil aus der Energie gespeicherter Zauber zu ziehen. Vielleicht wurde dir diese Aufbesserung durch einen Technomagierorden verliehen, hast du dir diese Verbesserung im Rahmen deiner Nachforschungen selbst implantiert oder bist dir bewusst geworden, dass ein Teil deines Körpers einer technomagischen Geistwerdung unterläuft, die dir die Fähigkeit Magie zu wirken verleiht. Deiner Zauberspeicheraufwertung kommt in der Form einer beliebigen Kybernetischen oder Magitechnischen Verbesserung (Rüstkammer, S. 90) deiner Wahl mit einer Gegenstandsstufe von 1. Mit jedem deiner Stufenanstiege erhöht sich auch die Stufe deiner Verbesserung um 1 und du kannst sie durch eine andere Verbesserung mit einer Gegenstandsstufe gleich oder niedriger deiner Technomagierstufe ersetzen. Diese Verbesserung zählt zu der Gesamtzahl an Verbesserungen, die du in jedes deiner Körpersysteme normalerweise implantieren kannst, hinzu.

Mit der 6. Stufe kannst du jedes Mal, wenn du Zaubersprüche wiedergewinnst, eine der folgenden Optionen auswählen: Angriffswürfe, Computer- und Technikwürfe, Reflex- oder Zähigkeitswürfe. Du bekommst einen Verbesserungsbonus von +1 auf die Würfe des gewählten Typs. Dieser Verbesserungsbonus erhöht sich auf +2 bei Erreichen der 12. Stufe und auf +3 bei Erreichen der 18. Stufe.

Mit der 12. Stufe kannst du jedes Mal, wenn du Zaubersprüche wiedergewinnst, eine weitere Option aus der Liste der 6. Stufe auswählen. Du bekommst einen Verbesserungsbonus von +1 auf die Würfe des gewählten Typs. Dieser Verbesserungsbonus erhöht sich auf +2 bei Erreichen der 18. Stufe.

Mit der 18. Stufe kannst du jedes Mal, wenn du Zaubersprüche wiedergewinnst, noch eine weitere Option aus der Liste der 6. Stufe auswählen. Du bekommst einen Verbesserungsbonus von +1 auf die Würfe des gewählten Typs.

Diese Verbesserungsboni gelten als Teil der Effekte deiner Zauberspeicheraufwertung und sobald diese Aufwertung entfernt oder ihre Effekte unterdrückt werden (wie etwa durch den Zauber Aufwertung abstoßen; Rüstkammer, S. 147), verlierst du auch diese Boni.

Dies ersetzt Zauberspeicher und Zauberkondensator.

Hackkondensator (ÜF) 6. Stufe

Du kannst dein magisches Wissen so anpassen, dass du die Fähigkeit bekommst, dein Zaubern auf unerwartete Weise zu hacken. Wähle drei magische Hacks aus, über die du nicht verfügst, deren Voraussetzungen du aber erfüllst. Als eine Bewegungsaktion kannst du die Vorteile von einen dieser magischen Hacks für 1 Minute gewinnen. Du kannst diese Fähigkeit mehr-

fach am Tag ausführen, musst aber für jedes Mal nach der ersten Nutzung an einem Tag einen Reservepunkt aufwenden. Wenn du Hackkondensator wieder nutzt, bevor der vorherige Effekt ausgelaufen ist, ersetzt du den vorherigen magischen Hack durch einen neuen deiner Wahl. Wenn der von dir mit Hilfe des Hackkondensators gewählte magische Hack ein tägliches Nutzungs-limit hat, zählt jede Nutzung eines beliebigen magischen Hacks durch deinen Hackkondensator zu dem täglichen Limit dieses magischen Hacks. Bei jedem Stufenanstieg als Technomagier kannst du einen der mit dieser Fähigkeit gewählten magischen Hacks durch einen anderen deiner Wahl ersetzen.

Mit der 12. Stufe kannst du einen vierten magischen Hack auswählen. Als eine Bewegungsaktion kannst du die Vorteile von zwei magischen Hacks für eine Minute gewinnen, wenn du 1 Reservepunkt (oder 2 Reservepunkte, wenn du diese Fähigkeit an diesem Tag bereits genutzt hast) ausgibst. Hinsichtlich der Nutzung dieser Fähigkeit gelten beide magische Hacks als eine einzige Wahl, so dass beide magischen Hacks gleichzeitig ersetzt werden, wenn du diese Fähigkeit an dem Tag erneut nutzt.

Mit der 18. Stufe kannst du einen fünften magischen Hack auswählen. Als eine Bewegungsaktion kannst du die Vorteile von drei magischen Hacks für eine Minute gewinnen, wenn du 2 Reservepunkte (oder 3 Reservepunkte, wenn du diese Fähigkeit an diesem Tag bereits genutzt hast) ausgibst. Hinsichtlich der Nutzung dieser Fähigkeit gelten alle drei magischen Hacks als eine einzige Wahl, so dass alle drei magischen Hacks gleichzeitig ersetzt werden, wenn du diese Fähigkeit an dem Tag erneut nutzt.

Mit der 19. Stufe kannst du diese Fähigkeit sowohl als Schnelle Aktion als auch als Bewegungsaktion nutzen.

Dies ersetzt Zauberkondensator und Magische Reserveaufladung.

Speicherhacks (ÜF) 6. Stufe

Auf der 6. Stufe kannst du einen Speicherhack erwerben, eine fundamentale Verschiebung des Fokus deines Zauberspeichers, der die Zauber ändert, die du mit deinem Klassenmerkmal Zauberkondensator wirken kannst. Wählen einen der auf Seite 93 beschriebenen Speicherhacks aus; dein Zauberkondensator umfasst dann die darin aufgeführten Zauber anstelle der auf Seite 120 im Grundregelwerk beschriebenen.

Einige der unten beschriebenen Speicherhacks erlauben dir Zauber mit Zielen in deinem Zauberkondensator zu speichern. Diese Zauber sind mit einem Stern (*) markiert. Für solche Zauber gewinnst du effektiv die Fähigkeit sie beliebig oft zu wirken. Du musst keine der eigentlich nötigen Entscheidungen im Vorfeld des Zaubers machen, um sie zu wirken, aber ihre Wirkung endet wie normal. Um einen dieser Zauber wiederherzustellen, musst du ihn lediglich erneut wirken. Du musst keine 5 Minuten aufwenden, um ihn wiederherzustellen. Du kannst immer nur eine Version eines Zaubers gleichzeitig aktiv haben und denselben Zauber noch einmal zu wirken, lässt die vorherige Version automatisch enden, als ob seine Wirkungsdauer abgelaufen wäre. Nach 24 Stunden verlierst du die Fähigkeit diesen Zauber über deinen Zauberkondensator zu wirken.

kondensator zu wirken und die von ihm hervorgerufenen Effekte enden, als ob seine Wirkungsdauer abgelaufen wäre.

Abgesehen von den Änderungen in der Zaubersliste und den oben aufgeführten Änderungen, funktioniert dein Zauberkondensator wie im Klassenmerkmal Zauberkondensator beschrieben. Dieses Klassenmerkmal verändert Zauberkondensator.

Genhackerspeicher

- Die Genhacker nutzen ihren Zauberspeicher, um Organismen fundamental zu verändern, seien es sie selbst, ihre Verbündeten oder ihre Feinde.

Erster Ausrüstungsplatz (6. Stufe): Böswilliger Gestaltwandel^{AA2} (1. Grad), Geschärfte Sinne, Gestaltwandeln^{AA2} (1. Grad) oder Schutzhülle des Lebens.

Zweiter Ausrüstungsplatz (12. Stufe): Böswilliger Gestaltwandel^{AA2} (2. Grad oder niedriger), Dunkelsicht, Gestaltwandel^{AA2} (2. Grad oder niedriger) oder Spinnenklettern.

Dritter Ausrüstungsplatz (18. Stufe): Böswilliger Gestaltwandel^{AA2} (3. Grad oder niedriger), Fliegen (3. Grad oder niedriger), Gestaltwandel^{AA2} (3. Grad oder niedriger) oder Schwächere Resistente Rüstung.

Holoartistenspeicher

- Die Holoartisten nutzen ihre Zauberspeicher, um die Welt um sie herum mit verwirrenden Hologrammen und Kreaturen zu schmücken, die von anderen nicht anders als real angesehen werden können.

Erster Ausrüstungsplatz (6. Stufe): Holographisches Abbild (1. Grad), Kreatur herbeizaubern^{AA} (1. Grad), Selbstverkleidung oder Unauffälliger Diener.

Zweiter Ausrüstungsplatz (12. Stufe): Holographisches Abbild (2. Grad oder niedriger), Kreatur herbeizaubern^{AA} (2. Grad oder niedriger), Spiegelbilder oder Unsichtbarkeit*.

Dritter Ausrüstungsplatz (18. Stufe): Holographisches Abbild (3. Grad oder niedriger), Kreatur herbeizaubern (3. Grad oder niedriger), Standort Vortäuschen oder Unauffindbarkeit.

Schrauberspeicher

- Die Schrauber nutzen ihren Zauberspeicher, um unglaubliche Waffen, Rüstungen oder Maschinen aus ausrangierten Teilen herzustellen.

Erster Ausrüstungsplatz (6. Stufe): Schrottrüstung^{PW} (1. Grad), Schrottschwert^{PW} (1. Grad), Technik entdecken oder Waffe überladen*.

Zweiter Ausrüstungsplatz (12. Stufe): Mikrobotangriff*, Schrottrüstung^{PW} (2. Grad oder niedriger), Schrottschwert^{PW} (2. Grad oder niedriger) oder Wiederaufladen*.

Dritter Ausrüstungsplatz (18. Stufe): Heilender Schrottbob, Nützlicher Schrottbob*, Schrottrüstung^{PW} (3. Grad oder niedriger) oder Schrottschwert^{PW} (3. Grad oder niedriger)

Verheerender Speicher

- Die Verheerer nutzen ihre Technomagie nicht für Ehre, Geld und Ruhm. Stattdessen nutzen sie ihre Zauberspeicher, um ihre Feinde in Schutt und Asche zu legen.

Erster Ausrüstungsplatz (6. Stufe): Magisches Geschoss*, Stromschlag*, Überhitzen*, Waffe überladen*.

Zweiter Ausrüstungsplatz (12. Stufe): Ätzende Umwandlung*, Computermine, Nanobots injizieren oder Übermäßige Anstrengungen^{*,PW}.

Dritter Ausrüstungsplatz (18. Stufe): Entropischer Griff*, Explosion*, Überladungsblitz oder Verstrahlen*.

Magische Hacks

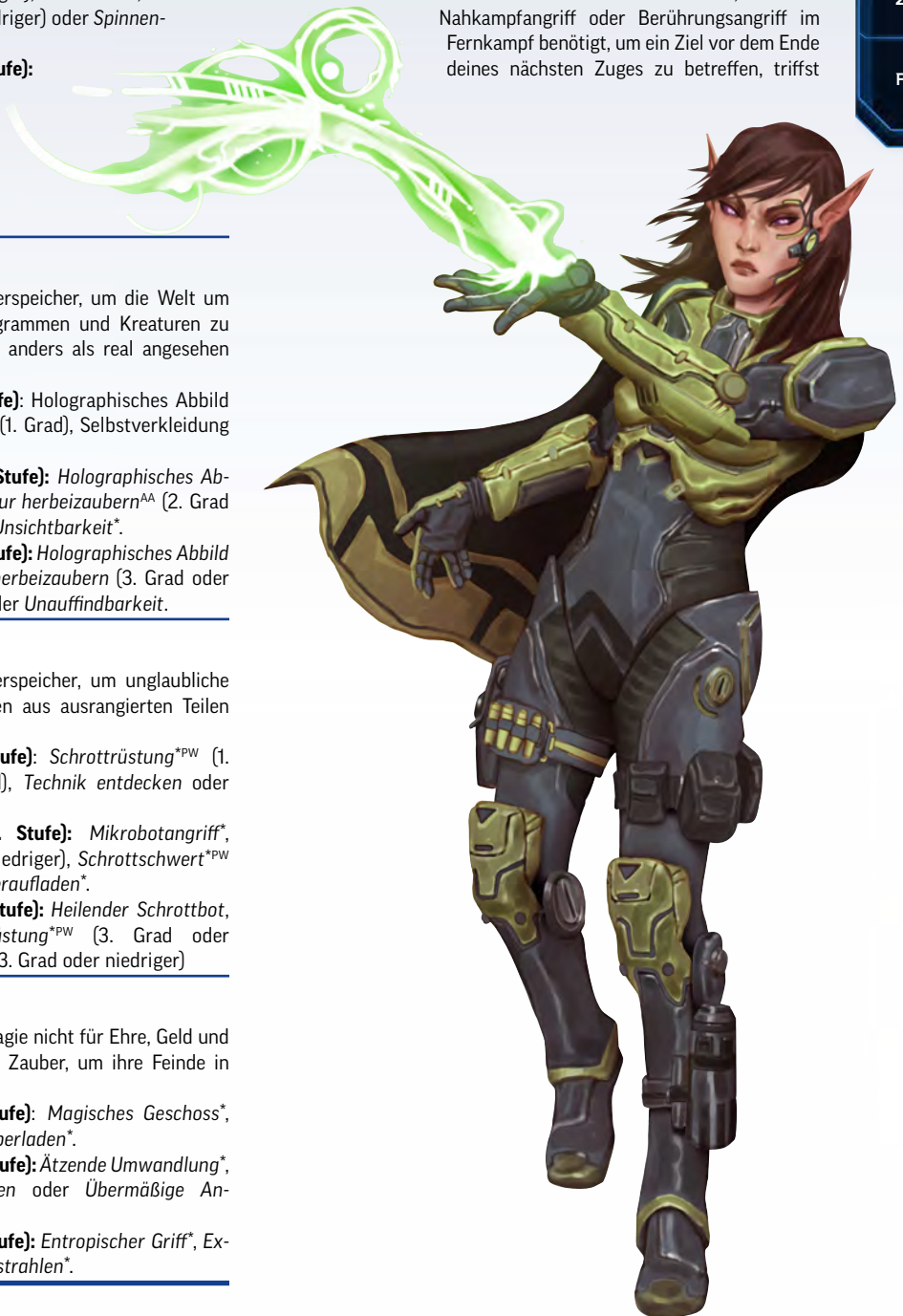
Die folgenden Magischen Hacks nutzen die Standartregeln für Magische Hacks (Grundregelwerk, S. 119).

2. Stufe

Du musst die 2. Stufe oder höher erreicht haben, um diese Magischen Hacks auszuwählen:

Flugbahn berechnen (AF)

- Du kannst, bevor du einen Gegner mit einem Zauber angreifst, als eine Bewegungsaktion alle möglichen Ergebnisse und Variablen vorherbestimmen, um ihn konsequent an seiner empfindlichsten Stelle zu treffen und das Ziel dazu zu zwingen, sich ganz auf seine Reflexe verlassen zu müssen, um deinen Angriffen auszuweichen. Wenn du einen Zauber wirkst, der einen Nahkampfangriff oder Berührungangriff im Fernkampf benötigt, um ein Ziel vor dem Ende deines nächsten Zuges zu betreffen, triffst



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

du automatisch dein Ziel, aber dein Ziel kann einen Reflexwurf durchführen um die Effekte des Zaubers aufzuheben (berechne den Rettungswurf SG deines Zaubers wie normal).

Gestaltwandel direkt unterdrücken (ÜF)

- Wenn du einen Gestaltwandelzauber auf ein Ziel mit der Unterart Gestaltwandler zauberst (Alien-Archiv 2, S. 145) und das Ziel seine Gestaltwandlerfähigkeit nutzt, um deinen Verwandlungseffekt zu beenden, muss der Gegner einen Willenswurf durchführen. Wenn dem Gegner der Willenswurf misslingt, gelingt es ihm nicht, sich in die durch seine Gestaltwandlerfähigkeit erlaubte Form zu verwandeln und er kann es auch nicht für den Rest der Dauer deines Gestaltwandelzaubers tun.

Magische Flugbahnen (ÜF)

- Du kannst als eine Bewegungsaktion eine technisch betriebene Waffe verbessern (entweder eine Fernkampfwaffe die Energetischen Schaden verursacht oder eine Nahkampfwaffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Energetisch), so dass ihr Nutzer für 5 Runden eine Anzahl von Zielen gleich deinem Schlüsselattributmodifikator von den Attacken durch diese Waffe ausschließen kann. Du kannst dies mit einer Waffe in deinem eigenen Besitz oder gehalten von einem Verbündeten innerhalb deiner Reichweite machen, während du diese Fähigkeit anwendest. Jedes Mal, wenn mit dieser Waffe ein Angriff durchgeführt wird, können die Angreifer alle Ziele, denen sie gewahr sind, ausschließen. Dieser Ausschluss zählt nur für augenblickliche Effekte und die Effekte kritischer Treffer, wie Schaden oder Bluten, nicht für verweilende sekundäre Effekte wie die Erzeugung einer Rauchwolke.

Nachdem du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach einer 10-minütigen Rast zur Regeneration von Ausdauerpunkten einsetzen.

5. Stufe

Du musst die 5. Stufe oder höher erreicht haben, um diese Magischen Hacks auszuwählen:

Anpassungsfähiges Zauberkwissen (AF)

- Wähle drei dir unbekannte Technomagierzauber aus, von denen jeder eine Stufe gleich oder niedriger der höchsten Zauberstufe, die du wirken kannst, hat. Du kannst als eine Bewegungsaktion einen dieser Zauber für eine Minute zu der Liste der dir bekannten Technomagierzauber hinzufügen. Wenn du über das Klassenmerkmal Zauberkondensator verfügst und du den Zauber während dieser Zeit einem der Ausrüstungsplätze des Zauberkondensators hinzufügen könntest, verlängert sich die Wirkungsdauer wie beim Klassenmerkmal beschrieben. Du kannst diese Fähigkeit mehrmals am Tag ausführen, musst dafür aber jedes Mal einen Reservepunkt ausgeben. Wenn du Anpassungsfähiges Zauberkwissen nutzt, bevor die Wirkungsdauer ausgelaufen ist, ersetzt du den vorherigen Zauber mit dem neu ausgewählten. Jedes Mal, wenn du eine Technomagierstufe aufsteigst, kannst du einen der mit dieser Fähigkeit genutzten Zauber durch einen anderen deiner Wahl ersetzen.

Energieveränderung (ÜF)

- Wenn du einen Schadenszauber wirkst mit einem Zeitaufwand von 1 Standardaktion, kannst du den Zauber als volle Aktion wirken, um den durch ihn zugefügten Schadenstyp zu einem der folgenden zu ändern: Elektrizität, Feuer, Hieb, Kälte, Säure, Schall, Stich oder Wucht. Wenn der Zauber einen Angriffswurf zum Treffen erfordert, verändert der Wechsel des Schadenstyps nicht, ob der Zauber die ERK oder KRK anvisiert. Du kannst beim Zaubern eines Schadenszaubers 1 Reservepunkt ausgeben, um

die Effekte dieses Magischen Hacks anzuwenden, ohne den Zeitaufwand des Zaubers anzupassen.

Glitchen (ÜF)

- Du kannst einen Zauberplatz der 1. Stufe oder höher aufwenden, um dich außerhalb der Realität zu glitchen, als ob du ein Bild auf einem gestörten alten Bildschirm wärst. Das erlaubt dir dich ganz unvorhersehbar zu bewegen. Du musst diese Fähigkeit als Teil deiner Bewegungsaktion nutzen, um deine Geschwindigkeit zu verändern oder eine Aktion zurückzunehmen, und sie stattet dich mit einer der folgenden Vorteile aus. Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Bewegungsaktion einsetzen.

Ignoriere 6 Meter schwieriges Gelände. Dies erhöht sich auf 12 Meter schwieriges Gelände, wenn du einen Zauberplatz der 3. oder 4. Stufe und auf 18 Meter schwieriges Gelände, wenn du einen Zauberplatz der 5. oder 6. Stufe aufwendest.

Bewege dich 3 Meter. Dies gilt als eine 1,50 m Bewegung, aber du provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn du dich auf diese Art und Weise bewegst. Jede andere Bewegung, die du als Teil deiner Bewegungsaktion auch ausführst, provoziert die normalen Reaktionen. Diese Entfernung erhöht sich auf 6 Meter, wenn du einen Zauberplatz der 3. oder 4. Stufe, und auf 9 Meter, wenn du einen Zauberplatz der 5. oder 6. Stufe aufwendest.

Bewege dich durch bis zu 0,30 Metern dicke solide Objekte hindurch als ob du Körperlos wärst (Grundregelwerk 264). Du kannst dich durch Decken, Fußböden und Wände hindurchbewegen, vorausgesetzt, sie sind nicht dicker als 0,30 Meter. Dies erhöht sich auf 1,50 m dicke solide Objekte, wenn du einen Zauberplatz der 3. oder 4. Stufe, und auf 3 Meter, wenn du einen Zauberplatz der 5. oder 6. Stufe aufwendest.

Schattengranate (ÜF)

- Du kannst als Standardaktion ein quasi-reales Duplikat einer Granate aus deinem Besitz erschaffen und werfen. Du brauchst dazu diese Granate nicht in der Hand haben, aber sie muss für dich leicht zugänglich sein (besonders jede Granate, die ein legitimes Ziel für das Gegnerische Granate Scharfmachen Talent ist). Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss du einen Zauberplatz äquivalent zu mindestens der halben Gegenstandsstufe der zu werfenden Granate (minimal Zauberstufe 1) ausgeben.

Die Schattengranate wird in jeder Hinsicht wie eine Standardgranate des Typs behandelt, von dem sie dupliziert wurde, außer dass du den Umgang mit ihr beherrscht und jede Kreatur, die gegen sie einen Rettungswurf durchführt, immun gegen all ihre Effekte ist. Wenn die Granate normalerweise keinen Rettungswurf zulässt, können Kreaturen in ihrem Gebiet einen Willenswurf gegen einen SG von 10 + deine halbe Technomagierstufe + dein Schlüsselattributmodifikator durchführen. Das gilt auch dann, wenn die Granate einen Rettungswurf eigentlich nur unter bestimmten Umständen zulässt, die nicht auf diese Kreatur zutreffen. Zum Beispiel, wenn du diese Fähigkeit nutzt, um einen Schattenrauchgranate zu erschaffen, kann jede Kreatur, die diesen Rauch einatmet, einen Zähigkeitswurf wie in der Gegenstandsbeschreibung dargestellt durchführen (Grundregelwerk, S. 184) und ist bei einem Erfolg immun gegen alle Effekte der Granate (inklusive einer möglichen Deckung durch den Rauch). Kreaturen, die den Rauch nicht einatmen, steht es frei einen Willenswurf, wie oben beschrieben, durchzuführen, um alle Effekte der Granate (inklusive Deckung) zu ignorieren.

Du kannst diese Fähigkeit auch nutzen, um eine Granate mit einer Waffenfusion oder einem Fusionssiegel zu erschaffen, aber um die Stufe des Zauberplatzes zu berechnen, den du ausgeben musst, um die Fähigkeit zu nutzen, addiere die normale Gerätestufe der Granate zu der Stufe jeder Fusion, um die Gerätestufe der Granate zu ermitteln.

Speicherkonzentration (ÜF)

- Wann immer du einen Zauber mit der Wirkungsdauer Konzentration zauberst kannst du einen Reservepunkt ausgeben, um den Konzentrationsvorgang zu automatisieren, indem du die notwendige Konzentration in eine Programmschleife transformierst, die dein Zauberspeicher für dich aufrecht hält. Wenn der Zauber eine maximale Wirkungsdauer hat, behält dein Zauberspeicher den Zauber für dieser maximale Dauer aufrecht und du kannst während dieser Zeit ganz normal handeln. Ansonsten hält der Zauberspeicher den Zauber aufrecht, bis du die Programmschleife unterbrichst, wofür keine Aktion erforderlich ist. Dein Zauberspeicher kann immer nur einen Zauber gleichzeitig in der Schleife halten. Solltest du diese Fähigkeit nutzen, um einen neuen Zauber in die Schleife zu holen, während der Zauberspeicher bereits einen Zauber in der Schleife hat, hört der Zauberspeicher automatisch auf sich auf den vorherigen Zauber zu konzentrieren.

Du musst für diesen magischen Hack über das Klassenmerkmal Zauberspeicher verfügen.

8. Stufe

Du musst die 8. Stufe oder höher erreicht haben, um diese Magischen Hacks auszuwählen

Drohnenbeschwörer (ÜF)

- Wenn du Kreatur herbeizaubern (Alien-Archiv, S. 144) zauberst, um einen Roboter zu beschwören, kannst du dem Roboter eine Reihe von Vorteilen verschaffen, als ob er eine mechanische Drohne unter deiner Kontrolle wäre. Wenn du mehrere Roboter mit einem einzigen Kreaturen herbeizaubern Zauber beschwörst, wähle einen davon aus, der diesen Vorteil erlangt. Du kannst ihm Kommandos erteilen, solange er sich innerhalb von 30 Metern zu dir befindet, als ob du über Begrenzte Telepathie verfügen würdest, die mit diesem Roboter funktioniert.

Für je 4 Zauberstufen, über die du verfügst, kannst du einen zusätzlichen Vorteil auswählen, um ihm diesem Roboter zu verleihen, bis zu einem Maximum an Vorteilen gleich der Zauberstufe des Zaubers, den du zu seiner Beschwörung genutzt hast. Jedes Mal, wenn du eine neue Technomagierstufe erlangst, kannst du die ausgewählten Vorteile ändern. Wenn du einen Roboter mit einem Kreatur herbeizaubern Zauber beschwörst (Alien-Archiv, S. 144), kannst du selbst entscheiden, über welche der von dir ausgewählten Vorteile er innerhalb seines Maximums verfügt.

Die Vorteile, die du auswählen kannst, umfassen Bonustalente und Drohnen Modifikationen. Die Bonustalente, aus denen du wählen kannst, sind wie folgt: Aufspringen, Beweglichkeit, Blind Kämpfen, Doppelschlag, Fernschuss und Lange Schritte. Die Drohnen-Modifikationen, aus denen du wählen kannst, sind wie folgt: Frachträger, Geschütze K.I., Geschwindigkeit, Kamera, Kletterklauen, Sprungdrüsen, Verbesserte Sinneswahrnehmung, Wasserstrahlantrieb und Werkzeugarm (du musst das Werkzeug bestimmen, wenn du diesen Vorteil auswählst).

Du musst in der Lage sein Kreatur herbeizaubern (Alien-Archiv, S. 144) zu wirken, um einen Roboter zu beschwören, um diesen Magischen Hack zu wählen.

Erweiterte Laufzeit (ÜF)

- Du hackst die Laufzeit eines Zaubers und erhöhst damit seine Wirkungsdauer. Wann immer du einen Zauber mit einer Wirkungsdauer von 10 Minuten/Tag oder länger zauberst und nur du selbst das Ziel bist, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben oder den Zauber mit einem Zauberplatz einer höheren Stufe zaubern, um seine Wirkungsdauer auf 24 Stunden (A) zu erhöhen.

Hirnhack (ÜF)

- Für dich sind lebende Gehirne im Grund nichts anderes als eine Art von organischem Computer und du hast gelernt sie genauso leicht zu hacken, wie du es bei einer künstlichen Intelligenz tun würdest. Um die Effekte deiner Technomagierzauber vorherzubestimmen, kannst du alle lebenden Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 1 oder höher so behandeln, als ob sie beides wären, ihre eigentliche Art und Unterart und Konstrukte von der technologischen Unterart, die dir gerade den größeren Vorteil verschafft. Die Fähigkeit erlaubt dir lebende Kreaturen mit Zaubern wie Ausbessern oder Reparieren zu heilen, als ob sie Konstrukte wären.

Rückrufteleport (ÜF)

- Du kannst als Standardaktion 1 Reservepunkt ausgeben, um eine Teleportsignalstation zu erschaffen, die du irgendwo innerhalb deiner Reichweite platzierst. Als eine Schnelle Aktion kannst du dich augenblicklich von deinem gegenwärtigen Standort zu dem Standort teleportieren, an dem du die Teleportsignalstation platziert hast, vorausgesetzt, die Signalstation verfügt noch über mindestens 1TP und ist nicht weiter als 3 Meter x deiner Technomagierstufe von deinem gegenwärtigen Standort entfernt. Diese Bewegung provoziert keinerlei Gelegenheitsangriffe, obwohl es einen grellen, neonfarbenen Lichtblitz erzeugt (ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 0 zur Wahrnehmung).

Eine Transdimensionssignalstation ist ein Objekt der Größekategorie Mini mit vernachlässigbarer Last, einem Härtewert gleich deiner Technomagierstufe und Trefferpunkte gleich 3x deiner Technomagierstufe. Dein Zauberspeicher überwacht die Signalstation und du wirst automatisch alarmiert, wenn sie zerstört wird oder du dich außerhalb ihrer Reichweite bewegst. Du kannst immer nur eine Signalstation gleichzeitig aktiv haben und die Herstellung einer neuen Signalstation lässt die alte Signalstation augenblicklich kollabieren und inaktiv werden.

11. Stufe

Du musst die 11. Stufe oder höher erreicht haben, um diese Magischen Hacks auszuwählen

Bannreflex (ÜF)

- Wann immer ein Gegner, den du wahrnimmst, einen Zauber wirkt kannst du als eine Reaktion Magie bannen oder Mächtige Magie bannen zaubern, selbst wenn du keine Aktion vorbereitet hast oder diesen Gegner ausgewählt hast, um dem Zauber entgegenzuwirken. Dieser Magische Hack erlaubt es dir nicht einen Zauber zu wirken, den du nicht kennst und du musst einen Zauberplatz der angemessenen Stufe aufwenden, um Magie bannen oder Mächtige Magie Bannen auf diese Weise zu zaubern.

Du musst Magie Bannen und Mächtige Magie Bannen kennen, um diesen Magischen Hack auszuwählen:

Zauberlaufzeit mindern (ÜF)

- Du kannst als eine Standardaktion einen aktiven Zaubereffekt, dem du gewahr bist, hacken und seine Wirkungsdauer reduzieren. Du musst dazu in der Lage sein, das Gebiet, die Kreatur oder das Objekt zu berühren, die durch den Zauber, den du hacken willst, betroffen sind. Als Teil dieses Hacks führst du einen Wurf für Mystik mit einem SG gleich 15 + anderthalbfache Zauberstufe des Zaubers durch. Wenn du erfolgreich bist, reduzierst du die Wirkungsdauer des Zaubers um 50%. Wenn dies die Wirkungsdauer auf weniger Zeit reduziert, als der Zauber ohnehin bereits aktiv war, endet der Zauber als ob er gebannt wurde. Wenn du den Wurf um 5 oder mehr verfehlst, kannst du diesen Hack gegen diesen Zauber innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht durchführen. Diese Fähigkeit wirkt nicht gegen Zauber mit einer augenblicklichen oder permanenten Wirkungsdauer.

ARCHETYPEN

Obwohl es die Starfinder Charakterklassen Spielern erlauben eine weite Bandbreite an Helden zu erschaffen, weicht vielleicht das Konzept oder die Hintergrundgeschichte hinter einigen Spielercharakteren von diesen generellen Rollen ab. Archetypen erlauben hier mehr Flexibilität bei der Charaktererschaffung passend zu spezifischen Konzepten. Dabei nutzen sie die Starfinder Basis-Klassen als Rahmen, ergänzt durch die eher spezialisierten Mechaniken der jeweiligen Archetypen. Die meisten der auf den folgenden Seiten vorgestellten Archetypen können auf jede Klasse unter Nutzung der Regeln für Archetypen auf den Seiten 126-127 des Starfinder Grundregelwerks angewandt werden. Regeln wie Archetypen bei NSCs mit Hilfe der Klassenverschmelzung angewendet werden können, können auf Seite 67 der Paktwelten gefunden werden.

Wie die sieben Grundklassen in dem Starfinder Grundregelwerk können auch die drei neuen Klassen des Einsatzhandbuchs: Charaktere auf den Seiten 40-67 von den neuen und aufregenden Archetypen des Spieles auf unterschiedlichste Art und Weise profitieren. Alle nötigen Informationen, um Archetypen auf eine dieser neuen Klassen anzuwenden, befinden sich auf Seite 39.

Der folgende Abschnitt macht Vorschläge für Archetypen, die möglichst einfach bei den Klassen des Biohackers, des Entropikers oder des Hexers angewendet werden können. Die Vorschläge hier bieten effektive Optionen für konzeptuelle und spielmechanische Ansätze, die Spieler bei der Erstellung von Charakteren dieser Klassen treffen. Dennoch stellen all diese Informationen nur Vorschläge dar und Spieler sind wie immer dazu ermutigt Klassen und Archetypen frei zu kombinieren, um genau den Charakter zu erschaffen, den sie spielen wollen.

BIOHACKER

Dank ihres Wissens, ihrer Beherrschung der Wissenschaften und Improvisationen auf dem Schlachtfeld sind Biohacker hervorragende Ausbilder (Seite 98) sobald die mindestens die 12. Stufe erreicht haben. Der Archetyp des Ausbilders eignet sich außerdem für hochstufige Biohacker, die auf dem Schlachtfeld oft von einer bestimmten Fertigkeit Gebrauch machen wollen. Dank der Fähigkeit des Ausbilders auf seiner 18. Stufe, die es dem Biohacker erlaubt in ihrer ausgewählten Fertigkeit selbst unter gefährlichen oder ablenkenden Situationen eine 20 nehmen. Biohacker, die sich auf die Heilung und den Schutz von Verbündeten spezialisiert haben, finden in dem Archetypen des Mediziners (Seite 104) die Wahl für den perfekten Arzt ihrer Gruppe – eine nützliche Rolle in jedem Science-fantasy Abenteuer. Da das Klassenmerkmal Improvisierte Fälschung (Seite 106) des Spionagespezialisten es einem Charakter erlaubt Computer zu nutzen um schnellstmöglich eine komplette falsche Identität, inklusive gefälschter Dokumente, eines offiziellen Personalaufweises oder Dienstmarke und einer minimalen Präsenz in der Infosphäre zu erschaffen, kann ein Biohacker, der sich auf Computer fokussiert, diese Effekte maximieren.

Auf Computer und Technologie fokussierte Biohacker können außerdem effektive Datenjockeys der Sternenkundschafter (Paktwelten, S. 183) sein, während diejenigen, die danach streben, Meister im Verschmelzen von Biologie und Mechanik zu sein, ganz gut zum Robotiker passen (Paktwelten, S. 27). Diejenigen, die danach streben ihre Fähigkeiten zum Schutz und zur Erhaltung von Natur und Biodiversität einzusetzen, werden oft Wildhüter (Paktwelten, S. 37), und Biohacker, die Meister funktionaler Abschlüsse im Gesundheitsmarkt sind, sind gute Konzernagenten (Paktwelten, S. 47).

ENTROPIKER

Als unaufhaltsamer Moloch, die Geschicke auf dem Schlachtfeld zu wenden, sind Entropiker die geborenen Kampfläufer (Seite 103), passt doch das Klassenmerkmal Betäubender Angriff des Kampfläufers hervorragend zu einem Entropiker, der sich auf Akrobatik fokussiert und vor allem auf unbewaffnete Angriffe verlässt. Entropiker sind außerdem großartige Servorüstungsspezialisten (Seite 105), erhöhen sie doch die Klassenfähigkeit viel Schaden zu absorbieren, indem sie es einfacher machen Servorüstungen zu tragen und zu verbessern. Entropiker sind auch kompetente Androiden-Abolitionisten (Seite 97), besonders solche, die danach streben bestimmte Verbündete zu beschützen, denn das Klassenmerkmal Abolitionistenschild ist ein hervorragendes Verteidigungswerkzeug, oder die durch das Erlangen der Klassenfertigkeiten Diplomatie und Bluffen profitieren würden.

Genauso werden Entropiker durch einen Fokus auf Kämpfe zu exzellenten Himmelsfeuerzenturios (Paktwelten, S. 186), erlaubt es ihnen doch ein Band mit einem besonderen Verbündeten zu knüpfen, um mit diesem Verbündeten Ausbildung zu teilen und Feinde viel effektiver gemeinsam unter Zuhilfenahme des Klassenmerkmals Konzentrierter Beschuss, verliehen ab Stufe 9, anzugreifen. Diejenigen Entropiker, die aggressiv auf einem Schlachtfeld auftreten, die Feinde dazu verleiten, sie anzugreifen, um dadurch ihren Entropievorrat aufzubauen, profitieren erheblich vom Archetypen des Sternennitters (Paktwelten, S. 187), ganz besonders durch sein Klassenmerkmal Herausforderung, welches es einem Entropiker erlaubt, einen Angriff durch einen Ausbruch an Bewegung auszuführen, der Feinde, die diesen schrecklichen Vorstoß sehen oder hören können, demoralisieren kann. Einige Entropiker werden mehr von der kontemplativen Natur des Verständnisses der Urkräfte des Universums angezogen und werden Sonnenschüler (Paktwelten, S. 17).

HEXER

Als undurchschaubare Manipulatoren der Realität sind Hexer, die sich ausschließlich der Nutzung oder dem Studium der Magie hinter dem Schleier der Existenz widmen, ausgezeichnete Esoteriker (Seiten 99-100) und Hexer, deren Magie besonders auf die Beeinflussung von Technologie verzichtet, ziehen den meisten Nutzen aus den verfügbaren Merkmalen dieses Archetypen. Die Fähigkeit andere Realitäten zu erblicken, kann Hexern außerdem in der stärker Fertigkeiten-fokussierten Rolle des Fixers (Seite 101) helfen, und jene, die die Fähigkeit schätzen, Korrekturen an der sie umgebenden Realität durchzuführen, fühlen sich manchmal zum Sternenschmied (Seite 107) berufen.

Hexer, die sich besonders auf Magie und die Nutzung magischer Gegenstände konzentrieren, sind auch exzellente Arkanamiriumgelehrte (Paktwelten, S. 183). Hexer, die stattdessen ihr Charisma aufbieten, um die sie umgebenden Personen zu beeinflussen, sind die geborenen Freier Händler (Seite 102). Für Hexer, denen ihre Kräfte zur Vermehrung und Manipulation unendlicher Realitäten ein übersinnliches Element innewohnt, bietet der Archetyp des Übernatürlich Begabten (Grundregelwerk, S. 127) Zugang zu begrenzter Telepathie, übernatürlicher Verteidigung gegen mentale Angriffe und Zauberähnliche Fähigkeiten, um Feinde durch bizarre Kräfte weiter zu verunsichern. Hexer, denen es darum geht, ihr Wissen mit anderen zu teilen, sind außergewöhnlich gute Ausbilder (Seite 98), besonders, da die gewieftesten Hexer die Grundlagen des Universums auf einer höheren Stufe verstehen, deren Existenz zu realisieren die meisten Individuen überhaupt nicht in der Lage sind.

ANDROIDENABOLITIONIST

Vor über einem Jahrhundert wurden Androiden als freie Bürger der Paktwelten anerkannt, aber ruchlose Konzerne, das Sternenimperium der Azlanti und andere finstere Gestalten ziehen sie immer noch zu Zwangsarbeiten ein. Androidenabolitionisten sind Freiheitskämpfer, die sich der Befreiung solche Androiden und der Bekämpfung der Unterdrückung von erschaffenen Personen verschrieben haben.

Nur einige, die diesen Archetypen haben, sind Mitglieder der Androiden Abolitionisten Front, einer Organisation, die sich dem Kampf gegen die Versklavung von Androiden verschrieben hat. Ebenso haben nicht alle Agenten der Androiden Abolitionisten Front diesen Archetypen. Individuen mit diesem Archetyp, die der Androiden Abolitionisten Front beitreten, werden heimlich in eine verborgene Zelle lokaler Befreier eingeweiht, die den neuen Rekruten in den feinen Künsten der Infiltration, Manipulation und Sicherung unterrichten. Einmal bereit infiltrieren und stören Abolitionisten illegale Handelsoperationen mit Androiden oder befreien versklavte Androiden.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Der Androidenabolitionist bekommt auf der 4., 9. und 18. Stufe alternative Klassenmerkmale.

Gerissener Befreier (AF) 4. Stufe

Du verstehst die Methoden, die von Androiden Sklavenhaltern genutzt werden, um erschaffene Personen aufzuspüren, und du bist versiert darin geworden, diesen Schurken zu entgehen. Wann immer du einen Kulturwurf ablegen musst, um Wissen über einen Ort abzurufen, an dem du versuchst unterzutauchen und Aufmerksamkeit zu vermeiden, reduziere den SG um 5. Zusätzlich sind Bluffen und Diplomatie für dich Klassenfertigkeiten. Für jede dieser Fertigkeiten, die für dich dank einer anderen Quelle als dieser Archetyp bereits eine Klassenfertigkeit ist (und zu einer Klassenfertigkeit werden wird), kannst du eine zusätzliche Klassenfertigkeit aus Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Motiv Erkennen, Überlebenskunst und Verkleiden auswählen.

Abolitionistenschild (AF) 9. Stufe

Deine Führung ist entscheidend, damit andere in Sicherheit bleiben können. Als eine Bewegungsaktion kannst du eine Kreatur als deinen Schutzbefohlenen auswählen. Einmal ausgeführt, bleibt diese Kreatur dein Schutzbefohlener für den Rest des Tages und du kannst für die nächsten 24 Stufen keinen neuen Schutzbefohlenen mehr ernennen. Einmal pro Minute als eine Reaktion darauf, dass dein zu dir angrenzender Schutzbefohlener Schaden nehmen würde, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben und deinem Schutzbefohlenen damit SR 10/- oder einen Widerstand von 10 gegen einen Typ Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Diese Schadensreduzierung oder dieser Widerstand ist nur gegen den auslösenden Angriff einsetzbar und endet sobald der Schaden durch den auslösenden Angriff abgeklungen ist.

Mit der 18. Stufe erhöht sich der Umfang der durch dieses Klassenmerkmal erhaltene Schadensreduzierung oder Widerstand auf 15.

Spurlose Identität (AF) 18. Stufe

Du bist außergewöhnlich gut darin, deine digitale und physische Erscheinung zu verbergen und kannst deinem Schutzbefohlenen dabei helfen dasselbe zu tun. Einmal pro Tag kannst du eine 20 bei einem Wurf zur Nutzung von Computern zur Erschaffung oder Aufspürung von Fälschungen nehmen. Jeder, der versucht einen Computer zu nutzen, um dich oder deinen Schutzbefohlenen (wenn du einem mit der Klassenfertigkeit Abolitionistenschild erwählt hast) mit Hilfe einer digitalen Signatur aufzuspüren, muss dabei doppelt würfeln und das schlechtere Ergebnis nutzen.

Dieses Merkmal verleiht dir auch eine Anzahl weiterer Vorteile. Der SG für andere Kreaturen, um deine Spuren zu finden oder zu verfolgen, beträgt 20 + anderthalbfacher Rang in Heimlichkeit oder Überlebenskunst (deine Wahl), egal unter welchen Umständen, auf welchen Oberflächen oder in welchem Zustand du auch reist. Wenn du die Spuren von Verbündeten verbirgst oder überdeckst und dafür mindestens eine ganze Aktion aufwendest, fällt dieser SG auch für Würfe zum Aufspüren oder Folgen dieser Spuren an. Zusätzlich kannst du dich selbst und bis zu sechs Ver-

bündete bestimmen, wenn du einen Wurf für Verkleiden versuchst, um dein Aussehen zu verändern. Wenn du versuchst dein und das Aussehen deiner Verbündeten zu verändern, kannst du alle SG Modifikatoren zur Veränderung grundlegender Merkmale, wie als derselbe Typ Kreatur eines anderen Volkes und als unterschiedlicher Typ Kreatur verkleidet sein, ignorieren.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

AUSBILDER

Die Galaxie ist voller talentierter Gelehrter, Navigatoren, Techniker und anderer hoch begabter Individuen, aber effektiver Unterricht erfordert seine eigene Meisterschaft. Ein Ausbilder ist nicht nur ein Meister dieses Faches; er ist mit Leib und Seele dabei, wenn er seine Weisheit an die nächste Generation Gelehrter, Navigatoren, Techniker und anderer weitergibt. Zahlreiche Organisationen entlang der Galaxis verfügen in ihren Reihen über solche Meister in der Vermittlung ihres Wissens. Die Karrieren so mancher Astrophysiker wurden erst durch Professoren an der Solaruniversität in Stellacuna angestoßen und die Elitekampfeinheiten von Kamora werden von den Besten, über die dieser Stadtstaat verfügt, ausgebildet. Unternehmen sind ebenso dafür bekannt, Ausbilder aus Klassenräumen und Forschungslaboren mit dem Versprechen besserer Bezahlung und höherer Flexibilität abzuwerben. Insbesondere biotechnologische Firmen versuchen Lehrer aus Brethedas Sui-Saolus-Akademie anzulocken, um sie bei klassifizierten Projekten zu beraten, nachdem der Ausbilder in spe äußerst stringenten Geheimhaltungsvereinbarungen zugestimmt hat und alle Sicherheitsvoraussetzungen erfüllt.



Andere Ausbilder scheuen Akademien und Unternehmen gleichermaßen und ziehen es vor mit einem Auszubildenden oder eine kleinen Gruppe Studenten durch die Galaxie zu reisen und ihr Talent dort anzubieten, wo es gebraucht wird. Für jeden, der Ausbilder in seinem Bereich werden will, ist eine qualifizierende Universitätsausbildung nicht der einzige Weg, um ein respektierter Lehrer zu werden. Anerkannte Praktiker in zahllosen Bereichen haben ihre eigenen einsiedlerischen Mentoren gesucht oder ihre Meisterschaft durch langjährige harterkämpfte Erfahrung erlangt.

VORAUSSETZUNG

Du musst mindestens 9 Ränge in einer Fertigkeit besitzen, die für dich eine Klassenfertigkeit darstellt, bevor du den Archetyp eines Ausbilders nimmst. Diese Fertigkeit wird in den folgenden Klassenmerkmalen als Ausgewählte Fertigkeit bezeichnet.

ALTERNATIVE KLASSENFERTIGKEITEN

Der Archetyp des Ausbilders verleiht alternative Klassenmerkmale auf der 9., 12. und 18. Stufe.

Meisterschaft (AF)

9. Stufe

Deine Expertise erlaubt es dir deine Ausgewählte Fertigkeit selbst dann noch mit ruhiger Konzentration anzuwenden, wenn andere schon längst durch die Umstände abgelenkt worden wären. Zweimal am Tag kannst du selbst in solchen Situationen, die dich normalerweise daran hindern würden, es zu tun, eine 10 in deiner Ausgewählten Fertigkeit nehmen. Wenn du eine 10 oder 20 nehmen kannst (eingeschlossen durch Meisterschaft), kannst du eine Nutzung dieses Merkmals ausgeben, um den SG um 5 zu senken. Dies addiert sich zu anderen SG-senkenden Fähigkeiten aus anderen Quellen (wie etwa deinem Motiv) hinzu. Mit der 12. Stufe kannst du dieses Merkmal dreimal am Tag und Mit der 18. Stufe kannst du es viermal am Tag nutzen.

Effizienter Mentor (AF)

12. Stufe

Deine Schulung und Erfahrung in deiner Ausgewählten Fertigkeit ist unermesslich und du bist talentiert darin, dein Wissen an andere, die dich nach Rat fragen, zu übermitteln. Wenn du versuchst, anderen bei einem Fertigkeitswurf beizustehen, kannst du dies in der Hälfte der normalerweise dafür benötigten Zeit tun, wenn diese Zeit in anderen Einheiten als Aktionen gemessen wird. Für Aufgaben, die Aktionen erfordern, benötigst du für eine, die normalerweise eine volle Aktion erfordert, nur eine Standardaktion. Für eine, die normalerweise eine Standardaktion erfordert, benötigst du nur eine Bewegungsaktion, und wenn eine Aufgabe normalerweise lediglich eine Bewegungsaktion erfordert, benötigst du dafür nur eine Schnelle Aktion.

Wenn du dir dagegen die normale Dauer Zeit nimmst, erhöht sich der von dir verliehene Bonus auf +4 anstelle des normalen +2. Mit der 18. Stufe verleihtst du diesen Bonus von +4 selbst dann, wenn du anderen schnell hilfst, und verleihtst einen Bonus von +6 anstelle des normalen Bonus von +2, wenn du dir die normale Zeit nimmst.

Legendäre Meisterschaft (AF)

18. Stufe

Du kannst dein Wissen mit aus Jahren der Praxis gewonnener Präzision und Fokus anwenden. Zweimal am Tag, kannst du in deiner Ausgewählten Fertigkeit selbst in solchen Situationen eine 20 nehmen, in denen es normalerweise unmöglich ist eine 20 zu nehmen. Wenn du dich dafür entscheidest und eine 20 zu nehmen hätte negative Nachwirkungen, wie etwa wenn du ein System mit Computern hackst, realisierst du die möglichen Konsequenzen, bevor sie auftreten, und kannst rechtzeitig stoppen, um das Problem zu lösen, und dann dazu zurückkehren, um die 20 zu nehmen.

ESOTERIKER

Innerhalb der Hallen des Arcanamiriums und vergleichbarer Enklaven von Magieanwendern quer durch die weite Galaxie fokussieren sich einige Zauberkundige auf das Studium der Magie in ihrer reinsten Form. Sie tauchen zudem in uralte Magie und magische Techniken ein, von denen einige in die Zeit vor dem Intervall zurückdatieren. Von einigen als Esoteriker bezeichnet und dies mitunter spöttisch, haben diese Zauberkundigen eine Magie erschlossen, die vor der Technologie entstand und sich nicht gut mit modernen Mechanismen und modernen Techniken verträgt. Einige wenige dieser Zauberkundigen, vor allem eher die Forscher als die Praktiker, weisen die Annahme zurück, dass Magie und Technologie vereint werden sollten, aber ein weitverbreiteter Glaube unter den Esoterikern besagt, dass die mühselige und einengende Natur der Technologie das unbändige Potential der rauen mystischen Energien korrumpiert, verwässert und verdreht. Als ein Ergebnis ihrer Hingabe zu den verschiedenen Formen der Magie, jahrhundertealte Methoden einschließend, entdecken Esoteriker oft versteckte mystische Fähigkeiten und Wissen, die andere Zauberkundige in ihrem eher traditionellen und in die Zukunft gerichteten Studien übersehen. Obwohl sie gewöhnlich als exzentrisch angesehen werden, streben Esoteriker danach, ihr mit dem Studium der Magie verknüpft Wissen zu teilen. Die Wagemutigen unter den Esoterikern suchen die Quellen der Magie auf und tauchen in das alte in solcher Magie verwurzelte Wissen ein; Die Esoteriker von Arcanamirium sind vielleicht die beste Quelle für Informationen über das Verlorene Golarion und die Absalom-Station Sternenstein in der ganzen Galaxie.

VORAUSSETZUNGEN

Nur Charaktere, die über das Klassenmerkmal Zauber verfügen, können diesen Archetypen wählen.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Der Esoteriker verleiht alternative Klassenmerkmale auf der 2., 6., 9. und 18. Stufe. Diese Klassenmerkmale sind optional; auf jeder dieser Stufen kannst du entweder das alternative Klassenmerkmal des Esoterikers auswählen (wähle das Merkmal entsprechend deiner Klassenstufe oder ein niedrigeres) oder das normale Klassenmerkmal dieser Stufe deiner Klasse behalten. Solange nicht anders beschrieben, kannst du jedes Klassenmerkmal allerdings nur einmal erhalten.

Die folgenden Klassenmerkmale stehen einem Esoteriker für die entsprechenden Stufen zur Auswahl zur Verfügung, wie bereits oben angesprochen.

Alternative Klassenmerkmale der Esoteriker auf der 2. Stufe

Esoteriker der 2. Stufe oder höher können aus den folgenden Merkmalen wählen.

Esoterisches Wissen (AF) 2. Stufe

Wenn du einen Wurf für Mystik für eine der folgenden Aufgaben durchführst, kannst du zweimal pro Tag den Wurf doppelt ausführen und das bessere Ergebnis behalten. Beginnend mit der 6. Stufe kannst du, nachdem du deine zwei täglichen Nutzungen verbraucht hast, dies weiterführen, indem du 1 Reservepunkt für jede Nutzung nach der zweiten am Tag aus gibst.

- Magischen Mechanismus ausschalten

- Magischen Gegenstand identifizieren
- Wissen über eine Kreatur, die ein Drache, eine Fee, eine magische Bestie, ein Externar, ein Untoter oder ein Konstrukt der Unterart Magisch ist, identifizieren oder abrufen
- Einen gewirkten Zauber identifizieren, der keinen hybriden oder technologischen Gegenstand beeinflusst
- Wissen über magische Effekte oder Gegenstände, die nicht mit Technologie in Verbindung stehen, abrufen

Magische Hingabe (ZF) 2. Stufe

Wenn du deine Zauberplätze für diesen Tag zurückgewinnst, gewinnst du einen zusätzlichen Zauberplatz der höchsten Stufe an Zaubern, die du sprechen kannst, hinzu.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Du kannst diesen Zauberplatz weder für Zauber nutzen, die hybride oder technologische Gegenstände beeinflussen, noch kannst du diesen Zauberplatz nutzen, um Zauber zu wirken, die Kreaturen der Unterart Technologisch zu beeinflussen. Solltest du es doch versuchen, schlägt der Zauber fehl und der Zauberplatz ist für diesen Tag verbraucht.

Zauberschildstil (ÜF) (2. Stufe)

Wenn du beim Wirken eines Zaubers Schaden nimmst oder einem Effekt ausgesetzt bist, der deine Konzentration beeinträchtigen und das Zaubern scheitern lassen könnte, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um dich trotz der Ablenkung zu konzentrieren. Wenn du dies tust, scheitert dein Zauber nicht, außer der Schaden oder Effekt tötet dich augenblicklich.

Alternative Klassenmerkmale der Esoteriker auf der 6. Stufe

Esoteriker der 6. Stufe oder höher können aus den folgenden Merkmalen wählen.

Mystische Aufhebung (ÜF) 6. Stufe

Deine Forschungen zur Aufhebung magischer Effekte haben dir größere Einsichten in die mystischen Kräfte gegeben, welche die Effekte einer magischen Schule unterdrücken. Wenn du dieses alternative Klassenmerkmal auswählst, entscheide dich für eine magische Schule außer der Allgemeinen Schule. Einmal pro Tag kannst du, nachdem du Mystik zur Identifizierung genutzt hast, als Reaktion auf einen gewirkten Zauber oder die Effekte eines magischen Gegenstands 1 Reservepunkt und einen Zauberplatz der höchsten von dir nutzbaren Stufe aufwenden, um das Wirken des Zaubers zu unterbrechen, den Effekt, den ein magischer Gegenstand erzeugt, am Eintreten oder Weiterbestehen hindern oder einen anhaltenden magischen Effekt oder magischen Gegenstand für 1W4+1 Runden unterdrücken. Der von dir gestörte Zauber oder Effekt muss aus der von dir erwählten Schule der Magie kommen.

Du kannst dieses Klassenmerkmal mehrfach auswählen. Dabei musst du dich jedes Mal für eine andere Schule der Magie entscheiden.

Alternative Klassenmerkmale der Esoteriker auf der 9. Stufe

Esoteriker der 9. Stufe oder höher können aus den folgenden Merkmalen wählen.

Mystische Vergeltung (ÜF) 9. Stufe

Du hast eine geheime Arkane Technik entdeckt, von der man dachte, sie sei im Intervall verloren gegangen, und die es dir erlaubt die Arkane Essenz eines von dir aufgehobenen Zaubers neu zu formen, um ihn in einen mächtigen Vorteil zu verwandeln. Wenn du dich für dieses alternative Klassenmerkmal entscheidest, wähle eine Schule der Magie außer der Allgemeinen Schule aus. Einmal pro Tag, nachdem du den Effekten eines beliebigen Zaubers entgegenwirkst, sie aufgehoben oder sie gebannt hast, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um augenblicklich einen dir bekannten Zauber derjenigen Schule zu wirken, die du für dieses Klassenmerkmal ausgewählt hast. Dafür musst du wie normal einen Zauberplatz aufwenden. Der ausgewählte Zauber darf nicht von einer höheren Stufe als der entgegengewirkte sein oder höher als der halbe HG oder die Stufe des Effektes, dem du entgegenwirkst, und du musst einen passenden Zauberplatz für diese Fähigkeit parat haben.

Du kannst dieses Klassenmerkmal mehrfach auswählen. Dabei musst du dich jedes Mal für eine andere Schule der Magie entscheiden.

Zauberformung (ÜF) 9. Stufe

Du kannst einige deiner Zauber, während du sie zauberst, verändern. Wenn du dich für dieses alternative Klassenmerkmal entscheidest, wähle eine Schule der Magie außer der Allgemeinen

Schule aus. Einmal pro Tag, wenn du einen Zauber der ausgewählten Schule zauberst, kann du ihn entsprechend einem der im folgenden aufgelisteten Parameter ändern.

Du kannst dieses Klassenmerkmal nicht nutzen, um Zauber, die hybride oder technologische Gegenstände, noch Kreaturen der Unterart Technologisch zu beeinflussen oder zu verändern. Mit der 12. Stufe kannst du diese Fähigkeit zweimal am Tag anwenden und Mit der 15. Stufe kann du diese Fähigkeit dreimal am Tag anwenden.

- Wirkungsbereich: Erhöhe den Wirkungsbereich eines Zaubers um 50%.
- Reichweite: Erhöhe die Reichweite des Effekts eines Zaubers um 50%.
- Wirkungsdauer: Verdopple die Wirkungsdauer des Zaubers.
- Ziel: Solange es sich bei dem Ziel nicht um dich persönlich handelt, kannst du eine zusätzliche Kreatur innerhalb von 4,5 Metern um das Primärziel des Zaubers anvisieren.

Du kannst dieses Klassenmerkmal mehrfach auswählen. Dabei musst du dich jedes Mal für eine andere Schule der Magie entscheiden; Du kannst diese Fähigkeit dann mit jeder der gewählten Schulen durchführen, gewinnst dadurch aber keine zusätzlichen Nutzungen pro Tag.

Alternative Klassenmerkmale der Esoteriker auf der 18. Stufe

Esoteriker der 18. Stufe oder höher können aus den folgenden Merkmalen wählen.

Mächtige Zauberformung (ÜF) 18. Stufe

Wenn du dieses alternative Klassenmerkmal aussuchst, kannst du bis zu zwei Schulen der Magie auswählen, die du bereits mit dem Klassenmerkmal Zauberformung nutzt. Du gewinnst eine zusätzliche Nutzung mit diesem Klassenmerkmal mit den ausgewählten Schulen.

Vernichtende Reinheit (ÜF) 18. Stufe

Du kannst dein angeborenes Verständnis roher magischer Kräfte als Hebel zur Erzeugung vernichtender Effekte nutzen. Zweimal am Tag kannst du, nachdem du den Schaden für einen von dir gezauberten Zauber gewürfelt hast, als Reaktion den zugefügten Schaden um 50% erhöhen. Du kannst dieses Klassenmerkmal nicht nutzen, um den Schaden an hybriden oder technologischen Gegenständen, noch an Kreaturen der Unterart Technologisch zu erhöhen.

Magische Hacks für Technomagier-Esoteriker

- Technomagier sind äußerst rar unter den Esoterikern, aber einige finden uraltes Wissen und Magie genauso verlockend wie andere Esoteriker. Diese modern denkenden Magier nutzen ihre Entdeckungen kreativ zur Veränderung von Technologie durch Magie aus.

Archaisches Upgrade (ÜF) 2. Stufe

- Du kannst als eine Bewegungsaktion, während der du eine Waffe ziehen kannst, einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um die Archaische Eigenschaft einer Waffe oder Rüstung, die du berühren kannst, auszulöschen. Du kannst diesen Magischen Hack mit deinen Waffenlosen Angriffen oder denen anderer Kreaturen nutzen. Eine Verbesserte Waffe wird auch als magisch angesehen. Dieser Vorteil hält für eine Anzahl von Minuten gleich deiner Technomagier Stufe an.

Fusionsintegration (ÜF) 5. Stufe

- Du kannst als eine Bewegungsaktion, während der du eine Waffe ziehen kannst, einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um einer Waffe, die du berührt, Waffenfusion zu verleihen. Die Stufe des fusionierten Gegenstandes darf nicht höher sein als die doppelte Stufe des aufgewendeten Zauberplatzes, so dass du eine 9-stufige Fusion für die Aufwendung eines 5-stufigen Zauberplatzes bekommst. Fusionen, die du so erzeugst, folgen den Regeln für Stufen und Mehrfachfusionen und sie existieren für eine Anzahl von Minuten gleich deiner Technomagierstufe.

FIXER

Wenn ein sensibles, kriminelles Geschäft schief läuft, ist es an der Zeit einen Fixer zu rufen – die Person, die diese Probleme verschwinden lässt. Manchmal bedeutet dies, dass der Fixer sich die Hände mit Dingen schmutzig macht, die kein anderer bereit oder fähig ist zu tun, wie etwa das Reinigen eines Tatorts oder das Verstecken von Beweismitteln, bevor sie ans Tageslicht kommen. Zu einem anderen Zeitpunkt bedeutet Fixer sein, ein Meister in der Manipulation von Daten zu sein, der virtuelle Spuren verschleiert, neue Identitäten erstellt, die richtigen Zahnrädchen in der Bürokratiemaschine schmiert oder andere ernstzunehmende Experten wie Auftragsmörder, Diebe, Schmuggler und jede Art von Spezialisten, die bereit sind, illegale Tätigkeiten auszuführen, kontaktiert. Fixer wissen zudem, wie man Güter oder Personen schmuggelt, sie rechtzeitig verschiebt, bevor Autoritäten sie mit einer Beschlagnahmeverfügung oder einem Haftbefehl fassen können.

Ein guter Fixer ist oft in einem anderen Unternehmen mit wenig schlüssigen Verbindungen zu den kriminellen Geschäften tätig. Der Fixer selbst wird nicht in aktive kriminelle Machenschaften verwickelt, so dass keine direkte Verbindung zwischen dem Fixer und dem eigentlichen Verbrechen besteht. Stattdessen taucht der Fixer nur dann auf, wenn es darum geht, eine ganz bestimmte Situation zu bereinigen, und kehrt dann zu seinem normalen Leben zurück. Exekutivorgane sollten normalerweise einen Fixer nicht auf die Liste der Verdächtigen setzen, noch weniger den Fixer mit einem Tatort in Verbindung bringen.

Im Gegenzug können Fixer in der kriminellen Welt berühmt für ihre besonderen Fähigkeiten sein, manchmal nach einem Decknamen. Verlässliche Fixer finden sich oft auf den Gehaltslisten von Köpfen organisierter Kriminalität, von Bandenführern und anderen kriminellen Syndikaten, obwohl oft nur als Angestellte legitimer Organisationen. Der Fixer arbeitet auf Vorschuss und steht in solch unausweichlichen späten Nächten, wenn etwas schief läuft, auf Abruf bereit. Einigen Ausputzen ist die Anwendung von Gewalt sicherlich nicht fremd, obwohl solche Taktiken nur selten zu den ersten Maßnahmen eines Fixers zählen, zieht sie doch Aufmerksamkeit auf sich und hinterlässt ein Chaos, das der Fixer nun unumgänglich selbst aufzuräumen hat. Stattdessen löst der Fixer die meisten Probleme lieber mit Gefühl, gerissener, glaubhafter Abstreitbarkeit und, wenn nötig, viel schmutzigem Geld anderer Leute.

ALTERNATIVE KLASSENFERTIGKEITEN

Der Fixer verleiht alternative Klassenmerkmale auf der 6., 9., 12. und 18. Stufe.

Aufräumer (AF) 6. Stufe

Du weißt einen Tatort voller Beweismaterial zu säubern. Du hast einen speziellen Werkzeugkasten, Aufräumerausrüstung genannt, der alle für diese Aufgabe benötigten Chemikalien und Werkzeuge enthält, und du erhältst dieses Set, wenn du dieses Klassenmerkmal bekommst. Das Set hat leichte Last. Du musst 1 Stunde an einem Tatort aufwenden und Zugang zu deiner Aufräumerausrüstung haben, um ihn zu säubern. Wenn du dies durchführst, sind die SGs für die Fertigkeitswürfe zur Untersuchung des Tatorts, den du gesäubert hast, um 10 erhöht.

Zusätzlich kannst du Diplomatie nutzen, um unbeobachtete Transporte für dich und

bis zu sechs anderen Kreaturen oder Gütern, die in ein Fahrzeug der Größenskategorie Groß oder kleiner passen, zu organisieren. Der SG hierfür ist 15 + dem höchsten HG oder der höchsten Stufe der Person oder des Gegenstandes, den du transportieren willst. Füge 5 zu diesem SG hinzu, wenn die Person oder der Gegenstand allgemein bekannt sind oder gerade aktiv von legalen Autoritäten gesucht werden. Wenn dir der Wurf gelingt, ist ein Transport innerhalb von einem Tag möglich. Du musst für diesen Transport nichts bezahlen, gehst aber eventuell andere Verpflichtungen ein.

Informationen löschen (AF) 9. Stufe

Du kennst dich darin aus, Informationen sowohl in der realen Welt, als auch der Infosphäre zu verbergen. Wenn du mit jemandem darüber verhandelst, ein Geheimnis zu verbergen, verringere deinen SG für Bluffen, Diplomatie und Einschüchterung für alle von dir durchgeführten Würfe um 5. Du kannst 1 Reservepunkt ausgeben, um den W20 Wurf in solchen Situationen wie eine 20 zu behandeln.

Zusätzlich kannst du, ausgestattet mit spezieller Software aus deinem Aufräumerausrüstung und einer Hackerausrüstung, 1 Reservepunkt ausgeben um Daten aus der Infosphäre, auf die du Zugriff hast, aufzufinden und zu löschen. Dazu benötigst du 1W4 Stunden. Die gelöschten Daten sind auf eine bestimmte Regel beschränkt, das sie auf ein bestimmtes Thema beschränkt sind, wie bei einer Datensicherung (Starfinder Grundregelwerk 215), obwohl es dir diese Fähigkeit nicht erlaubt Daten von einem solchen Modul, sondern nur aus der Infosphäre selbst zu löschen. Die von dir gelöschten Daten sind nur oberflächlich aus der Infosphäre entfernt. Datensicherungen stellen die Informationen 1W4+1 Tage nach deiner Löschaktion wieder her, aber bis dahin sind sie unauffindbar.

Kriminelles Netzwerk (AF) 12. Stufe

Du verfügst über weit gestreute kriminelle Kontakte, so dass du weißt, wen du anzurufen hast, wenn du einen Hinweis benötigst, und deine Kontakte sind in der Regel bereit dir zu helfen oder dich an jemanden weiterzuleiten, der es kann. Reduzieren deinen SG, um Informationen über kriminelle Unternehmungen und Figuren zu erlangen, um 5. Wenn du mit einem Kriminellen das erste Mal kommunizierst, verbessert sich seine Anfangseinstellung dir gegenüber um einen Schritt.

Deine Reputation hilft dir auch auf andere Druck auszuüben. Wenn du Einschüchterung nutzt, um jemanden einzuschüchtern, der von dir oder deiner Arbeit gehört hat, hält der Effekt eines erfolgreichen Wurfs 1W6 Tage an.

Dunkle Reputation (AF) 18. Stufe

Unter Kriminellen wird dein Name in höchsten Tönen gelobt. Reduziere den SG für alle von dir durchgeführten Bluffen-, Diplomatie- und Einschüchterungswürfe gegenüber Kriminellen, die von dir gehört haben, um 5. Zusätzlich kannst du als volle Aktion einen Wurf für Einschüchtern durchführen, um alle Feinde innerhalb von 18 Metern zu demoralisieren. Der SG für diesen Wurf ist gleich dem höchsten SG, um einen einzigen dieser Feinde zu demoralisieren. Wenn du Erfolg hast, erhält jeder dieser Feinde den Zustand Erschüttert für 1 Runde plus 1 zusätzliche Runde für je 5 Punkte, die dein Ergebnis den SG übertrifft.



FREIER HÄNDLER

Ein Freier Händler ist ein unabhängiger Unternehmer, der kauft, verkauft und seinen Lebensunterhalt damit verdient Fracht zu transportieren. Die meisten Freier Händler besitzen oder arbeiten auf einem Raumschiff, wo sie günstig überschüssige Güter aufkaufen und zu einer fernen Welt reisen, auf der dieselben Güter einen guten Preis erzielen. Freier Händler schließen sich manchmal zu kleinen Handelsgesellschaften zusammen, deren Mitglieder organisiert unter einem einzigen Manager als Wächter, Techniker und andere Spezialisten dienen. Alle teilen sich den Profit. Wenn sie Glück haben, kann eine einzige gute Fracht sie reich machen, aber in der Regel ist es ein entbehrungsreiches Leben, bei dem man gerade so über die Runden kommt.

ALTERNATIVE KLASSENFERTIGKEITEN

Der Archetyp des Freien Händlers verleiht ein alternatives Klassenmerkmal auf der 2. Stufe, das sich aber über mehrere Klassenstufen hinweg kontinuierlich verbessert.

Händlerschläue (AF) 2. Stufe

Du kennst dich darin aus, Güter, die einen Transport benötigen, zu finden, sie günstig zu kaufen, guten Märkte auszumachen, und sie dann mit Profit wieder abzustoßen. Dreimal am Tag, kannst du bei einem der folgenden Fertigkeitswürfen den Wurf mit dem W20 wiederholen, bevor du das Ergebnis offenlegst.

- Würfe auf Kultur, um Wissen über Handelsgesetze, Zölle, Unternehmen oder andere Händler abzurufen
- Würfe auf Diplomatie, um Informationen über Händler, Märkte oder Handelsgüter zu erlangen
- Würfe auf Beruf, wenn sie die Berufsfertigkeit Buchhalter, Unternehmer, Geschäftsführer, Händler oder Schmuggler nutzen oder jede andere Berufsfertigkeit, die dem SL passend erscheint
- Würfe auf Bluffen, Diplomatie oder Motiv erkennen bei den Preisverhandlungen von Gütern oder Dienstleistungen

Mit der 9. Stufe hat dich deine Erfahrung darin, Güter zu verschiffen, zu einem Experten im Unterbringen großer Mengen auf kleinstem Raum gemacht. Du kannst 20% mehr Güter in einen Frachtcontainer oder den Frachtraum eines jeden Fahrzeugs, Raumschiffs oder Packtieres unterbringen. Zum Beispiel fasst ein typischer Frachtraum einer Erweiterungsbucht eines Raumschiffs 25 Tonnen, aber du kannst 30 Tonnen Güter in diesem Raum unterbringen. Mit der 14. Stufe erhöht sich die Anzahl an Gütern, die du in einen Frachtcontainer oder den Frachtraum eines jeden Fahrzeugs, Raumschiffs oder Packtieres unterbringen kannst, um 50%.

Zusätzlich kannst du einen Reflexwurf durchführen, wann immer du Fracht zu verlieren droht – wie etwa den Treffer an einer Erweiterungsbucht durch Waffenbeschuss oder den Diebstahl eines Frachtcontainers durch Diebe. Der SG dieses Rettungswurfs ist gleich dem einer Falle mit demselben HG wie die Bedrohung, die dich deine Fracht verlieren lässt (Siehe Tabelle 11-14: Spielwerte von Fallen auf Seite 412 des Starfinder Grundregelwerks). Bei Erfolg erlauben es dir Notfallsicherheitsvorkehrungen die Hälfte der verlorenen Güter zu retten. Mit der 14. Stufe rettest du mit diesem Rettungswurf dank deiner Sicherheitsvorkehrungen die gesamte Fracht.

Mit Erreichen der 18. Stufe hast du dir unter den Händlern jeder Couleur die Reputation als Erfahrener Händler erworben. Du kannst deine Erfahrung und Reputation immer dann in die Waage werfen, wenn jemand es wagt die von dir gewünschten Vertragsbedingungen zurückzuweisen. Wann immer du mit jemandem über Preis verhandelst, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um dieses Individuum dazu zu zwingen, den besten Preis anzunehmen, zu dem du diesen Charakter unter normalen Umständen von überzeugen könntest. Wenn zum Beispiel ein erfolgreicher Fertigkeitswurf einen NSC davon überzeugen könnte, dir 50% Nachlass auf einen bestimmten Kauf zu gewähren, sichert dir dein Reservepunkt diesen Abschluss. Wenn das beste Ergebnis und der Originalpreis übereinstimmen und die Nutzung dieser deiner Fähigkeit dir keinen Vorteil bringt, wird der Reservepunkt nicht verbraucht.



KAMPFLÄUFER

Kampfläufer (oder Ukara auf Triaxisch) sind Elitekampfkünstler aus Ning oder Triaxus. Die Tradition der Kampfläufer geht Jahrtausende zurück. Durch den Verzicht auf Familie, sozialen Status oder äußere Kennzeichen von Geschlecht, führt der Kampfläufer extravagante ritualisierte Kämpfe aus. In Ning und den weiteren Paktwelten gelten sie als Berühmtheiten.

Ihre Kunst erfordert kämpferische Fertigkeit und ein Gespür für Darbietung, weshalb die meisten Kampfläufer Agenten, Gesandte, Solarier oder Soldaten sind. Viele Kampfläufer sind Ryphorier (Alien-Archiv, S. 100), aber jeder kann trainieren, um einer dieser Gladiatoren zu werden.

VORAUSSETZUNG

Du musst mindestens 2 Ränge in Beruf (Tänzer) haben, um den Archetyp des Kampfläufers auszuwählen:

ALTERNATIVE KLASSENFERTIGKEITEN

Dieser Archetyp verleiht optionale alternative Klassenmerkmale auf der 2., 6., 9., 12. und 18. Stufe. Auf jeder dieser Stufen kannst du zwischen dem alternativen Merkmal oder dem Klassenmerkmal deiner Klasse wählen. Wenn ein Klassenmerkmal einen Rettungswurf erfordert, beträgt der SG gleich 10 + deiner halben Klassenstufe + deinem Schlüsselattributsmodifikator.

Kampfläufertraining (AF) 2. Stufe

Wähle aus einem der folgenden Talente, für die du die Voraussetzungen erfüllst, ein Bonustalent: Lange Schritte, Leibwächter, Nahverteidigung (Starfinder Paktwelten, S. 191), Umgang mit fortgeschrittenen Nahkampfwaffen, Umgang mit Spezialwaffen, Verbessertes Kampfmanöver oder Verbesserter Waffenloser Schlag. Wenn du ein Talent wählst, dass dir den Umgang mit Waffen verleiht, bekommst du auf der 3. Stufe Waffenspezialisierung als ein Bonustalent für die ausgewählte Waffe oder den Waffentypen.

Akrobatische Anmut (AF) 6. Stufe

Du kannst Akrobatikwürfe anstelle von Fertigkeitwürfen für Diplomatie nutzen, um die Einstellung einer Kreatur über einen sinnesabhängigen anstelle eines sprachabhängigen Effekts zu verändern. Zusätzlich können deine Bewegungen Zuschauer verklären. Als eine volle Aktion kann du dich bis zu deiner vollen Bewegungsrate bewegen, während du einen akrobatischen Tanz aufführst. Wählen einen Gegner innerhalb von 18 Meter aus; diesem muss ein Willenswurf gelingen oder er erhält den Zustand Fasziniert, solange du diese ganze Aktion während deiner Züge immer wieder ausführst. Du kannst für je 3 Stufen über der 6. Stufe ein weiteres Ziel beeinflussen. Dies ist ein Geistesbeeinflussender, sinnesabhängiger Effekt.

Betäubender Schlag (AF) 9. Stufe

Sobald du einen waffenlosen Schlag durchführst, kann du vor dem Angriffswurf ankündigen, dass du versuchst das Ziel zu betäuben. Wenn du triffst, nimmt das Ziel den normalen Schaden und ihm muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es ist für 1 Runde Betäubt (SG = 10 + deine Stufe + dein Schlüsselattributsmodifikator). Du kannst diesen Schlag pro Tag einer Anzahl entsprechend deiner Klassenstufe oft versuchen.

Beginnend mit der 12. Stufe kannst du, wenn du den Betäubenden Schlag durchführst, auch einen anderen Zustand als Betäubt auswählen. Mit der 12. Stufe kannst du ein Ziel für 1W6+1 Runde in den Zustand Wankend versetzen. Mit der 16. Stufe

kannst du ein Ziel permanent den Zustand Geblendet oder Taub verleihen. Mit der 20. Stufe kann du ein Ziel für 1W6+1 Runden in den Zustand Gelähmt versetzen. Die Effekte mehrerer gleicher solcher Treffer addieren sich nicht, aber sie erhöhen deren Dauer.

Gleichgewicht halten (AF) 12. Stufe

Als Teil deiner Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um automatisch eine 20 bei einem Fertigkeitwurf für Akrobatik zum Balancieren zu nehmen, oder 2 Reservepunkte, um eine 20 bei einem Akrobatikwurf zum Turnen zu nehmen. Für das Balancieren hält der Effekt 1 Minute lang an und für das Turnen 1 Runde. In beiden Fällen kannst du dich mit voller Bewegungsrate bewegen.

Verblüffende Initiative (AF) 18. Stufe

Du kannst jede beliebige Zahl zwischen 1 und 20 als Ergebnis deines Wurfes mit einem W20 zur Bestimmung deiner Initiative wählen und deine Initiativmodifikatoren ganz normal hinzufügen.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

MEDIZINER

Manche professionellen Mediziner sind Angestellte in Krankenhäusern und Kliniken, oft auf bestimmte Formen von Erkrankungen oder Verletzungen spezialisiert. Andere sind mietbare Doktoren, die für reiche oder geheimnisvolle Klienten mit seltenen Krankheiten oder einer Geschichte, mit der sie sich Gefahren aussetzen, arbeiten. Einige Mediziner haben ihr Leben der Armenhilfe verschrieben, während einige wenige ihren Lebensunterhalt mit der Versorgung von erfolgreichen Kriminellen verdienen.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Der Archetyp des Mediziners gewährt dir auf der 2., 9. und 18. Stufe Alternative Klassenmerkmale.



Doktor (AF)

2. Stufe

Abhängig von der medizinischen Fertigkeit und der Heilung erhältst du eine Reihe spezieller Fähigkeiten, wie unten aufgeführt.

- Wann immer du Ausrüstung oder eine deiner Fähigkeiten dazu nutzt, um die Trefferpunkte einer Kreatur wiederherzustellen, stellt jeder Überschuss an Heilung über dem, was notwendig ist, um das Maximum an Trefferpunkten der Kreatur wiederherzustellen, die Ausdauerpunkte dieser Kreatur wieder her.
- Du kannst bis zu 20 Patienten in Langzeitpflege versorgen.
- Wenn du die medizinische Aufgabe der Langzeitstabilisierung nutzt, heilt der Patient 1 TP und er erhält sein Bewusstsein zurück, sobald dir der Medizinwurf mit 10 oder mehr gelingt.
- Du kannst Medizin nutzen, um Krankheiten in 1 Minute anstelle von 10 Minuten zu behandeln.

Facharzt (AF)

9. Stufe

Während deine medizinische Meisterschaft voranschreitet, gewinnst du folgende Fähigkeiten.

- Wenn du tödlich verwundete behandelst und dir dein Medizinwurf mit 5 oder mehr gelingt, erhöhe die Anzahl der wiederhergestellten Trefferpunkte um deine Charakterstufe.
- Wenn du eine Kreatur wegen Krankheit, Drogen oder Gift behandelst und deinem Patienten ein Rettungswurf misslingt, was dazu führt, dass sich sein Zustand verschlechtert, kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um die Kreatur auf ihrem gegenwärtigen Zustand zu halten. Der Rettungswurf wird zwar nicht als erfolgreich angesehen, aber der Kreatur geht es auch nicht schlechter.
- Wenn eine Kreatur das nicht-tödliche Endstadium einer Krankheit, einer Droge oder eines Giftes (wie etwa Lepra) erreicht, kannst du sie immer noch weiterbehandeln und wenn dein Medizinwurf erfolgreich ist, kann die Kreatur immer noch einen Rettungswurf durchführen, um sich zu erholen.

Ins Leben zurückholen (AF)

18. Stufe

Du kannst eine von dir berührbare tote Kreatur wiederbeleben, vorausgesetzt diese Kreatur wurde nicht durch einen Todeseffekt getötet oder in einen Untoten verwandelt und ihre Körper wurde nicht zerstört, signifikant verstümmelt, aufgelöst und so weiter. Du musst Zugang zu einem Medipack haben und diese Fähigkeit innerhalb 1 Minute nach Ableben der Kreatur anwenden. Dies erfordert 1 Minute ununterbrochener Arbeit (jede Runde eine volle Aktion, die Gelegenheitsangriffe auslöst, für 10 Runden). Diese Fähigkeit bringt keine Konstrukte, Elementare, Externare, Untote oder Kreaturen, die aufgrund ihres hohen Alters gestorben sind, zurück. Die Seele des Ziels muss frei sein und bereit zurückzukehren.

Das wiederbelebte Ziel hat 1 Trefferpunkt, jeder auf 0 reduzierte Attributswert erhöht sich auf 1. Du schließt alle tödlichen Verletzungen und reparierst alle tödlichen Schäden, aber du kannst keine abgetrennten Teile wiederherstellen. Die Kreatur hat für 24 Stunden eine temporäre negative Stufe und kehrt ohne Reservepunkte, Ausdauerpunkte und ohne verbleibende Zauberplätze zurück. Diese regenerieren mit den normalen Ruhepausen. Wenn die Kreatur anhand eines Gebrechens stirbt (z.B. einem Gebrechen mit einem tödlichen Endstadium), bewege das Gebrechen einen Schritt auf dem Progressionspfad zurück. Die Kreatur leidet immer noch an allen Krankheiten Drogen oder Giften, die sich zum Zeitpunkt seiner Wiederbelebung noch in seinem Körpersystem befinden.

SERVORÜSTUNGSSPEZIALIST

Die Servorüstungsspezialisten gehen weit darüber hinaus, Servorüstungen einfach nur zu tragen – sie lernen, wie man das bestmögliche aus jedem Stück getragener Servorüstung herausholen kann. Die meisten verfügen über tiefgreifende Informationen über Rüstungshersteller, Konstruktionstechniken und das Zusammenflicken von Gegenständen, obwohl wenige im Umgang mit diesen Rüstungen einfach nur über eine unheimliche Intuition verfügen. Servorüstungsspezialisten sind selten und wenn sie sich einmal treffen, teilen sie die Geschichten, der von ihnen erzielten Fortschritte, entdeckten Abkürzungen oder den durch die erstaunliche Strapazierfähigkeit ihrer Rüstung von ihnen gewonnenen Schlachten.

Die meisten Servorüstungsspezialisten sind Soldaten oder Entropiker. Es existieren auch Servorüstungsspezialisten anderer Klassen, wie Mechaniker, die die technische Raffinesse einer Servorüstung zu schätzen wissen.

VORAUSSETZUNGEN

Du musst erfahren im Umgang mit Servorüstungen sein, um den Archetyp des Servorüstungsspezialisten auszuwählen:

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Der Archetyp des Servorüstungsspezialisten verleiht dir auf der 6., 9., 12. und 18. Stufe alternative Klassenmerkmale.

Verbesserungseffizienz (AF) 6. Stufe

Indem du geschickt die Systeme deiner Servorüstung nacharbeitest und kleinere Modifikationen an ihrem Chassis durchführst, kannst du mehr Verbesserungen an dem Anzug anbringen, als sein Design ursprünglich erlaubt. Du kannst entweder eine Rüstungsverbesserung mehr, als das Maximum an Verbesserungssteckplätzen zulässt, oder eine Waffe mehr, als das Maximum an Waffensteckplätzen erlaubt, anbringen. Mit der 12. Stufe kannst du sowohl einen extra Rüstungs- als auch Waffensteckplatz gleichzeitig nutzen. Dieses Merkmal kann mit ähnlichen Fähigkeiten, wie die Stiltechnik Verbesserte-Panzerung des Kampfitan des Kampfstyles des Soldaten, kombiniert werden.

Maßgeschneidert (AF) 9. Stufe

Du fühlst dich in deiner schweren Rüstung wie zu Hause, so als wäre es eine zweite Haut. Solange du deine Servorüstung trägst, erhöht sich deine Bewegungsrate an Land um 3 Meter bis zu deiner normalen Bewegungsrate an Land, und die Anpassung der Bewegungsrate durch von dir getragene schwere Rüstungen wird um 1,50 m reduziert. Gleichzeitig wird der Rüstungsmalus durch von dir getragene schwere Rüstungen oder Servorüstungen um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 0). Die Reduktion des Rüstungsmalus ist mit der Reduktion durch andere Fähigkeiten, wie der Stiltechnik Rüstungstraining des Kampfstyles Gardist des Soldaten, kombinierbar.

Verbesserte Hebelwirkung (AF) 12. Stufe

Du kennst die Punkte bester Hebelwirkung der von dir getragenen Servorüstung, was dir die Anwendung größerer Kräfte bei der Nutzung der Rüstungsservos möglich macht. Solange du eine Servorüstung mit einer Gegenstandsstufe gleich deiner Charakterstufe oder kleiner trägst, erhöht sich ihr Stärkewert um 2 und ihr Schaden erhöht sich um 1W6 desselben Schadentyps, wie der normale Schadentyp der Rüstung. Die Erhöhung des Schadens ist mit anderen Fähigkeiten, wie der Stiltechnik Ein-Mann-Armee des Kampfstyles Kampfitan des Soldaten, kombinierbar. Erhöhe ihren

Stärkewert um zusätzliche 2 Mit der 16. Stufe und um weitere Mit der 18. Stufe.

Rüstung opfern (AF) 18. Stufe

Du verstehst, dass es die Aufgabe der Rüstung ist, dich um jeden Preis vor Schaden zu bewahren. Du kannst 1 Reservepunkt ausgeben, wenn du eigentlich Schaden an Trefferpunkten nehmen würdest und stattdessen deine Servorüstung diesen Schaden nehmen lassen. Nur Schaden an Trefferpunkten kann auf die Rüstung übertragen werden; deine Ausdauerpunkte werden normal verbraucht und du erleidest die anderen Effekte von dem, was auch immer dich getroffen hat, wie etwa die Effekte eines kritischen Treffers.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

SPIONAGESPEZIALIST

Das komplexe Geflecht von Konzerninteressen unterfängt die meisten Aspekte des täglichen Lebens in den Paktwelten, wobei es sich weit über das reine Geschäft auf Regierungspolitik, militärische Aktionen und zwischenmenschliche Beziehungen ausdehnt. Wenn man Verschwörungstheoretikern Glauben schenken darf, regieren Unternehmen hinter den Kulissen die Galaxie durch Lobbyismus, Krediteinheiten auf den richtigen Konten oder in den richtigen Händen spielend und wissen genau, auf welchen Politiker wie und wann Druck ausgeübt werden muss. Aber Konzerninteressen sind auch häufig im Konflikt miteinander und erbitterte Rivalitäten brechen zwischen Unternehmen aus, die auf denselben Märkten miteinander konkurrieren. Manchmal können die hohen Konzerntiere nicht einfach ihre eigene schmutzige Arbeit machen, sei es, weil sie nicht die Zeit dazu haben oder weil sie sich nicht direkt in etwas offensichtlich Illegalem verstricken wollen. Das ist der Punkt, an dem sie einen Spionagespezialisten rufen.

Spionagespezialisten sind Wirtschaftsspione oder Geheimagenten, denen das Betriebsmanagement zutraut, eine delikate Angelegenheit mit größtmöglicher Diskretion erfolgreich abzuschließen. Diese Spezialisten arbeiten häufig für zwielichtige Unternehmen mit einer amoralischen Führung, insbesondere Arabani-Rüstungswerke GmbH, das Aspis Konsortium und ganz besonders das Haus Zeizerer auf Apostae, aber sie lassen sich auf der Gehaltsliste hunderter Unternehmen überall in den Paktwelten und darüber hinaus finden. Einige dieser Spezialisten sind Freiberufler. Diese gut ausgebildeten Individuen beschäftigen sich mit Aufträgen, die rivalisierende Unternehmen untergraben sollen. Übliche Missionen umfassen die Infiltration des Hauptquartiers oder eines Warenhauses eines Zieles, das Stehlen von technologischen Schaltplänen oder Prototypen, das Verkörpern oder sogar die Ermordung gegnerischer Führungskräfte oder die scharfe Beobachtung der Konkurrenz.

Spionagespezialisten zeichnen sich darin aus falsche Identitäten anzunehmen und die dazu passenden gefälschten Dokumente anzufertigen. Viele Spionagespezialisten bevorzugen es Gewalt gegenüber heimlichen, unauffindbaren Eindringen in feindlichen Linien zurückzustellen, aber sie sind auch im Kampf ausgebildet und in der Lage denjenigen, die sie überrascht vorfinden, präzisen Schaden zuzufügen.

Gesandte und Agenten zieht es zu diesem Archetypen. Allerdings können auch andere Charaktere Spionagespezialisten werden, insbesondere Individuen mit einem Talent Verkleidungen herzustellen, zu hacken oder mit einer anderen Art von List zu überzeugen.

ALTERNATIVE

KLASSENMERKMALE

Der Spionagespezialist bekommt auf der 4., 9. und 18. Stufe alternative Klassenmerkmale.

Infiltrationsexperte (AF) 4. Stufe

Du überzeugst bei der Infiltration und verdeckte Missionen sind deine Spezialität. Bluffen, Verkleidungen und Heimlichkeit sind deine

Klassenfertigkeiten. Einmal am Tag, wenn du einen Wurf auf Bluffen, Verkleidung oder Heimlichkeit durchführen willst, kannst du doppelt würfeln und den jeweils besseren Wurf wählen. Du kannst diese Fähigkeit weitere Male pro Tag anwenden, indem du je 1 Reservepunkt für jede Nutzung nach der ersten ausgibst.

Improvisierte Fälschung (AF) 9. Stufe

Um deine Arbeit auszuführen, kannst du es dir nicht erlauben erkannt zu werden, und du musst dich sogar als rivalisierendes Personal ausgeben – manchmal innerhalb kürzester Zeit. Daher hast du für dich selbst eine ganze Anzahl unterschiedlicher Identitäten erschaffen, inklusive Namen und elektronischen Dokumenten zur Unterstützung. Du findest es einfach innerhalb weniger Sekunden mentaler Einstellung und physischer Vorbereitung in jede deiner erfundenen Persönlichkeiten zu schlüpfen.

Einmal am Tag kannst du, solange du Zugang zu einer verbesserten Kommunikationseinheit, einem Datenpad (Rüstkammer, S. 100) oder jeder anderen Art von Computer hast, als volle Aktion eine komplette falsche Identität inklusive gefälschter Dokumente, einem offiziellen Personalausweis oder einer Dienstmarke und minimaler Präsenz in der Infosphäre schaffen. Wie immer, wenn gefälschte Dokumente erschaffen werden, muss du einen Wurf auf Computer durchführen, um die Fälschungen herzustellen und jede Kreatur, die deine Dokumente untersucht, kann mit einem konkurrierenden Wurf auf Computer die Fälschung entdecken, mit all den normalen SG Modifikatoren für andere Umstände, wie auf Seite 138 des Grundregelwerks beschrieben. Wenn deine gefälschte Identität signifikante Änderungen deiner physischen Erscheinung erfordert, kannst du das Ergebnis deines Wurfs auf Computer für deinen Wurf auf Verkleiden nutzen, um dein Erscheinungsbild zu verändern, dennoch musst du immer noch Schminkzeug, einen Zauber wie Selbstverkleidung oder einen technologischen Mechanismus wie eine Holohaut nutzen, wenn du auf diesen Aspekt von Improvisierter Fälschung zurückgreifst.

Heimtücke (AF) 12. Stufe

In einem Moment plauderst du noch mit der rivalisierenden Führungskraft in ihrem privaten Büro, um sie im nächsten Moment zu ermorden. Du gewinnst Mächtige Finte, Schnellredner und Verbesserte Finte als Bonustalente. Wenn du bereits über all diese Talente verfügst, kann du ein alternatives Talent, für das du die Voraussetzungen erfüllst, als Bonustalent auswählen. Zusätzlich fügst du bei jedem Angriff und Treffer gegen jemanden, den du mit dem Zustand Auf-falschem-Fuß erwischst, zusätzliche 1W8 Schaden desselben Typs zu, den deine Waffe auch normal zufügt.



STERNENSCHMIED

Die Sternenschmiede sind als Gilde berühmt dafür, mit Sternmetallen zu arbeiten. Mit Sitz auf der Absalom-Station ist ihre Fertigkeit darin Sternenmetall in ihre Arbeit einzuweben innerhalb der ganzen Galaxie legendär und sie befinden sich oft an der Spitze der Sternenmetallforschung und Entwicklung. Für weitere Informationen über Sternenmetalle siehe die Seiten 66-67 der Starfinder Rüstkammer.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Der Archetyp des Sternenschmieds verleiht dir ein alternatives Klassenmerkmal auf der 6. Stufe. Wenn du zudem auf das eigentlich gewonnenen Klassenmerkmal der 12. und 18. Stufe verzichtest, gewinnst du eine zusätzliche Nutzung dieses Klassenmerkmals für jedes verzichtete Merkmal hinzu.

Sternenmetallapplikation (AF) 6. Stufe

Du verfügst über eine Sternenschmiedausrüstung, die geringste Mengen Sternenmetalle enthält, mit denen du einmal am Tag einen Gegenstand aufladen kannst. Nach 10 Minuten ununterbrochener Arbeit, verleiht du dem Gegenstand wie unten beschrieben für 24 Stunden den Vorteil des ausgewählten Sternenmetalls. Bei Siccattit musst du dich für kalt (für einen Kältevorteil) oder heiß (für einen Feuervorteil) entscheiden.

Fahrzeuge

- **Abysium:** Das Fahrzeug erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Effekte von Umwelteinflüssen. Die Insassen des Fahrzeugs erhalten Schutz vor Umwelteinflüssen wie durch eine Rüstung mit einer Gegenstandsstufe gleich deiner Klassenstufe (Grundregelwerk, S. 196).
- **Djezet:** Das Fahrzeug erhält ein Autopilotensystem mit einem Steuerungsbonus gleich deiner Stufe. Ein Fahrzeug, das bereits über ein solches System verfügt, erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Steuerungswürfe.
- **Horacalcum:** Die Bewegungsrate des Fahrzeugs wird um 15 Meter erhöht, seine Höchstgeschwindigkeit um 30 Meter und seine km/h um 15.
- **Inubrix:** Der Steuerungsmodifikator des Fahrzeugs steigt um 4.
- **Noqual:** Das Fahrzeug erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen magische Effekte und Zaubersprüche. Die Insassen des Fahrzeugs erhalten einen Verbesserungsbonus von +2 auf ebensolche Rettungswürfe.
- **Siccattit:** Das Fahrzeug erhält Immunität gegen Kälte oder Feuer. Die Insassen erhalten einen Verbesserungsbonus von +2 auf ihre RK und Rettungswürfe gegen ebensolche Effekte.

Hybride und Technische Gegenstände

- **Abysium:** Reduziert den Verbrauch des Gegenstands um 1 (Minimum 1).
- **Djezet:** Bei einem hybriden Gegenstand erhöht sich die Gegenstandsstufe um 1. Ein technologischer Gegenstand wird ab jetzt als hybrider Gegenstand behandelt.
- **Horacalcum:** Solange der Gegenstand beschädigt ist, erhält er 1 Trefferpunkt pro Minute zurück.
- **Noqual:** Der Gegenstand erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen magische Effekte und Zauber.
- **Siccattit:** Der Gegenstand erhält Immunität gegen Kälte oder Feuer.

Rüstungen

- **Abysium:** Reduziere den Verbrauch aller Verbesserungen um 1 (bis auf eine minimale Nutzung von 1 pro Verbesserung).
- **Djezet:** Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf Würfe auf seine Zauberstufe zur Überwindung von Zauberresistenzen, welche

mit dem Bonus durch Djezet verbesserte Rüstungen kombinierbar ist (Rüstkammer, S. 66).

- **Horacalcum:** Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen den Zustand Verlangsamten und alle Zeitverändernden Effekte.
- **Inubrix:** Der Träger kann sich durch bis zu 1,50 m dicke, massive Objekte bewegen, als ob er körperlos wäre.
- **Noqual:** Der Träger erhält eine Zauberresistenz von 6 + deine Klassenstufe.
- **Siccattit:** Der Träger erhält Resistenz gegen Kälte oder Feuer gleich deiner Klassenstufe.

Waffen

- **Abysium:** Die Waffe funktioniert so, als ob sie aus Abysium gefertigt wurde. Bei einer Waffe, die bereits aus Abysium besteht, erhöht sich der Rettungswurf-SG seines kritischen Effektes Zustand Kränkelnd um 2.
- **Horacalcum:** Die Waffe funktioniert so, als ob sie aus Horacalcum gefertigt wurde. Bei einer Waffe, die bereits aus Horacalcum besteht, erhöht sich der Rettungswurf-SG seines kritischen Effektes Zustand Wankend um 2.
- **Noqual:** Die Waffe funktioniert so, als ob sie aus Noqual gefertigt wurde. Bei einer Waffe, die bereits aus Noqual besteht, erhöht sich ihr Bonus auf Schadenswürfe um 2.
- **Siccattit:** Die Waffe funktioniert so, als ob sie aus Siccattit gefertigt wurde. Bei einer Waffe, die bereits aus Siccattit besteht, erhöht sich der zugefügte Kälte- oder Feuerschaden um ein Viertel deiner Klassenstufe.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

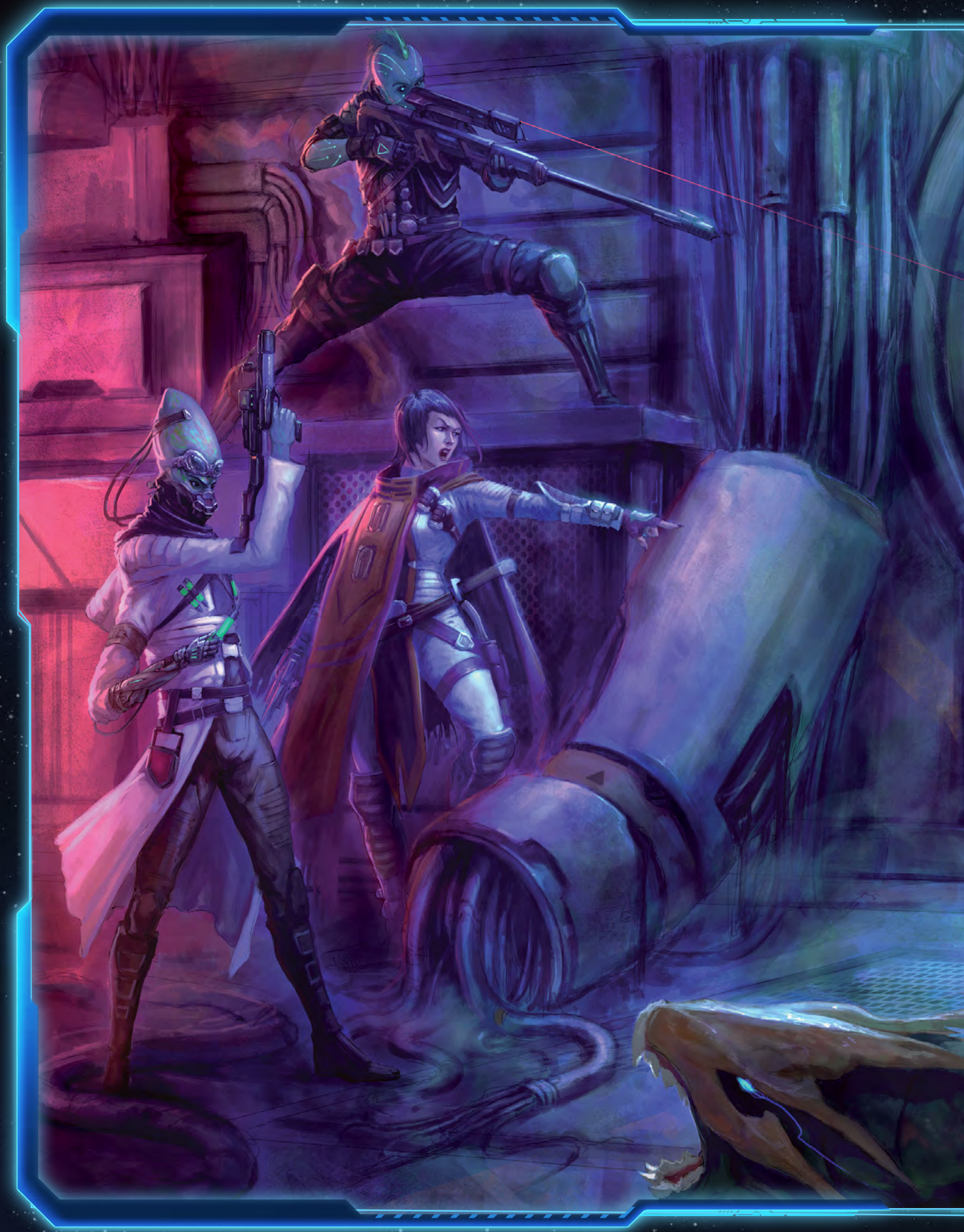
KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



TALENTE

3



TALENTE

Quer durch die Galaxie streben Gruppen wie Einzelgänger nach Erweiterung ihres Wissens und ihrer Fähigkeiten, ob durch Experimente mit neuen Technologien oder dem Studium aufgefundener Alien-Datenspeicher, um verlorene Weisheiten wiederzuerlangen. Die daraus gewonnenen verschlüsselten Informationen und Taktiken werden meist durch Talente repräsentiert. Obwohl bestimmte Techniken in einigen Regionen des Weltraums mehr oder weniger verbreitet sind, stehen alle der unten aufgelisteten Talente sämtlichen Charakteren zur Verfügung, die deren Voraussetzungen erfüllen. Sie basieren auf den Regeln auf Seite 152 des *Starfinder Regelwerks*.

TABELLE 3-1: TALENTE

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	VORTEILE
Amateurhexer	CH 15, Charakterstufe 5, keine Stufen als Hexer	Erlange die Fähigkeit, mindere Hexer-Zauber zu wirken
Angepasste Verbesserung	IN 19, Technik 15 Fertigkeitenränge	Kreiere vorübergehende niedrigstufige Rüstungsverbesserungen
Angepasste Zauberei	Magischer Schlüsselattributswert 19, Zauberstufe 7	Wähle drei zusätzliche bekannte Zauber aus; wirke einen davon einmal am Tag
Aufmerksamkeit erregen	Einschüchtern 5 Fertigkeitenränge	Verleihe einem Gegner, den du im Nahkampf getroffen hast, den Zustand Abgelenkt, wenn er jemand anderen als dich anzugreifen versucht
Ausweichrolle*	GE 19, Akrobatik 10 Fertigkeitenränge	Um einem Angriff auszuweichen oder anstelle eines Reflexwurfes, legst du einen Fertigkeitwurf für Akrobatik ab
Beschleunigte Erholung	KO 13	Erhole dich während einer 8-stündigen Rast schneller
Blitzkrater*	GAB +5	Waffen mit der besonderen Waffeneigenschaft Explodierend verursachen Schwieriges Gelände
Blutige Blendung*	-	Deine Kritischen Treffer mit Hiebsschaden verursachenden Waffen erzeugen zudem den Zustand Geblendet
Bodenkampf*	ST 11	Ignoriere Mali auf waffenlose Angriffe, wenn du dem Zustand Im Haltegriff, Liegend oder Ringend unterliegst
Der Gefahr ins Gesicht lachen*	KO 13	Verschaffe deinen Verbündeten als Reaktion einen Moralbonus von +2 auf die RK, wenn du Schaden an Trefferpunkten erleidest
Doppelschuss*	Waffenfokus [Handfeuerwaffen], Umgang mit Handfeuerwaffen	Setze das doppelte der normalen Munition ein, um mit Handfeuerwaffen Boni auf Angriffswürfe und Schaden zu erlangen
Drei-Punkt-Landung	-	Wenn du eine Hand frei hast, erleidest du 1W6 Punkte weniger Sturzschaden, erhältst durch Stürze nicht den Zustand Liegend und erlangst Vorteile bei der Fortbewegung in der Schwerelosigkeit
Düsensturmgangriff*	Steuerung 3 Fertigkeitenränge	Verstärke deine Sturmgänge mit Düsen, sodass du dich damit weiter bewegst
Echoortender Angriff	Wahrnehmung als Klassenfertigkeit	Nutze das Echo von Schallangriffen, um deine Umgebung besser wahrnehmen zu können
Erinnerung anzapfen	Konstrukt, Volksmerkmal Konstruiert, Exocortex oder Verbesserungsplatz (Kopf)	Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zur Identifizierung von Kreaturen und zum Abrufen von Erinnerungen
Furchterregende Injektion	Einschüchtern 3 Fertigkeitenränge	Schüchtere deine Feinde bei der Injektion von Substanzen ein
Gefährliche Prahlerei	CH 19, Bluffen 10 Fertigkeitenränge	Lasse einen Angriff oder einen Effekt so eindrucksvoll erscheinen, dass Gegner es schwerer haben, sich dagegen zu verteidigen
Gelenkig	Größenkategorie Groß oder größer	Wenn du dich durch einen Bereich hindurchzwängst, erhältst du nicht den Zustand Verstrickt
Gestärktes Immunsystem	KO 11	Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe zur Vermeidung von Krankheiten
Gewaltsame Instandsetzung	ST 11	Wiederhole Würfe der Besatzung in der Ingenieurphase im Raumschiffkampf und Fertigkeitwürfe für Technik, um Gegenstände zu reparieren
Geweihter Schlag	Anbetung einer Gottheit mit einer Gesinnung, die maximal einen Schritt von deiner eigenen Gesinnung abweicht (<i>SF Regelwerk</i> , Seite 24)	Behandle deine Angriffe so, als hättest du die Gesinnung deiner Gottheit
Giftabwehr	KO 17, Giftresistenz	Erhole dich schneller von Giften
Giftresistenz	KO 11	Erhalte einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte und erleide nur die Hälfte des Schadens durch den Erstkontakt
Granate abkochen*	GE 11, Umgang mit Granaten	Lege den Wurf einer Granate so fest, dass du deren Wirkung erhöhst
Granatenmeisterschaft*	Umgang mit Granaten	Erhöhe den SG des Rettungswurfs für von dir geworfene Granaten
Granatenquerschläger	Umgang mit Granaten, GAB +7	Lass eine Granate von der Wand abprallen, um verwinkelte Ecken zu erreichen
Hebelkraft*	ST 15	Schwinde deine Waffe mit mehreren Händen, um deine Gegner mit Kampfmanövern weiter zu bewegen

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	VORTEILE
Hindurchstürmen*	GE 13	Du kannst durch das Feld eines Verbündeten stürmen
Hinterhalt*	-	Erhalte Boni auf Angriffswurf und Schaden, wenn du in der Überraschungsrunde einen Angriff gegen einen Gegner ausführst, der noch nicht agiert hat
Hinterhalt erahnen*	-	Misslingt dir der Fertigkeitswurf für Wahrnehmung, um in der Überraschungsrunde agieren zu können, kannst du trotzdem die Volle Verteidigung einnehmen
Ketten sprengen	Schirr	Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangeffekte; du kannst Rettungswürfe gegen diese Effekte wiederholen
Kosmische Wahrheit		Enthülle eine kosmische Wahrheit, um ein Ziel zu verwirren, dem der Willenswurf misslingt
Lebende Deckung*	Leibwächter, Natürliche Reichweite von 3 m oder mehr	Verwende das Talent Leibwächter, um Verbündete innerhalb deiner Reichweite zu schützen und erhöhe den Bonus und Malus um 1, wenn du eine kleinere Kreatur beschützt
Lebende Leiter*	ST 17	Triff einen zu dir angrenzenden Gegner mit einem waffenlosen Angriff, um selbst aufzustehen und deinen Feind möglicherweise dabei umzuwerfen
Letzte Reserven*	KO 15	Stabilisiere dich automatisch, wenn du keine Trefferpunkte oder Reservepunkte übrig hast
Lungenpunktion*	-	Deine Kritischen Treffer mit Stichwaffen verursachen bei deinen Gegnern den Zustand Erschöpft
Magiebannender Schlag	GAB +10, Mystik 10 Fertigkeitssränge	Wende 1 Reservepunkt auf, um Nahkampfangriffen die Wirkung des Zaubers <i>Magie bannen</i> zu verleihen
Maßgeschneidertes Serum	Biowissenschaften 5 Fertigkeitssränge	Heile bei einer bestimmten Kreatur zusätzliche Trefferpunkte mit Hilfe eines maßgeschneiderten Heilungsserums
Minderes Mystisches Wissen	WE 15, Bluffen 15 Fertigkeitssränge, Mystik 5 Fertigkeitssränge	Magischer Schlüsselattributswert 15, Zauberstufe 4, 4 Stufen in einer Klasse mit Zaubersliste
Schwächeres Mystisches Wissen	Magischer Schlüsselattributswert 17, Minderes mystisches Wissen, Zauberstufe 7, 7 Stufen in einer Klasse mit Zaubersliste	Gewinne einen zusätzlichen bekannten Zauber des 1. Grades
Mystisches Wissen	Magischer Schlüsselattributswert 19, Minderes mystisches Wissen, Schwaches Mystisches Wissen, Zauberstufe 10, 10 Stufen in einer Klasse mit Zaubersliste	Gewinne einen zusätzlichen bekannten Zauber des 2. Grades
Mächtiges Mystisches Wissen	Magischer Schlüsselattributswert 21, Minderes mystisches Wissen, Schwaches Mystisches Wissen, Mystisches Wissen, Zauberstufe 13, 13 Stufen in einer Klasse mit Zaubersliste	Gewinne einen zusätzlichen bekannten Zauber des 3. Grades
Höheres Mystisches Wissen	Magischer Schlüsselattributswert 23, Minderes mystisches Wissen, Schwaches Mystisches Wissen, Mystisches Wissen, Mächtiges Mystisches Wissen, Zauberstufe 16, 16 Stufen in einer Klasse mit Zaubersliste	Gewinne einen zusätzlichen bekannten Zauber des 4. Grades
Niederwerfen*	-	Deine Kritischen Treffer mit Wucht Waffen verursachen bei Feinden den Kritischen Effekt Niederwerfend
Orakelbegabung	Fähigkeit zum Wirken des Zaubers <i>Vorahnung</i>	Erhalte +1 auf Initiativwürfe und wirke einmal am Tag einen verbesserten Zauber <i>Vorahnung</i> , ohne einen RP dafür aufzuwenden
Packesel	ST 13	Du kannst viel mehr tragen als üblich
Positive Verbundenheit	KO 13	Erhalte zusätzliche Trefferpunkte durch magische Heilungen
Respektvoller Ratgeber	CH 11	Gewähre einen zusätzlichen Verbesserungsbonus von +1, wenn du jemandem Hilfe leistest und das Ergebnis deines Wurfs 20 oder mehr ergibt
Schildblock*	Umgang mit Schilden	Wende als Reaktion einen Reservepunkt auf, um den Schaden von Flächenschaden zu reduzieren
Schmutziges Versetzen*	Verbessertes Kampfmanöver [Versetzen]	Versetze einen Gegner, um ihn und eine weitere Kreatur aus dem Gleichgewicht zu bringen
Schnelle Verabreichung	Medizin 3 Fertigkeitssränge	Verbreite Seren als Standardaktion anstelle einer Vollen Aktion
Schützendes Fell	Skittermander oder Ysoki	Erhalte einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Hitze- und Kältegefahren sowie einen Situationsbonus von +4 zur Abwehr der Ansteckung durch Kontaktgifte und -krankheiten
Schwungvoller Angriff*	ST 11, Athletik 5 Fertigkeitssränge	Mache einen 1,5 m-Schritt, wenn du einen Kritischen Treffer im Nahkampf erzielst
Sinne konzentrieren	Blindespür	Erhalte vorübergehend Blindsight mit eingeschränkter Reichweite
Standfeste Haltung*	KO 15	Werde schwieriger zu bewegen und vermeide mittels einer Reaktion, umgeworfen zu werden
Ständige Alarmbereitschaft*	WE 11, Charakterstufe 5	Wiederhole deinen Initiativwurf und erhalte automatisch den Vortritt bei punktgleichen Initiativwürfen
Stärkende Telepathie	Eingeschränkte Telepathie oder Telepathie	Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte; du kannst diesen Effekt auf Verbündete in deiner Nähe ausweiten

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	VORTEILE
Telepathischer Schrei	Einschüchtern 3 Fertigkeitstränge, Eingeschränkte Telepathie oder Telepathie	Stoße ein schrilles telepathisches Kreischen aus, das deinen Feinden den Zustand Erschüttert verleiht
Umgang mit Schilden	-	Erhalte die Fähigkeit zum Umgang mit Schilden
Umweltanpassung	KO 13	Gewinne Immunität gegenüber einer Vielzahl von Umwelt- und Wettereinflüssen
Unheimliche Darstellung	CH 15, Einschüchtern 5 Fertigkeitstränge, Fähigkeit zum Wirken von Zaubern	Schüchtere einen Gegner als Reaktion auf einen misslungenen Rettungswurf gegen einen von dir gewirkten Zauber ein
Verbesserte Energieresistenz	KO 13, Charakterstufe 10, Energieresistenz als Volksmerkmal	Deine natürliche Energieresistenz ist sehr ausgeprägt
Verteidigung zersetzen	GAB +11	Lasse weitere Angriffe nach einem Kritischen Treffer auf die Energetische Rüstungsklasse (ERK) abzielen
Vielseitiger Kämpfer*	Anpassungsfähiger Kämpfer, Charakterstufe 5	Wende Reservepunkte auf, um das Talent Anpassungsfähiger Kämpfer mehrmals am Tag zu nutzen
Vorauswarnung*	CH 15	Warne deine Verbündeten mit einem Warnschrei, sodass diese den Zustand Auf dem Falschen Fuß verlieren
Widerstandsfähiges Immunsystem	KO 17, Gestärktes Immunsystem	Erhole dich viel schneller von Krankheiten
Wurfhakenmanöver*	ST 11	Nutze den Automatischen Wurfhaken, um deine Gegner näher an dich heranzuziehen
Zauberfinte	-	Nach einer gelungenen Finte erleidet dein Gegner einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen deinen nächsten Zauber
Zauberwächter	Mystik 3 Fertigkeitstränge	Gewähre als Reaktion einem Verbündeten einen Verständnisbonus von +2 gegen einen Zauber
Zielgenauer Werfer*	ST 15	Reduziere die Distanz, die deine Wurfaffen vom ursprünglichen Ziel entfernt landen, wenn du es verfehlst
Zu-Fall-bringender Ansturm*	Verbessertes Kampfmanöver [Zu-Fall-bringen], GAB +5	Wirf ein Ziel um, wenn du es bei einem Ansturm gegen ein Hindernis drückst

*Dies ist ein Kampftalent und kann auch als Soldatenbonustalent gewählt werden

Amateurhexer

Du behältst in alternativen Realitäten die Fäden in der Hand.

- **Voraussetzungen:** CH 15, Charakterstufe 5, keine Stufen als Hexer
- **Vorteil:** Wähle zwei Zauber des Grades 0 und einen Zauber des 1. Grades aus der Klassenzauberliste des Hexers. Du kannst nun nach Belieben die Zauber des Grades 0 und einmal am Tag - sowie ein zusätzliches Mal pro 3 Charakterstufen - Zauber des 1. Grades wirken. Für diese Zauber nimmst du als Zauberstufe deine Charakterstufe an; das magische Schlüsselattribut ist Charisma. Gewinnst du später Stufen als Hexer hinzu, verlierst du die Vorteile dieses Talents und kannst es durch das Talent Zauberfokus oder Durchschlagende Zauber ersetzen.

Angepasste Verbesserung

Du hast eine deiner Rüstungsverbesserungen angepasst, sodass dir diese nun mehrere Möglichkeiten bietet.

- **Voraussetzungen:** IN 19, Technik 15 Fertigkeitstränge
- **Vorteil:** Wähle drei Rüstungsverbesserungen aus, von denen keine eine höhere Gegenstandsstufe als die Hälfte deiner Fertigkeitstränge in Technik besitzt. Erfordern diese Verbesserungen weitere Entscheidungen (beispielsweise gegen welche Art von Energieschaden sie schützen), so musst du diese bei der Wahl des Talents treffen. Durch 8 Stunden Arbeit kannst du jede Rüstungsverbesserung, die mindestens der Hälfte deiner Fertigkeitstränge in Technik entspricht, so anpassen, dass diese als eine der drei ausgewählten Verbesserungen fungieren kann. Diese Verbesserung greift nur, wenn sie auf von dir getragenen Rüstungen montiert ist. Die Aktivierung der Verbesserung erfordert eine Bewegungsaktion, nach der sowohl die normale als auch die ausgewählte Rüstungsverbesserung für 1 Minute aktiv sind. Erfordert eine der ausgewählten Verbesserungen Ladungen, Munition oder andere Ressourcen, musst du dir diese auf übliche Weise verschaffen. Du kannst der Verbesserung Batterien und Munition im Zuge der oben beschriebenen Anpassung hinzufügen. Das Talent ermöglicht nicht die Nutzung mehrerer der ausgewählten Verbesserungen zur gleichen Zeit; passt du eine

neue Verbesserung an, gehen Anpassungen früherer Rüstungsverbesserungen verloren.

Nach dem Einsatz der angepassten Verbesserung kann diese erst wieder verwendet werden, nachdem du nach einer 10-minütigen Rast Ausdauerpunkte regeneriert hast.

Jedes Mal, wenn du einen Fertigkeitstrang in Technik erlangst, kannst du die drei ausgewählten Rüstungsverbesserungen des Talents wechseln.

Angepasste Zauberei

Du hast ein paar extra Zaubertricks im Ärmel.

- **Voraussetzungen:** Magischer Schlüsselattributswert 19, Zauberstufe 7
- **Vorteil:** Wähle drei Zauber aus der Zauberliste deiner Klasse, die du zaubern kannst. Diese müssen zumindest eine Stufe niedriger als die höchste Zauberstufe sein, die du zaubern kannst. Einmal am Tag kannst du einen dieser Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Immer wenn du eine neue Zauberstufe erreichst, kannst du die drei Zauber des Talents neu auswählen.

Aufmerksamkeit erregen [Kampf]

Dein Nahkampfangriff zieht die Aufmerksamkeit deines Gegners auf dich, sodass dieser davon absieht, jemand anderen anzugreifen.

- **Voraussetzungen:** Einschüchtern 5 Fertigkeitstränge
- **Vorteil:** Triffst du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff, kannst du einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern gegen denselben SG so ablegen, als würdest du ihn demoralisieren. Gelingt dir der Fertigkeitwurf, erleidet die Kreatur bis zu Beginn deines nächsten Zuges für alle Angriffe gegen andere Charaktere - außer gegen dich - den Zustand Abgelenkt. Eine Kreatur kann nur einmal am Tag von dieser Fähigkeit betroffen sein.

Ausweichrolle [Kampf]

Du hechtest aus der Angriffslinie eines gegnerischen Angriffs.

- **Voraussetzungen:** GE 19, Akrobatik 10 Fertigkeitstränge
- **Vorteil:** Als Reaktion auf einen Angriff gegen dich oder wenn du einen Reflexwurf ablegen musst, kannst du einen Fertigkeit-

wurf für Akrobatik ablegen. Übersteigt der Fertigkeitswurf den Angriffswurf deines Gegners, wenn du diese Fähigkeit als Reaktion auf einen gegnerischen Angriff einsetzt, verfehlt dich der Angriff. Setzt du das Talent hingegen als Reaktion anstelle eines Reflexwurfs ein, kannst du stattdessen das Ergebnis eines Wurfs für Akrobatik dafür verwenden. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit musst du im Zuge einer 10-minütigen Rast erst Ausdauerpunkte regenerieren, bevor du sie erneut einsetzen kannst. Ferner erleidest du für die nächste Runde den Zustand Wankend.

Beschleunigte Erholung

Dein Körper regeneriert besonders schnell, während du rastest.

❖ **Voraussetzungen:** KO 13

❖ **Vorteil:** Du gewinnst doppelt so viele Trefferpunkte zurück, wenn du acht Stunden lang rastest. Zusätzlich erholst du dich pro acht Stunden, die du ohne Unterbrechung rastest, von Leiden so, als hättest du einen ganzen Tag gerastet. Dieser Effekt ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, welche die Heilung und Genesung weiter erhöhen; sollten mehrere Effekte zutreffen, wählst du jenen aus, der gewünscht wird.

Blitzkrater [Kampf]

Du kalkuliert Einfallswinkel und Zündpunkt deiner Explosivwaffen so, dass diese den Boden treffen und ein tückisches Gelände schaffen.

❖ **Voraussetzungen:** GAB +5

❖ **Vorteil:** Als Standardaktion kannst du einen Fernkampfangriff mit einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Explodierend ausführen, bei dem du eine Kreuzung auf dem Raster anzielst und zusätzlich ein daran angrenzendes Feld auswählst. Wenn du die angezielte Kreuzung triffst und dein Schadenswurf die Härte des Materials des ausgewählten Feldes übersteigt, wird dieses zu Schwierigem Gelände. Dieser Effekt tritt zusätzlich zur üblichen Wirkung deiner Waffe ein.

Blutige Blendung [Kampf]

Du teilst wohlplatzierte Angriffe mit Hieb Waffen aus.

❖ **Vorteil:** Erzielst du mit einer Hiebschaden verursachenden Waffe einen Kritischen Treffer, verursacht du zusätzlich zu allen anderen Effekten des Kritischen Treffers bei deinem Ziel den Zustand Geblendet. Der Zustand bleibt so lange bestehen, bis er durch eine Aktion oder einen Effekt aufgehoben wird, der den Zustand Blutend entfernen würde.

Bodenkampf [Kampf]

Du behältst dein Kampfgeschick, auch wenn du dich in der schlechteren Position befindest.

❖ **Voraussetzungen:** ST 11

❖ **Vorteil:** Deine Waffenlosen Angriffe sind nicht von den üblichen Mali auf den Angriffswurf betroffen, wenn du dem Zustand Im Haltegriff, Liegend oder Ringend unterliegst. Versuchst du, deinen Gegner zu umklammern oder dich zu befreien, erhältst du ebenfalls keine Mali durch den Zustand Im Haltegriff.

Der Gefahr ins Gesicht lachen [Kampf]

Du lachst der Gefahr ins Gesicht und spornst so deine Verbündeten zum Weiterkämpfen an.

❖ **Voraussetzungen:** KO 13

❖ **Vorteil:** Erleidest du durch einen Bedeutsamen Gegner Schaden an Trefferpunkten und wirst dabei nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, kannst du als Reaktion deinen Verbündeten innerhalb einer Reichweite von 9 m bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Moralbonus von +2 auf die RK gewähren. Es handelt sich dabei um einen sinnesabhängigen Effekt. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit musst du im Zuge einer 10-minütigen Rast erst Ausdauerpunkte regenerieren, bevor du sie erneut einsetzen kannst.

TALENTE-INDEX

Weitere Talente findest du aufgrund ihrer engen Verbundenheit zu bestimmten Völkern und Gruppen in Kapitel 1: Konzepte und Völker. In der Tabelle findest du eine Übersicht dieser Talente.

TALENT	VOLK	SEITE
Armverlängerung	Android	17
Berufsmeisterschaft	Schirr	24
Diverse Konditionierung	Gnom	31
Furchterregend	Halbork	33
Glücksfall	Gnom	31
Hilfreicher Telepath	Schirren	25
Huschen	Ysoki	28
Maskiert	Kasatha	19
Mit allen Händen	Kasatha	19
Nanitenintegration	Android	17
Überlebenskünstler	Halbork	33
Verbesserter Gemeinschaftssinn	Schirr	25
Verbessertes Aufspringen	Ysoki	29
Vielhändiger Meister	Kasatha	19
Vielfältiges Wesen	Gnom	31
Vierarmiger Hacker	Kasatha	19
Wadenbeißer	Ysoki	29
Zwei Waffen ziehen	Kasatha	19

Doppelschuss [Kampf]

Du erhöhst die Effizienz deines Angriffs mit einer Handfeuerwaffe, indem du schnelle Schüsse abfeuerst.

❖ **Voraussetzungen:** Waffenfokus [Handfeuerwaffen], Umgang mit Handfeuerwaffen

❖ **Vorteil:** Als Standardaktion kannst du einen einzelnen Angriff in eine Doppelschuss-Attacke umwandeln. Bei diesem Angriff erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Angriffswurf. Ferner kannst du deine Charakterstufe (statt nur der halben Charakterstufe) für den Schadensbonus der Waffenspezialisierung annehmen. Die verwendete Handfeuerwaffe darf nicht die besonderen Waffeneigenschaften Explosiv, Breite Linie^{SFRK}, Flexible Linie^{SFRK}, Kegel, Linie, Unhandlich oder eine andere Eigenschaft besitzen, die das Angreifen mehrerer Ziele oder eines Bereichs mit einem einzelnen Angriff ermöglicht. Der Angriffsschaden kann zudem nicht durch die besonderen Waffeneigenschaften Gelenkt^{SFRK}, Überladbar, Überladungsvariante^{SFRK} oder mittels anderer Fähigkeiten und Effekte durch eine Bewegungsaktion erhöht werden. Die Doppelschuss-Attacke verbraucht dieselbe Menge an Munition, wie es zwei separate Angriffe tun würden; du kannst das Talent kann also nur dann einsetzen, wenn du ausreichend Munition zur Verfügung hast.

Drei-Punkt-Landung

Du weißt, wie du dich mit zusätzlichen Gliedmaßen abstützen musst, um im Kampf einen stabilen Stand zu haben.

❖ **Vorteil:** Solange du eine Hand frei hast (die nicht zum Schwingen eines Schwertes oder zum Halten von Objekten genutzt wird), erleidest du 1W6 weniger Schaden durch Stürze und erhältst nicht den Zustand liegend, wenn du durch einen Sturz Schaden erleidest, sofern du nicht Bewusstlos bist. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Athletik, um dich in der Schwerelosigkeit zu bewegen, sowie, wenn du eine freie Hand hast, auf deine Kinetische Rüstungsklasse (KRK) gegen Versuche, dich zu Umklammern oder Zu-Fall-zu-bringen.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Düsensturmangriff [Kampf]

Du kannst deine Sturmangriffe mit Jets verstärken, sodass du dich damit weiter bewegst.

- ❖ **Voraussetzungen:** Steuerung 3 Fertigkeitsebenen
- ❖ **Vorteil:** Du kannst Rüstungsverbesserungen wie ein Jetpack oder Sprungdüsen (oder ähnliche Ausrüstung) im Zuge eines Sturmangriffs aktivieren. Dadurch bewegst du dich mit bis zu dreifacher Fluggeschwindigkeit, als es dir die Ausrüstung sonst ermöglichen würde.



Echoortender Angriff

Du hast dir die Fähigkeit angeeignet, das Echo von Schallangriffen zu nutzen, um unsichtbare Feinde zu lokalisieren.

- ❖ **Voraussetzungen:** Klassenfertigkeit Wahrnehmung
- ❖ **Vorteil:** Nach einem Schallschaden verursachenden Angriff erlangst du als Bewegungsaktion Blindgespür [Geräusche] mit einer Reichweite von 9 m bis zum Ende deines nächsten Zuges. Verfügt dein Charakter bereits über Blindgespür [Geräusche oder Vibration], erhältst du stattdessen bis zum Ende deines nächsten Zuges Blindgespür [Geräusche oder Vibration, ergänzend zu deinem Blindgespür] mit einer Reichweite von 9 m oder entsprechend deiner Blindgespür-Fähigkeit (sofern diese kürzer ist).

Erinnerungen anzapfen

Du hast Zugang zu den Pfaden selbst dunkelster Erinnerungen, ob von früheren Erlebnissen deines Körpers oder von deinen eigenen Erfahrungen.

- ❖ **Voraussetzungen:** Konstrukt, Volksmerkmal Konstruiert, Exokortex oder Verbesserungsplatz (Kopf)
- ❖ **Vorteil:** Du erhältst einen Verständigungsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe zur Identifizierung von Kreaturen und zum Abrufen von Erinnerungen.

Furchterregende Injektion

Deine Injektionen versprechen derart grauenhafte Wirkungen, dass diese die Entschlossenheit deines Ziels zu erschüttern vermögen.

- ❖ **Voraussetzungen:** Einschüchtern 3 Fertigkeitsebenen
- ❖ **Vorteil:** Gelingt es dir, einer Kreatur mittels einer Waffe mit der besonderen Eigenschaft Injektion eine Substanz (einschließlich des Biohack eines Biohackers) zu verabreichen, kannst du als Bewegungsaktion vor Ende deines Zuges einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um diese Kreatur zu demoralisieren. Eine Kreatur kann nur einmal am Tag durch diese Fähigkeit beeinflusst werden.

Gefährliche Prahlerei

Lasse einen bevorstehenden Angriff oder Effekt so furchterregend und gefährlich klingen, dass dessen Ziele sogar noch anfälliger dafür werden.

- ❖ **Voraussetzungen:** CH 19, Bluffen 10 Fertigkeitsebenen
- ❖ **Vorteil:** Als Volle Aktion kannst du in aller Ausführlichkeit schildern, wie mächtig und wirkungsvoll eine konkrete, von dir oder einem Verbündeten ausgeführte Aktion sein wird. Wähle einen bestimmten Charakter, mit dem du dich brütest; ebenso musst du eine spezifische Waffe, einen Gegenstand, einen Zauber oder eine Fähigkeit wählen, die du für die angekündigte Aktion benutzt. Lege einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen alle Gegner innerhalb von 18 m Entfernung zu dir ab. Nutze dabei denselben SG, den du verwenden würdest, um deine Ziele mittels Einschüchtern zu demoralisieren. Lege nur einen einzelnen Fertigkeitswurf ab und vergleiche bei jedem Ziel das Ergebnis mit dem SG. Jedes Ziel, bei dem dir der Fertigkeitswurf auf Bluffen gelingt, erleidet bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Malus von -1 auf die RK und -2 auf Rettungswürfe gegen die von dir angekündigte Aktion. Nachdem du versucht hast, das Talent gegen eine Kreatur einzusetzen, ist diese für 24 Stunden immun dagegen. Dies ist eine sprach- und sinnesabhängige Fähigkeit.

Gelenkig

Deine Erfahrung, dich in Gegenden zu bewegen, die für kleinere Kreaturen konstruiert wurden, hat dich gelehrt, wie du dich effizienter durch beengte Räume bewegen kannst.

- ❖ **Voraussetzungen:** Größenkategorie Groß oder größer
- ❖ **Vorteil:** Während du dich durch einen Bereich hindurchzwängst (SF Regelwerk, Seite 257), erhältst du nicht den Zustand Ver-

strickt und deine Bewegungsrate wird nicht halbiert, sondern nur um 1,50 m reduziert. Du kannst aber noch immer nicht rennen oder einen Sturmangriff ausführen, während du dich durch einen Bereich hindurchwängst.

Gestärktes Immunsystem

Krankheitserreger haben kein leichtes Spiel bei dir.

- **Voraussetzungen:** KO 11
- **Vorteil:** Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 für Rettungswürfe gegen Krankheiten.

Gewaltsame Instandsetzung

Du weißt, wie ein altbewährter Schlag an der richtigen Stelle nicht richtig funktionierende Technik wieder zum Laufen bringt.

- **Voraussetzungen:** ST 11
- **Vorteil:** Einmal am Tag kannst du einen Fertigkeitswurf für Technik wiederholen, wenn du einen Gegenstand reparieren möchtest. Ferner kannst du eine Aktion der Besatzung in der Ingenieurphase pro Raumschiffkampf wiederholen.

Geweihter Schlag

Du durchtränkst deine Waffen mit der Essenz deiner Gottheit, um gegnerische Kräfte niederzuringen.

- **Voraussetzungen:** Anbetung einer Gottheit mit einer Gesinnung, die maximal einen Schritt von deiner eigenen Gesinnung abweicht (SF Regelwerk, Seite 24)
- **Vorteil:** Im Rahmen einer Standardaktion kannst du einen Angriff gegen eine Kreatur ausführen und so behandeln, als hättest du dieselbe Gesinnung wie die von dir angebetete Gottheit, um Schadensreduzierungen zu umgehen.
- **Speziell:** Entscheidest du dich dafür, die von dir angebetete Gottheit zu wechseln, gewährt dir dieses Talent erst wieder Vorteile, nachdem du eine Charakterstufe aufgestiegen bist – sofern du dann immer noch die Voraussetzungen erfüllst.

Giftabwehr

Dein Körper wehrt Gifte rasch ab.

- **Voraussetzungen:** KO 17, Giftresistenz
- **Vorteil:** Erfüllst du die Voraussetzung für die Heilung eines Giftes (oder erreichst das Ende der Dauer), schüttelst du einen Schritt des Giftes Richtung Gesund ab. Zusätzlich wanderst du jede Nacht, in der du dich normal ausruhest, einen weiteren Schritt in Richtung Heilung. Dieser Effekt kann durch die normale Langzeitbehandlung mittels der Fertigkeit Medizin gesteigert werden.

Giftresistenz

Dein Körper ist besonders widerstandsfähig gegen Gifte.

- **Voraussetzungen:** KO 11
- **Vorteil:** Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte und erleidest nur den halben Schaden beim ersten Kontakt mit einem Gift.

Granate abkochen [Kampf]

Nachdem du den Stift einer Granate gezogen hast, kannst du diese bis zur letzten Sekunde vor der Detonation in den Händen halten, sodass sie schwieriger abzuwehren ist.

- **Voraussetzungen:** GE 11, Umgang mit Granaten
- **Vorteil:** Als Volle Aktion kannst du eine Granate ziehen und einen Fernkampfangriff damit ausführen. Dabei ist der SG des Reflexwurfes um 2 erhöht. Würfelst du beim Angriffswurf eine natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1), detoniert die Granate stattdessen auf einer zufällig bestimmten Kreuzung auf dem Bodenplan neben dir.

Granatenmeisterschaft [Kampf]

Du weißt, wie man mit Granaten umzugehen hat, um das Beste rauszuholen.

- **Voraussetzungen:** Umgang mit Granaten
- **Vorteil:** Der SG des Rettungswurfs erhöht sich um 1 bei allen Granaten, die du benutzt. Bei Granaten mit einer um mindestens 5 Stufen niedrigeren Gegenstandsstufe als dein Grundangriffsbonus, erhöht sich der SG sogar um 2.

Granatenquerschläger

Du nutzt deine Umgebung, um eine Granate an den idealen Ort zu befördern.

- **Voraussetzungen:** Umgang mit Granaten, GAB +7
- **Vorteil:** Du kannst als Standardaktion einen Fernkampfangriff mit einer Granate ausführen und dabei eine Kreuzung anzielen, die an eine Wand oder ein anderes großes Objekt angrenzt. Wenn du triffst, kannst du die Richtung bestimmen, in welche die Granate abprallt. Würfle anschließend 1W4, um zu bestimmen, wie weit entfernt die Granate von der angezielten Kreuzung landet. Die ausgewählte Richtung muss von der Wand oder dem Objekt wegführen und darf nicht parallel daran entlang oder durch sie oder es hindurch zielen. Wenn du verfehlst, wende die normalen Regeln für das Verfehlen eines Ziels mit einer Wurf-Waffe (SF Regelwerk, Seite 245) an.

Hebelkraft [Kampf]

Du nutzt eine (oder mehrere) zusätzliche Hände beim Halten deiner Waffe, um deine Gegner besser zu bewegen.

- **Voraussetzungen:** ST 15
- **Vorteil:** Für jede Hand, die du – zusätzlich zur mindestens benötigten Anzahl – zum Schwingen deiner Waffe benutzt, erhöhst du die Distanz, die du deinen Gegenüber durch einen erfolgreichen Ansturm oder ein Kampfmanöver zum Versetzen bewegen kannst, um 1,5 m. Setzt du das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen gegen einen fliegenden Gegner ein, erhöht sich die Strecke, die dieser sinkt um 1,5 m pro zusätzlicher Hand, die du zum Führen deiner Waffe benutzt. Das Ändern des Griffs und damit der Anzahl der Hände, mit denen du deine Waffe schwingst, zählt als Schnelle Aktion. Wird eine Hand dazu verwendet, um durch das Talent deine Hebelkraft zu stärken, kannst du darin keine anderen Gegenstände halten oder sie für andere Zwecke nutzen.

Hindurchstürmen [Kampf]

Du stürmst zwischen deinen Verbündeten hindurch, um deine Feinde zu erreichen.

- **Voraussetzungen:** GE 13
- **Vorteil:** Wenn du einen Sturmangriff ausführst, kannst du dich durch ein Feld bewegen, auf dem ein Verbündeter von dir steht. Alle anderen Bewegungseinschränkungen während des Sturmangriffs bleiben bestehen, du kannst deinen Sturmangriff auch nicht auf einem Feld beenden, das von einem Verbündeten besetzt wird.

Hinterhalt [Kampf]

Du bist besonders gekonnt im Angriff auf überraschte Ziele.

- **Vorteil:** Greifst du in einer Überraschungsrunde ein Ziel an, das noch nicht agiert hat, erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Angriffswurf sowie einen Schadensbonus in der Höhe deines halben Grundangriffsbonus.

Hinterhalt ertahen [Kampf]

Du bist besonders geübt in der Abwehr von Angriffen, wenn du überrascht bist.

- **Vorteil:** Wenn du aufgrund eines misslungenen Wahrnehmungswurfs in der Überraschungsrunde nicht agieren darfst, kannst du dennoch deiner Initiative entsprechend in dieser Runde handeln, aber nur, um die Volle Verteidigung einzunehmen.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Höheres Mystisches Wissen

Du hast dir ein breites Spektrum an zusätzlicher mächtiger Magie angeeignet.

- **Voraussetzungen:** Magischer Schlüsselattributswert 23, Minderes Mystisches Wissen, Schwaches Mystisches Wissen, Mystisches Wissen, Mächtiges Mystisches Wissen, Zauberstufe 16, 16 Stufen in einer Klasse mit Zauberliste
- **Vorteil:** Du erhältst einen zusätzlichen bekannten Zauber des 4. Grades aus deiner Klassenzauberliste.

Ketten sprengen

Schirren haben die kollektiven Ketten des Schwarms in ihren Köpfen gesprengt und die Glut dieser psychischen Stärke brennt noch immer in dir.

- **Voraussetzungen:** Schirr
- **Vorteil:** Du erlangst einen Verständnisbonus von +2 für Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangeffekte. Ferner kannst du einmal am Tag einen Rettungswurf gegen diese Effekte wiederholen.

Kosmische Wahrheit

Nutze dein Wissen über die Mysterien des Universums, denen du auf deinen Reisen begegnet bist und zwingt eine Kreatur, sich damit herumzuschlagen.

- **Voraussetzungen:** WE 15, Bluffen 15 Fertigkeitsschritte, Mystik 5 Fertigkeitsschritte
- **Vorteil:** Als Standardaktion kannst du 1 Reservepunkt (RP) dafür aufwenden, einer Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung einen Willenswurf abverlangen (SG = 10 + die Hälfte deiner Fertigkeitsschritte in Bluffen + deinem Weisheitsbonus). Misslingt der Wurf, ist die Kreatur für 1W4 Runden Verwirrt. Hat dich eine Kreatur beim Ausüben dieses Talents bereits beobachtet oder gehört, ist diese für 24 Stunden immun gegen eine erneute Anwendung gegen sie. Dies ist eine sprach- und sinnesabhängige Fähigkeit.

Lebende Deckung [Kampf]

Du nutzt deine Größe und Reichweite, um andere Kreaturen besser verteidigen zu können.

- **Voraussetzungen:** Leibwächter, Natürliche Reichweite von 3 m oder mehr
- **Vorteil:** Du kannst das Talent Leibwächter nutzen, um einen Verbündeten innerhalb deiner natürlichen Reichweite – statt nur angrenzende Verbündete – zu schützen. Der Bonus sowie der Malus auf die RK durch das Talent Leibwächter sind jeweils um 1 erhöht, wenn du die Fähigkeit für einen kleineren Verbündeten einsetzt.

Lebende Leiter [Kampf]

Nutze einen stehenden Feind zu deinem Vorteil, wenn du am Boden liegst, indem du dich an ihm hochrappelst und ihn dabei vielleicht sogar zu Boden ziehst.

- **Voraussetzungen:** ST 17
- **Vorteil:** Wenn du selbst liegend ein Ziel mit einem Waffenlosen Angriff triffst, kannst du aufstehen, ohne eine Aktion dafür aufzuwenden. Hat das Ziel die gleiche Größe oder ist kleiner als du, erhält es den Zustand Liegend, sofern der Angriffswurf deines Waffenlosen Angriffs dessen RK um 5 oder mehr übersteigt.

Letzte Reserven [Kampf]

Selbst wenn du bereits am Ende bist, nutzt du deine letzten Kraftreserven, um dich nochmal aufzuraffen.

- **Voraussetzungen:** KO 15
- **Vorteil:** Du stabilisierst dich einmal am Tag automatisch, wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wirst und keine Reservepunkte übrig hast.

Lungenpunktion [Kampf]

Du teilst besonders kräftezehrende Angriffe mit Stichwaffen aus.

- **Vorteil:** Erzielst du einen Kritischen Treffer mit einer Stichwaffe, verursachst du zusätzlich zur normalen Wirkung deines Kritischen Treffers bei deinem Ziel für 1W4 Runden den Zustand Erschöpft.

Mächtiges Mystisches Wissen

Du hast dir ein breites Spektrum an zusätzlicher mächtiger Magie angeeignet.

- **Voraussetzungen:** Magischer Schlüsselattributswert 21, Minderes Mystisches Wissen, Schwaches Mystisches Wissen, Mystisches Wissen, Zauberstufe 13, 13 Stufen in einer Klasse mit Zauberliste
- **Vorteil:** Du erhältst einen zusätzlichen bekannten Zauber des 3. Grades aus deiner Klassenzauberliste.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent pro 3 Zauberstufen über der 13. Stufe nochmals wählen, jedoch nicht öfter, als du das Talent Mystisches Wissen gewählt hast. Du erhältst dabei jedes Mal einen anderen bekannten Zauber des 3. Grades aus deiner Klassenzauberliste.

Magiebannender Schlag

Du stichst, schneidest oder schlägst einen Zauber direkt von etwas – oder jemandem – ab.

- **Voraussetzungen:** GAB +10, Mystik 10 Fertigkeitsschritte
- **Vorteil:** Beim Führen einer Waffe (in der Regel eine mit Waffenfusion, wobei sich alles mit SR/Magie anbietet) kannst du als Standardaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um *Magie bannen* als gezieltes Bannen zu wirken. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit musst du im Zuge einer 10-minütigen Rast Ausdauerpunkte erst regenerieren, bevor du sie erneut einsetzen kannst.

Maßgeschneidertes Serum

Du kannst Heilungsseren so modifizieren, dass sie auf ideale Weise mit dem genetischen Code deines Zieles zusammenwirken und dadurch Vorteile mit sich bringen.

- **Voraussetzungen:** Biowissenschaften 5 Fertigkeitsschritte
- **Vorteil:** Durch 1 Minute Arbeit kannst du ein Heilungsserum so modifizieren, dass es bei der Einnahme oder Verabreichung an eine bestimmte Kreatur eine zusätzliche Anzahl von Trefferpunkten in der Höhe der Gegenstandsstufe des Serums wiederherstellt. Auf diese Weise kannst du mehrere Seren am Tag modifizieren, jedoch nur eine Anzahl in der Höhe deines Intelligenzmodifikators. Die Modifizierungen verlieren ihre Wirkung jeweils nach 24 Stunden, sodass das Serum nur noch seine normale Wirkung zeigt.

Minderes Mystisches Wissen

Du hast dir ein breites Spektrum an zusätzlicher milderer Magie angeeignet.

- **Voraussetzungen:** Magischer Schlüsselattributswert 15, Zauberstufe 4, 4 Stufen in einer Klasse mit Zauberliste
- **Vorteil:** Du erhältst einen zusätzlichen bekannten Zauber des Grades 0 aus deiner Klassenzauberliste.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent pro 3 Zauberstufen über der 4. Stufe nochmals wählen. Du erhältst dabei jedes Mal einen anderen bekannten Zauber des Grades 0 aus deiner Klassenzauberliste.

Mystisches Wissen

Du hast dir ein breites Spektrum an zusätzlicher Magie angeeignet.

- **Voraussetzungen:** Magischer Schlüsselattributswert 19, Minderes Mystisches Wissen, Schwaches Mystisches Wissen, Zauberstufe 10, 10 Stufen in einer Klasse mit Zauberliste
- **Vorteil:** Du erhältst einen zusätzlichen bekannten Zauber des 2. Grades aus deiner Klassenzauberliste.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent pro 3 Zauberstufen über der 10. Stufe nochmals wählen, jedoch nicht öfter, als du das Talent

Schwaches Mystisches Wissen gewählt hast. Du erhältst dabei jedes Mal einen anderen bekannten Zauber des 2. Grades aus deiner Klassenzauberliste.

Niederwerfen [Kampf]

Du teilst besonders heftige Wuchtangriffe aus.

- **Vorteil:** Erzielst du einen Kritischen Treffer mit einer Wuchtschaden verursachenden Waffe, rufst du neben den üblichen Effekten des Kritischen Treffers den Kritischen Effekt Niederwerfend hervor. Verursacht dein Kritischer Treffer bereits den Kritischen Effekt Niederwerfend, kannst du dein Ziel zusätzliche 1W4x1,5 m in gerader Linie von dir wegbewegen.

Orakelbegabung

Du besitzt eine besondere Gabe, die es dir ermöglicht, die Zukunft vorherzusagen.

- **Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Wirken des Zaubers *Vorahnung*
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +1 auf Initiativwürfe sowie auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um in der Überraschungsrunde zu agieren. Ferner kannst du einmal am Tag den Zauber *Vorahnung* wirken, ohne dafür einen Reservepunkt aufzuwenden. Addiere dabei deine Zauberstufe zur prozentuellen Chance, eine aussagekräftige Vorahnung zu erhalten.

Packesel

Eine Kombination aus purer Kraft, geübte Körperhaltung und gewissenhaftem Ausbalancieren der Last ermöglicht es dir, mehr zu tragen als die meisten.

- **Voraussetzungen:** ST 13
- **Vorteil:** Wenn du deine Tragkapazität bestimmst, kannst du einen um 3 höheren Stärkewert annehmen. Ferner erleidest du beim Zustand Beladen oder Überladen lediglich einen Malus von -4 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierte Würfe.

Positive Verbundenheit

Dein Körper befindet sich im Einklang mit positiver Energie und zieht dadurch mehr Nutzen aus Heileffekten als üblich.

- **Voraussetzungen:** KO 13
- **Vorteil:** Regenerierst du Trefferpunkte durch einen magischen Effekt oder ein Serum, erhältst du eine zusätzliche Anzahl an Trefferpunkten in Höhe deines Konstitutionsmodifikators zurück. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit musst du im Zuge einer 10-minütigen Rast erst Ausdauerpunkte regenerieren, bevor du sie erneut einsetzen kannst.

Respektvoller Ratgeber

Du stehst deinen Verbündeten stets mit kurzen und knappen – aber effektiven – Ratschlägen zur Seite.

- **Voraussetzungen:** CH 11
- **Vorteil:** Wenn du jemandem Hilfe leistest, gewährst du einen zusätzlichen Verbesserungsbonus von +1 auf den Fertigkeitwurf deines Verbündeten, wenn das Ergebnis deines Wurfs 20 oder mehr ergibt.

Schildblock [Kampf]

Du richtest deinen Schild so aus, dass er dich gegen Flächeneffekte schützt.

- **Voraussetzungen:** Umgang mit Schilden
- **Vorteil:** Wenn du Schaden durch einen Effekt erleiden würdest, der einen Reflexwurf zulässt, kannst du als Reaktion einen Reservepunkt aufwenden, um den durch diesen Effekt erlittenen Schaden um die Höhe der Gegenstandsstufe deines Schildes zu reduzieren.

Schmutziges Versetzen [Kampf]

Wenn du einen Gegner versetzt, kannst du die Bewegung nutzen, um sowohl dein Ziel als auch eine zweite Kreatur abzulenken.

- **Voraussetzungen:** Verbessertes Kampfmanöver [Versetzen]
- **Vorteil:** Bewegst du eine Kreatur infolge eines erfolgreichen Kampfmanövers zum Versetzen auf ein an eine andere Kreatur angrenzendes Feld, erleiden beide Ziele bis zu Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Abgelenkt.

Schnelle Verabreichung

Du bist im Verabreichen von Seren geübt.

- **Voraussetzungen:** Medizin 3 Fertigkeitstränge
- **Vorteil:** Du kannst anderen Kreaturen mittels einer Standardaktion anstelle einer Vollen Aktion Seren verabreichen.

Schützendes Fell

Dein dichtes Fell schützt dich vor bestimmten Umweltgefahren und macht dich besonders widerstandsfähig gegenüber so mancher Art von Giften.

- **Voraussetzungen:** Skittermander oder Ysoki
- **Vorteil:** Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Hitze- und Kältegefahren. Ferner erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Zähigkeitswürfe zur Vermeidung der Ansteckung mit bzw. Beeinträchtigung durch Kontaktkrankheiten und -giften.
- **Speziell:** Nach Ermessen des Spielleiters können auch andere Völker mit Fell die Voraussetzungen für dieses Talent erfüllen.

Schwaches Mystisches Wissen

Du hast dir ein breites Spektrum an zusätzlicher niedrigstufiger Magie angeeignet.

- **Voraussetzungen:** Magischer Schlüsselattributswert 17, Minderes Mystisches Wissen, Zauberstufe 7, 7 Stufen in einer Klasse mit Zauberliste
- **Vorteil:** Du erhältst einen zusätzlichen bekannten Zauber des 1. Grades aus deiner Klassenzauberliste.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent pro 3 Zauberstufen über der 7. Stufe nochmals wählen, jedoch nicht öfter, als du das Talent Minderes Mystisches Wissen gewählt hast. Du erhältst dabei jedes Mal einen anderen bekannten Zauber des 1. Grades aus deiner Klassenzauberliste.

Schwungvoller Angriff [Kampf]

Du nutzt die Schwungkraft eines gewaltigen Hiebes, um dich selbst zu versetzen.

- **Voraussetzungen:** ST 11, Athletik 5 Fertigkeitstränge
- **Vorteil:** Erzielst du mit einer Nahkampfwaffe einen Kritischen Treffer gegen einen an dich angrenzenden Feind, kannst du dich augenblicklich 1,5 m auf ein beliebiges, an dich und deinen Gegner angrenzendes Feld bewegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der Effekt tritt zusätzlich zu allen anderen Wirkungen des Kritischen Treffers ein.

Sinne konzentrieren

Du schärfst einen ungenauen Sinn, um Dinge in der näheren Umgebung exakt aufzuspüren.

- **Voraussetzungen:** Blindgespür
- **Vorteil:** Als Bewegungsaktion erhältst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges Blindsight (für denselben Sinn, den du für dein Blindgespür verwendest). Die Reichweite entspricht dabei der Hälfte jener deines Blindgespürs. Dieses Talent kann nicht für mehrere Arten von Blindgespür (wie Geräusche oder Vibration) zur gleichen Zeit genutzt werden.

Standfeste Haltung [Kampf]

Du bist schwer von der Stelle zu bewegen oder niederzuwerfen.

- **Voraussetzungen:** KO 15
- **Vorteil:** Wenn du im Kampf durch einen Angriff oder einen Effekt den Zustand Liegend erleidest, kannst du diesen Effekt einmal pro Kampf als Reaktion ignorieren. Ferner wird die Distanz, die

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

dich ein nichtmagischer Effekt gegen deinen Willen bewegen würde, um 1,5 m reduziert.

Ständige Alarmbereitschaft [Kampf]

Du hältst ständig Ausschau nach Gefahren, sodass es schwierig ist, dir zuvorzukommen.

- **Voraussetzungen:** WE 11, Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Du kannst einmal täglich einen Initiativewurf wiederholen. Du bist zudem bei punktgleichen Initiativwürfen als erster so an der Reihe, als hättest du den höheren Initiativebonus. Besitzen mehrere Charaktere dieses Talent, wird die Reihenfolge bei Gleichstand auf die übliche Weise entschieden.

Stärkende Telepathie

Deine psychische Widerstandskraft stärkt deine mentale Verteidigung – eine Fähigkeit, die du auch deinen Verbündeten in deiner Nähe zu Gute kommen lassen kannst.

- **Voraussetzungen:** Eingeschränkte Telepathie oder Telepathie
- **Vorteil:** Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Als Reaktion kannst du einmal am Tag deinen Verbündeten innerhalb der Reichweite deiner telepathischen Kommunikation bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte gewähren.

Telepathischer Schrei

Du kannst einen entsetzlichen telepathischen Schrei aussenden, um Kreaturen in deiner Nähe zu verunsichern.

- **Voraussetzungen:** Einschüchtern 3 Fertigkeitsebenen, Eingeschränkte Telepathie oder Telepathie
- **Vorteil:** Als Standardaktion überträgst du mittels Telepathie ein schrilles Kreischen in die Köpfe der Feinde in deiner Nähe. Du kannst diese Fähigkeit für jede Charakterstufe auf ein weiteres Ziel anwenden. Alle Ziele müssen sich dabei jedoch innerhalb der Reichweite deiner telepathischen Fähigkeit befinden. Gelingt dir ein Fertigkeitwurf für Einschüchtern (SG = 15 + 1 pro Ziel + 1,5 x dem HG des Ziels mit dem höchsten HG), erhalten alle Ziele den Zustand Erschüttert für 1 Runde sowie für 1 weitere Runde für jedes Mal, das dein Ergebnis den SG um 5 übersteigt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Nachdem eine Kreatur Ziel dieser Fähigkeit wurde, ist sie für 24 Stunden immun gegenüber dem Talent.

Umgang mit Schilden [Kampf]

Du bist geübt im Umgang mit Schilden.

- **Vorteil:** Du erhältst die Fähigkeit zum Umgang mit Schilden. Für mehr Informationen zu Schilden siehe Seite 124.
- **Speziell:** Mechaniker mit einem Exokortex, Entropiker, Solarier und Solden erhalten Umgang mit Schilden automatisch auf der ersten Charakterstufe.

Umweltanpassung

Du bist an ein breites Spektrum an Umgebungen gewöhnt.

- **Voraussetzungen:** KO 13
- **Vorteil:** Wähle aus den folgenden Umwelt- und Wetterbedingungen (*SF Regelwerk*, Seite 394) eine Anzahl entsprechend deines Konstitutionsmodifikators aus: Dichte Atmosphären (inklusive extrem dichter Atmosphären), Extreme Gravitation, Hitzegefahren (Hitze, Große Hitze, Extreme Hitze), Kältegefahren (Kälte, Große Kälte und Extreme Kälte), Raucheffekte (einschließlich Rauchgranaten), Regen und Schnee (schließt Regen, Schnee, Starker Schneefall und Staubsturm ein), Toxische Atmosphären (sowohl geringgradig als auch hochgradig toxische Atmosphären) und Winde (einschließlich Leichter, Heftiger, Mäßiger und Starker Winde sowie Windstürme). Du erleidest durch die ausgewählten Umgebungen weder Nachteile auf Fertigungs- und Angriffswürfe noch nichttödlichen Schaden und musst auch keine Rettungswürfe ablegen, um deren Effekte zu widerstehen. Die

ausgewählten Umwelt- und Wetterbedingungen können danach nicht mehr gewechselt werden. Erhöht sich dein Konstitutionsbonus durch einen Effekt ohne begrenzte Dauer, kannst du deiner Liste weitere Umgebungen hinzufügen.

Unheimliche Darstellung

Du verunsicherst das Ziel deines Zaubers mit merkwürdigen Gesten, gackerndem Gelächter oder anderen Darbietungen.

- **Voraussetzungen:** CH 15, Einschüchtern 5 Fertigkeitsebenen, Fähigkeit zum Wirken von Zaubern
- **Vorteil:** Misslingt dem Ziel eines von dir in dieser Runde gewirkten Zaubers der Rettungswurf, kannst du als Reaktion einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern ablegen, um diese Kreatur zu demoralisieren. Unabhängig von der Anzahl der durch deinen Zauber betroffenen Ziele kann das Talent nur gegen eine Kreatur eingesetzt werden. Jede Kreatur kann nur einmal am Tag Ziel dieser Fähigkeit sein.

Verbesserte Energieresistenz

Du hast eine ausgeprägte natürliche Resistenz gegen eine Art von Energieschaden.

- **Voraussetzungen:** KO 13, Charakterstufe 10, Energieresistenz als Volksmerkmal
- **Vorteil:** Deine volkstypische Resistenz gegenüber einer bestimmten Art von Energieschaden ist mit einer anderen Quelle der Energieresistenz kumulativ. Wurde diese bereits gesteigert, erhöht sie sich stattdessen um 5.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen, seine Effekte sind jedoch nicht kumulativ. Immer wenn du das Talent erneut wählst, wirkt es sich auf eine andere Art von Energieschaden aus deinen Volksmerkmalen aus.

Verteidigung zersetzen

Du lässt wesentliche Teile der Verteidigung deiner Ziele dahinschmelzen, sodass diese einfacher zu treffen sind.

- **Voraussetzungen:** GAB +11
- **Vorteil:** Erzielst du einen Kritischen Treffer mit einem Angriff, der Säureschaden verursacht, kannst du anstelle der normalen Effekte des Kritischen Treffers die Verteidigung deines Zieles für 1W4 Runden stören. Angriffe gegen Kreaturen, deren Verteidigung auf diese Weise aufgelöst wurde, zielen auf die Energetische Rüstungsklasse (ERK), unabhängig von der Schadensart des Angriffes.

Vielseitiger Kämpfer [Kampf]

Du schöpfst deine Reserven aus, um in der Hitze des Gefechts deine Kampftaktiken blitzschnell anzupassen.

- **Voraussetzungen:** Anpassungsfähiger Kämpfer, Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Du kannst einen Reservepunkt aufwenden, um das Talent Anpassungsfähiger Kämpfer ein weiteres Mal am Tag zu nutzen. Setzt du das Talent Anpassungsfähiger Kämpfer erneut ein, bevor die Wirkungsdauer der vorherigen Nutzung abgelaufen ist, ersetzt du das zuvor gewählte Kampftalent mit einem neuen aus dem Talent Anpassungsfähiger Kämpfer. Besitzt ein Kampftalent eine Beschränkung hinsichtlich der Häufigkeit, mit der dieses am Tag eingesetzt werden kann, kann dir das Talent Vielseitiger Kämpfer nicht dazu verhelfen, es über den täglichen Limit hinaus einzusetzen.

Vorauswarnung [Kampf]

Du lenkst mit einem Warnschrei die Aufmerksamkeit deiner Verbündeten auf Bedrohungen in deren Umgebung.

- **Voraussetzungen:** CH 15
- **Vorteil:** Als Bewegungsaktion kannst du einen Warnruf abgeben, welcher den Zustand Auf dem Falschem Fuß bei jedem Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung beendet. Du kannst dieses Talent nicht nutzen, wenn du dich selbst Auf dem Falschem Fuß befindest. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit musst du im



Zuge einer 10-minütigen Rast erst Ausdauerpunkte regenerieren, bevor du sie erneut einsetzen kannst. Es handelt sich um eine sinnesabhängige Fähigkeit.

Widerstandsfähiges Immunsystem

Du schüttelst Krankheiten schnell ab.

- **Voraussetzungen:** KO 17, Gestärktes Immunsystem
- **Vorteil:** Erfüllst du die Voraussetzung für die Heilung einer Krankheit, schüttelst du statt nur einer gleich zwei Schritte hin zur Gesund ab.

Wurfhakenmanöver [Kampf]

Du nutzt den Automatischen Wurfhaken, um deine Feinde näher an dich heranzuziehen.

- **Voraussetzungen:** ST 11
- **Vorteil:** Feuerst du einen Automatischen Wurfhaken (SF Regelwerk, Seite 218) auf eine Kreatur ab, kannst du in der folgenden Runde ein Kampfmanöver zum Versetzen gegen diese Kreatur so starten, als befände sie sich innerhalb deines Angriffsradius. Gelingt dir das Kampfmanöver, kannst du das Ziel in direkter Linie zu dir bewegen.

Zauberfinte

Deine Ablenkungen im Kampf bilden den Auftakt deiner Zauber.

- **Vorteil:** Gelingt dir ein Kampfmanöver Finte, erleidet dein Gegner statt der normalen Effekte einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen den nächsten Zauber, den du vor Ende deines folgenden Zuges wirkst.

Zauberwächter

Du kannst einen Verbündeten auf Kosten deiner eigenen mystischen Verteidigung vor Zaubern schützen.

- **Voraussetzungen:** Mystik 3 Fertigkeitstränge
- **Vorteil:** Wird ein Verbündeter Ziel eines Zaubers oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit, kannst du als Reaktion darauf eine schwache Abwehr schaffen, die diesem Verbündeten einen Verständnisbonus von +2 auf deren Rettungswürfe gegen den Effekt des Zaubers bietet. Die Abwehr zehrt von deiner eigenen Verteidigung, sodass du bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten erleidest. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit musst du im Zuge einer 10-minütigen Rast erst Ausdauerpunkte regenerieren, bevor du sie erneut einsetzen kannst.

Zielgenauer Werfer [Kampf]

Du kannst Waffen mit höherer Präzision werfen.

- **Voraussetzungen:** ST 15
- **Vorteil:** Misslingt dir ein Fernkampfangriff mit einer Wurf- waffe, kannst du bei der Bestimmung, wie viele Felder die Waffe vom eigentlichen Ziel entfernt der Abweichungs- richtung folgend landet, das Ergebnis des 1W4-Wurfes um 1 reduzieren.

Zu-Fall-bringender Ansturm [Kampf]

Du drückst deine Gegner bei einem Ansturm gegen Hindernisse und bringst sie damit zu Boden.

- **Voraussetzungen:** Verbessertes Kampfmanöver [Zu-Fall-bringen], GAB +5
- **Vorteil:** Gelingt dir ein Kampfmanöver Ansturm, bei dem die Be- wegung deines Zieles durch ein Hindernis gestoppt wird, erleidet dein Gegner den Zustand Liegend (oder den Zustand Haltlos in der Schwerelosigkeit).



AUSRÜSTUNG

4



AUSRÜSTUNG

Waffen, Schilde, medizinische Ausrüstung und Seren sind wesentliche Bestandteile des Instrumentariums eines jeden Abenteurers. Quer durch das Universum hindurch entwickeln Unternehmen ständig neue Marken und Modelle bereits bestehender Ausrüstung, um die Grenzen der Technologie und Magie zu sprengen und so eine gewaltige Palette an Produkten zu erschaffen, aus der Abenteurer ihre Ausrüstung zusammenstellen können. Im Folgenden findest du eine Auswahl solcher Gegenstände, die alle den normalen Ausrüstungsregeln - beginnend auf Seite 166 des *GRW* - folgen.

TABELLE 4-1: EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS						
Injektorstab, Standard	1	125	1W3 S	-	L	Agent, Verbergen, Injektion
Injektorstab, Extraspitz	5	2.650	1W4 S	Injektions-SG +2	L	Agent, Verbergen, Injektion
Injektorstab, Hyperspitz	9	12.000	2W4 S	Injektions-SG +2	L	Agent, Verbergen, Injektion
Injektorstab, Ultraspitz	13	46.000	4W4 S	Injektions-SG +2	L	Agent, Verbergen, Injektion
Injektorstab, Superspitz	17	225.000	10W4 S	Injektions-SG +2	L	Agent, Verbergen, Injektion
ZWEIHANDWAFFEN						
KATEGORIELOS						
Injektorspeer, Taktischer	1	250	1W6 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektorspeer, Verbessertes	6	4.250	1W8 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektorspeer, Elite-	11	25.000	3W10 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektorspeer, Paragon-	16	165.000	9W8 S	Injektions-SG +2	L	Injektion

TABELLE 4-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS						
Injektionsestoc, Standard	2	175	1W6 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektionsestoc, Extraspitz	6	4.000	1W8 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektionsestoc, Hyperspitz	10	17.500	4W6 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektionsestoc, Ultraspitz	14	67.000	9W6 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektionsestoc, Superspitz	18	342.000	14W6 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
Injektionsestoc, Megaspitz	20	750.000	18W6 S	Injektions-SG +2	L	Injektion
ZWEIHANDWAFFEN						
KATEGORIELOS						
Fangstab, Wächterklasse	2	325	1W8 S	Injektions-SG +2	L	Injektion, Reichweite, Ringkampf
Fangstab, Häskerklasse	7	6.600	2W8 S	Injektions-SG +2	L	Injektion, Reichweite, Ringkampf
Fangstab, Einkerkurungs-klasse	12	36.300	6W6 S	Injektions-SG +2	L	Injektion, Reichweite, Ringkampf
Fangstab, Beherrschungsklasse	17	256.500	7W12 S	Injektions-SG +2	L	Injektion, Reichweite, Ringkampf
Fangstab, Herrscherklasse	20	855.000	15W8 S	Injektions-SG +2	L	Injektion, Reichweite, Ringkampf

TABELLE 4-3: HANDFEUERWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
DESINTEGRATORWAFFEN									
Kaustikpistole, Liquidierer-	1	225	1W4 A	9 m	Injektions-SG +2	20 Ladungen	2	L	Injektion
Injektorhandschuh, Taktischer	2	560	1W4 A	Angriffsradius	Injektions-SG +2	1 Runde	1	-	Injektion, Verbergen, Schlagpistole
Kaustikpistole, Dezimierer-	6	4.000	1W8 A	9 m	Injektions-SG +2	20 Ladungen	2	L	Injektion
Injektorhandschuh, Verbessertes	7	5.800	1W12 A	Angriffsradius	Injektions-SG +2	1 Runde	1	-	Injektion, Verbergen, Schlagpistole
Kaustikpistole, Exekutor-	12	32.900	4W4 A	9 m	Injektions-SG +2	20 Ladungen	2	L	Injektion
Injektorhandschuh, Elite-	14	69.300	3W12 A	Angriffsradius	Injektions-SG +2	1 Runde	1	-	Injektion, Verbergen, Schlagpistole

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH- WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER- BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Kaustikpistole, Eradikator-	18	242.300	6W8 A	9 m	Injektions-SG+2	20 Ladungen	2	L	Injektion
Injektorhandschuh, Paragon-	20	765.000	6W12 A	Angriffsradius	Injektions-SG+2	1 Runde	1	-	Injektion, Verbergen, Schlagpistole
PROJEKTILWAFFEN									
Cestuspistole, Taktische	1	250	1W4 S	Angriffsradius	-	1 Runde	1	-	Verbergen, Schlagpistole
Nadlerpistole, Taktische	1	175	1W4 S	12 m	Injektions-SG+2	8 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Nadlerpistole, Verbesserte	5	2.700	1W6 S	12 m	Injektions-SG+2	8 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Cestuspistole, Verbesserte	6	4.170	1W12 S	Angriffsradius	Blutung 1W4	1 Runde	1	-	Verbergen, Schlagpistole
Nadlerpistole, Elite-	10	17.250	2W8 S	12 m	Injektions-SG+2	8 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Cestuspistole, Elite-	11	24.400	3W12 S	Angriffsradius	Blutung 1W4	1 Runde	1	-	Verbergen, Schlagpistole
Nadlerpistole, Paragon-	15	94.500	6W6 S	12 m	Injektions-SG+2	8 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Cestuspistole, Paragon-	16	162.000	6W12 S	Angriffsradius	Blutung 1W4	1 Runde	1	-	Verbergen, Schlagpistole
Nadlerpistole, Überlegene	20	725.000	8W8 S	12 m	Injektions-SG+2	8 Pfeile	1	1	Analog, Injektion

TABELLE 4-4: LANGWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH- WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER- BRAUCH	LAST	SPEZIELL
DESINTEGRATORWAFFEN									
Kaustikgewehr, Liquidierer-	1	400	1W6 A	18 m	Injektions-SG+2	20 Ladungen	1	1	Injektion
Kaustikgewehr, Dezimierer-	6	4.500	2W6 A	18 m	Injektions-SG+2	20 Ladungen	1	1	Injektion
Kaustikgewehr, Exekutor-	12	38.000	5W6 A	18 m	Injektions-SG+2	20 Ladungen	1	1	Injektion
Kaustikgewehr, Eradikator-	18	400.000	12W6 A	18 m	Injektions-SG+2	20 Ladungen	1	1	Injektion
PROJEKTILWAFFEN									
Nadlergewehr, Taktisches	1	200	1W6 S	21 m	Injektions-SG+2	14 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Nadlergewehr, Verbessertes	5	3.000	1W8 S	21 m	Injektions-SG+2	14 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Nadlergewehr, Elite-	10	18.000	4W6 S	21 m	Injektions-SG+2	14 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Nadlergewehr, Paragon-	15	110.000	8W6 S	21 m	Injektions-SG+2	14 Pfeile	1	1	Analog, Injektion
Nadlergewehr, Überlegenes	20	850.000	16W6 S	21 m	Injektions-SG+2	14 Pfeile	1	1	Analog, Injektion

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Einige der im folgenden Kapitel beschriebenen Waffen besitzen besondere Waffeneigenschaften, welche in der Tabelle in der Spalte Speziell beim entsprechenden Waffeneintrag angeführt sind. Diese besonderen Waffeneigenschaften können die Leistung und Handhabung der Waffe wesentlich beeinflussen. Ein Beispiel für eine in diesem Buch eingeführte Waffeneigenschaften wird unten näher beschrieben. Weitere besondere Waffeneigenschaften finden sich auf den Seiten 180-182 des GRWs, die Regeln zur Bestimmung des SG der Rettungswürfe für besondere Waffeneigenschaften finden sich in der Randspalte auf Seite 181 des GRWs.

Schlagpistole

Bei Schlagpistolenwaffen handelt es sich um Handfeuerwaffen, die mit an Handschuhen oder ähnlichen Gegenständen montierten, druckempfindlichen Feuermechanismen ausgestattet sind. Im Gegensatz zu anderen Fernkampfaffen, die sich entladen, wenn ein Auslöser gezogen wird, feuert eine Schlagpistole, sobald ausreichend Druck auf den Lauf ausgeübt wird. Alle Waffen mit Schlagpistolenprojektilen verfügen über eine Reichweite entsprechend des natürlichen Angriffsradius ihres Führers. Obwohl es sich um Fernkampfaffen handelt, provozieren sie keine Gelegenheitsangriffe.

WAFFENBESCHREIBUNGEN

Detailangaben zu den folgenden Waffen finden sich in den zugehörigen Waffentabellen. Die Waffen sind weitgehend in der entsprechenden Kategorie aufgeführt. Sämtliche Waffen folgen dabei den üblichen Waffenrichtlinien aus dem GRW.

Desintegratorwaffen

Diese leistungsstarken Waffen werden offiziell auch als hoch-energetische Protonenentkoppler bezeichnet, da diese Ströme aus Energiefeldern produzieren, die Materie auf dieselbe Weise zersetzen und aufbrechen, wie subatomare Säure wirken würde. Allerdings sind sie allgemein als Desintegratorwaffen bekannt, weil deren Effekte Metall in Schlacke, Plastik in giftige Dämpfe und Fleisch in Glibber zu verwandeln vermögen.

Injektorhandschuh

Ausgestattet mit einem per Hand montierten Feuermodus, der seinen Zielen säurehaltige Mixturen injiziert, gleicht diese Waffe einer Kreuzung aus einer Kaustikpistole und einer Cestuspistole. Standardmäßig nutzt die Waffe eine Miniaturbatterie, um ätzende Felder zu kreieren, die Substanzen in Gegner injizieren. Bei entsprechender Ladung können auch Spritzen mit anderen Substanzen damit abgefeuert werden.

Kaustikgewehr

Nach dem Designvorbild und denselben Inspirationen wie der Kaustikpistole entwickelt, soll die Konstruktion dieser größeren Waffe eher einem Sturmfeuergewehr als einer Pistole ähneln. Wie ihr kleineres Vorbild verwendet das Kaustikgewehr seine Batterie, um ein säurehaltiges Feld zu generieren und damit Injektionen direkt an ihre Ziele zu verabreichen. Das Kaustikgewehr kann aber auch mit anderen Substanzen bestückt werden und diese entladen, nachdem diese in einen am Lauf der Waffe angebrachten Spezialtank gefüllt wurde.

ÜBERSICHT

MOTIVE &
VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-
RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Kaustikpistole

Das Design der pistolenähnlichen Waffe basiert zu großen Teilen auf den biologischen Systemen der Desintegratorpeitsche aus der Klasse der Handfeuerwaffen (Rüstammer, Seite 36), wenngleich sich das traditionellere Erscheinungsbild der Kaustikpistole sehr stark von ihrer techno-organischen Inspirationsquelle unterscheidet. Kaustikpistolen kreieren ein Injektionsfeld, welches gewöhnliche Materie in eine säurehaltige Verbindung umwandelt, sodass seine Ziele von innen heraus zu zerfallen beginnen. Die Waffe kann mit Spritzen beladen werden, welche die Injektion anderer Substanzen anstelle der Säureentladung erlauben (in diesem Fall tritt lediglich der Effekt der Injektion in Erscheinung und es wird kein Säureschaden verursacht).

Kategoriellose Waffen

Waffen, die nicht eindeutig in eine der Standardwaffenkategorien passen, werden grundsätzlich als eigene Waffenkategorie behandelt und sind infolgedessen kategorielos. Um das volle Potenzial dieser hochspezialisierten Waffen herauszukitzeln, ist ein außergewöhnliches Training notwendig – sei es, weil diese besondere Fähigkeiten erfordern oder, weil es sich um traditionelle Waffen handelt, die durch den Einzug moderner Schusswaffen an Beliebtheit eingebüßt haben.

Cestuspistole

Die Cestuspistole besteht aus einem schwarzen Lederhandschuh, an dem eine kleine Einzelschusswaffe angebracht wurde. Im Gegensatz zu den meisten Schusswaffen wurde die Cestuspistole so gestaltet, dass diese nicht durch einen handgesteuerten Auslösemechanismus bedient wird, sondern feuert, sobald Druck auf den Waffenlauf ausgelöst wird. Um mit der Waffe einen Schuss abzugeben, muss die Pistole deshalb gegen das ausgewählte Ziel gedrückt werden, was deren Reichweite stark einschränkt.

Fangstab

Der nach antikem Vorbild einer Waffe zum Einfangen von Kriegsgefangenen gestaltete Fangstab besteht aus einem Stab mit einem zangenförmigen Roboterkopf, der zuschnappt, sobald dessen Mitte während einem Angriff gegen ein Ziel gedrückt wird. Jeder der beiden Zangenarme des Fangstabs ist mit panzerbrechenden Spritzen ausgestattet, mit denen Kreaturen verschiedene Substanzen – in der Regel Beruhigungsmittel – injiziert werden können, um das Einfangen zu erleichtern, wenn sich die Fangarme um den Hals einer Kreatur legt. Dazu ist ein erfolgreicher Angriffswurf für einen Nahkampfangriff oder ein Kampfmanöver zum Ergreifen einer Kreatur notwendig. Fangstäbe sind vor allem unter den Drow beliebte Waffen und werden von ihnen dazu verwendet, um Sklaven einzufangen und ihre orksischen Diener zu disziplinieren.

Injektionsestoc

Die schmale Klinge der Injektionsestoc wurde eigens dazu entworfen, um Schwachstellen in den modernen Rüstungen der Feinde zu durchdringen und präzise Wunden zuzufügen. Die Waffe verfügt über einen transparenten Behälter an ihrem Griff, dessen Inhalt mit Hilfe eines Sprungfedermechanismus durch die feinen Kanäle der schmalen Klinge in den Feind injiziert wird, sobald der Führer der Waffe deren Klinge gegen einen Feind drückt.

Injektorspeer

Auf den ersten Blick ähnelt diese Waffe einer überdimensionalen medizinischen Spritze, die an einem Stab befestigt wurde, der beinahe dieselbe Größe wie ihr Führer besitzt. Ein am unterem Ende des Speers angebrachter Behälter erlaubt es dem Führer der Waffe, diese mit verschiedenen Substanzen zu befüllen, die bei einem

erfolgreich ausgeführten Schlag durch einen Sprungfedermechanismus automatisch in den Feind injiziert wird. Die genaue Herkunft dieser heimtückischen Waffe ist unbekannt, obwohl sowohl die Grauen als auch ein berüchtigtes Volk der unterirdisch lebenden Kreaturen Golariums es für sich beanspruchen, diese Waffe für qualvolle Experimente entworfen zu haben.

Injektorstab

Bei dieser Waffe handelt es sich um eine leichtgewichtige und handliche Autoinjektorvorrichtung, die entworfen wurde, um Kreaturen rasch Drogen, Gifte und ähnliche Substanzen zu injizieren, wenn die Waffe gegen den Körper gedrückt wird. Die patentierte Sprungfederkonstruktion des Injektorstabes verfügt über eine stabile Nadel, die selbst die zähste Rüstung, Chitin und Leder ohne weiteres durchdringt. Trotz der vom Injektorstab ausgehenden tödlichen Gefahr ist dieser nur sehr schwer von einem gewöhnlichen medizinischen Autoinjektor zu unterscheiden.

Nadlergewehr

Ebenso wie die Nadlerpistole (s.u.) kann auch das Nadlergewehr sowohl mit gifthaltigen als auch mit medizingefüllten Patronen ausgestattet werden. Das Nadlergewehr feuert seine Pfeile dabei über sehr viel weitere Distanzen ab als sein kleineres Gegenstück.

Nadlerpistole

Die Nadlerpistole wird insbesondere von Attentätern und Schlachtfeldsanitätern bevorzugt, da diese magnetische Felder oder Druckgas dazu verwendet, um Pfeile abzufeuern, welche verschiedene Substanzen in ihr Ziel injizieren. Diese Injektorwaffe kann sowohl mit gifthaltigen als auch mit medizingefüllten Patronen ausgestattet werden.

SCHILDE

Bei Schilden handelt es sich um eine neue Kategorie von Ausrüstungsgegenständen. Ein Charakter ist im Umgang mit Schilden geübt, wenn er das Talent Umgang mit Schilden erlernt hat (siehe Seite 118). Einige Klassen des GRW erhalten automatisch Umgang mit Schilden, wie im Talent beschrieben. Das Ausrüsten eines Schildes, ohne im Umgang damit geübt zu sein, verursacht dieselben Mali wie das Tragen einer Rüstung, mit deren Umgang du nicht geübt bist (GRW, Seite 242). Der Malus ist jedoch nicht kumulativ, wenn du sowohl eine Rüstung als auch einen Schild trägst, mit dessen Umgang du nicht geübt bist.

Sämtliche Schilde wurden so konstruiert, dass diese mit der Rüstungsverbesserung Phasenschild (GRW, S. 207) kompatibel sind. Zudem kannst du den Phasenschild mit dem schildführenden Arm aktivieren. Phasenschilde gewähren jedoch keinen Schildbonus.

Schilde können das Ziel von Kampfmanövern zum Zerschmettern werden, wobei deren Härte und Trefferpunkte auf dieselbe Weise berechnet werden wie bei Rüstungen (GRW, Seite 409). Schilde, die dir das Ausführen Waffenloser Angriffe erlauben, können zusätzlich mit Waffenfusionen ausgestattet werden. In diesem Fall wird deren Gegenstandsstufe als Waffenstufe herangezogen. Schilde können außerdem aus jedem speziellen Material hergestellt werden, aus dem auch Waffen produziert werden können. Die Effekte dieser Modifikationen werden auf Waffenlose Angriffe mit dem Schild angewandt. Bei am Schild angebrachten Rüstungsverbesserungen handelt es sich um technische Gegenstände, die von den entsprechenden Fähigkeiten beeinflusst werden können, sofern nicht anders angegeben. Schilde an sich werden hingegen gegenüber Effekten, die lediglich energetisch betriebene oder technische Gegenstände betreffen, nicht als technische Gegenstände behandelt.



Schildtabellen lesen

Jeder Eintrag in der Schildtabelle beschreibt einen einzelnen Schild mitsamt den folgenden Spielwerten, wie weiter unten beschrieben. Individualisierte Schilde werden im Anschluss näher erläutert. Nicht alle Schilde besitzen über einen Eintrag in jeder Spalte der Tabelle, weil manche Schilde keinen maximalen Geschicklichkeitsbonus oder einen Rüstungsmalus haben.

- **Stufe:** Die Gegenstandsstufe des Schildes.
- **Preis:** Der übliche Marktwert des Schildes.
- **Schildbonus:** Darin wird der vom Schild gewährte Schildbonus auf die RK aufgelistet. Der Schildbonus ist eine neue Art von Bonus, welcher zu den bereits definierten Boni (GRW, Seite 266-267) hinzugefügt wird. Der Schildbonus repräsentiert das Vorhandensein einer mobilen physischen Barriere zwischen dir und einem Angriff.
Mehrere Schildboni sind nicht miteinander oder mit durch Deckung erhaltene Boni kumulativ. Das Ausrüsten eines Schildes erhöht zudem nicht die Deckungsstufe, die du durch andere Objekte erhältst. Beispielsweise erhält ein Charakter mit teilweiser Deckung und einem Einfachen Einsatzschild keine höhere Deckung als die teilweise Deckung.
- Die erste Zahl gibt den Bonus an, den du beim Führen des Schildes erhältst. Die zweite Zahl beschreibt den Bonus, welchen du erhältst, wenn du den Schild zur Verteidigung gegenüber einem bestimmten Feind ausrichtest. Für nähere Informationen konsultiere die Schildbeschreibungen.
- **Maximaler GE-Bonus:** Normalerweise addierst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf deine Rüstungsklasse (sowohl auf die ERK als auch auf die KRK), was jedoch durch dein Schild beschränkt werden kann. Der maximale GE-Bonus deines Schildes gibt an, in welcher Höhe du deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf die RK draufrechnen darfst. Jeglicher überschüssige Geschicklichkeitsbonus erhöht deine RK nicht weiter und wird in dieser Hinsicht schlichtweg ignoriert. Trägst du eine Rüstung mit maximalen GE-Bonus, während du einen Schild mit einem maximalen GE-Bonus führst, verwendest du den niedrigeren der beiden Werte für dein Maximum.
- **Rüstungsmalus:** Während du einen Schild führst, erleidest du einen Malus auf die meisten stärke- und geschicklichkeitsbasierten Fertigkeitswürfe in Höhe dieses Wertes. Siehe Kapitel 5 im GRW für eine umfangreichere Liste mit davon beeinflussten Fertigkeiten. Trägst du eine Rüstung mit einem Rüstungsmalus, während du einen Schild mit Rüstungsmalus führst, füge die beiden Mali zusammen.
- **Last:** Hier steht die Last deines Schildes.
- **Verbesserungssteckplätze:** Hier siehst du die Anzahl an Rüstungsverbesserungen, die am Schild angebracht werden

können. Nicht alle Rüstungsverbesserungen eignen sich zur Montage auf Schilden und jene, die aufgerüstet werden können, funktionieren möglicherweise auf andere Weise als üblich, wie weiter unten beschrieben.

Die folgenden Rüstungsverbesserungen können in Verbesserungssteckplätzen von Schilden montiert werden (sofern dieses über welche verfügt): Adaptiver Energieschild^{SFRK}*, Elektrostatikfeld*, Lichtprojektor^{SFRK}, Panzerplatten^{SFRK}, Panzerungsverstärkung, Reservegenerator^{SFRK}, Sprungscheide, Thermalregulator*, Zauberlichtprojektor^{SFRK}, Zauberreflektor*.

Verbesserungen, die mit einem hochgestellten „SFRK“ markiert wurden, sind in der *Starfinder Rüstkammer* zu finden. Mit einem Sternchen (*) versehene Rüstungsverbesserungen bieten ihren Vorteil nur gegenüber Angriffen jenes Ziels, gegen den der Schild gerichtet wird. (Beispielsweise gewährt dir ein Schild mit Elektrostatikfeld nur gegenüber Angriffen von einem Ziel, gegen das du dein Schild gerichtet hast, Elektrizitätsresistenz und verursacht nur Elektrizitätsschaden an Zielen, wenn diese einen Nahkampfangriff gegen dich ausführen.) Rüstungsverbesserungen, die als Zusatzverbesserungen für Schilde eingesetzt werden, sind nicht mit Rüstungsverbesserungen kumulativ, welche dieselben Vorteile (wie Schadensreduktion, Energieresistenz oder Boni auf Rettungswürfe) gewähren.

Einsatzschild

Das Einsatzschild besteht aus einer großen, dicken Scheibe aus verbessertem Material – in der Regel mehrere dünne Schichten Nanokarbon über Plastik und Harz –, die häufig mit einem Sichtfenster aus durchsichtigem Aluminium versehen wird. Eine Hand, die zum Führen eines Schildes des Aufruhrs eingesetzt wird, kann für keinerlei andere Tätigkeiten genutzt werden. Das Ändern des Griffes, um den Einsatzschild zu führen, anstatt zu tragen und umgekehrt, erfordert stets eine Bewegungsaktion. Ebenfalls eine Bewegungsaktion wird benötigt, um den Einsatzschild aus seinem Lager zu holen oder wieder dort zu verstauen. Während du einen Einsatzschild führst, erhältst du einen Bonus von +2 auf jegliche von dir ausgeführten Ansturm-Kampfmanöver.

Während du einen Einfachen Einsatzschild führst, gewährt er dir einen Schildbonus von +1 auf deine RK. Bist du im Umgang mit dem Einsatzschild geübt, kannst du den Schild als Bewegungsaktion auf einen bestimmten Gegner ausrichten, was dir zwar keinen Bonus auf die RK gewährt, dir aber dafür ermöglichen kann, spezielle an deinem Schild angebrachte Rüstungsverbesserungen einzusetzen. Der Verbesserte sowie der Feldschild des Aufruhrs erhöhen den Schildbonus, welchen du erhältst, während du den Schild auf ein einzelnes Ziel ausrichtest, auf +2. Der Eliteschild des Aufruhrs gewährt dir in diesem Fall einen Schildbonus von +3; der Paragonschild des Aufruhrs sogar einen Bonus von +4.

TABELLE 4-5: SCHILDE

SCHILDMODELL	STUFE	PREIS	SCHILDBONUS	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGSMALUS	LAST	VERBESSERUNGS-STECKPLÄTZE
Einsatzschild, Einfacher	1	300	+1/+1	+3	-2	2	1
Taktikschild, Einfacher	1	250	+0/+1	-	-	1	0
Ritterschild, Einfacher	3	1.500	+0/+2	+4	-1	1	2
Einsatzschild, Feld-	5	3.000	+1/+2	+3	-2	2	2
Taktikschild, Feld-	5	2.500	+1/+1	-	-	1	1
Ritterschild, Feld-	8	9.500	+1/+2	+5	-1	1	2
Einsatzschild, Verbesserter	10	18.000	+1/+2	+4	-2	2	2
Taktikschild, Verbesserter	10	17.250	+1/+1	-	-	1	1
Ritterschild, Verbesserter	13	50.000	+1/+3	+6	-1	1	2
Einsatzschild, Elite-	15	125.000	+1/+3	+5	-2	2	2
Taktikschild, Elite-	15	100.000	+1/+2	-	-	1	1
Ritterschild, Elite-	18	400.000	+1/+3	+7	-1	1	2
Einsatzschild, Paragon-	20	900.000	+1/+4	+6	-2	2	2
Taktikschild, Paragon-	20	800.000	+1/+3	-	-	1	1

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Ritterschild

Beim Ritterschild handelt es sich um eine Platte von beträchtlicher Größe, die aus verbessertem Material – in der Regel aus mehreren dünnen Schichten Nanokarbon über Keramik und Harz – hergestellt wird und häufig über ein transparentes Aluminiumsichtfenster verfügt. Am oberen Ende ist der Schild breit und läuft bis zum unteren Ende hin spitz zu. Eine Hand, die zum Führen eines Schildes des Ritters eingesetzt wird, kann für keinerlei andere Tätigkeiten genutzt werden. Das Ändern des Griffes, um den Ritterschild zu führen, anstatt zu tragen und umgekehrt, erfordert stets eine Bewegungsaktion. Ebenfalls eine Bewegungsaktion wird benötigt, um den Ritterschild aus seinem Lager zu holen oder wieder dort zu verstauen. Während du einen Ritterschild führst, erhältst du einen Bonus von +1 auf jegliche von dir ausgeführten Ansturm-Kampfmanöver. Du kannst den Ritterschild dazu verwenden, um waffenlose Angriffe auszuführen, welche nicht als archaisch behandelt werden und entweder Wuchtschaden oder Stichschaden zufügen (entsprechend deiner Wahl bei jedem Angriff). Viele Ritterorden statten die Schilde des Ritters ihrer Mitglieder mit besonderen Wappen aus, die deren Zugehörigkeit anzeigen.

Während du einen Ritterschild führst, kannst du diesen als Bewegungsaktion so ausrichten, dass er dir größeren Schutz gegenüber einen bestimmten von dir wahrgenommenen Gegner bietet (GRW, S. 260). Dadurch gewährt dir der Schild bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Schildbonus von +2 auf deine RK gegenüber Angriffen von diesem Feind. Ferner erhältst du vom Verbesserten sowie vom Feld- und Eliteschild des Ritters einen Schildbonus von +1, während du den Schild führst, und den in der Tabelle aufgelisteten Bonus, wenn du ihn auf einen bestimmten Gegner ausrichtest.

Taktik Schild

Ein Taktik Schild besteht aus einer schmalen und handlichen Platte, die du mit einer Hand tragen und mit der du Manöver zum Unterbrechen von Angriffen gegen dich ausführen kannst. Eine Hand, die zum Führen eines Taktischen Schildes benutzt wird, kann gleichzeitig andere Gegenstände halten oder zum Nachladen von Waffen eingesetzt werden – jedoch kann damit keine andere Schildwaffe oder ein anderer Schild geführt werden. Du kannst den Taktischen Schild auch benutzen, um waffenlose Angriffe auszuführen, welche nicht als archaisch behandelt werden.

Während du einen Einfachen Taktischen Schild führst, kannst du diesen als Bewegungsaktion so ausrichten, dass er dir größeren Schutz gegenüber einen bestimmten von dir wahrgenommenen Gegner bietet (GRW, S. 260). Dadurch gewährt dir der Schild bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Schildbonus von +1 auf deine RK gegenüber Angriffen von diesem Feind. Ferner erhältst du durch den Verbesserten Taktischen Schild sowie den Taktischen Feldschild einen Schildbonus von +1 auf deine RK, während du den Schild führst. Dieser Bonus wird jedoch nicht erhöht, wenn du den Taktischen Schild gegen einen bestimmten Gegner ausrichtest. Der Taktische Eliteschild erhöht den Schildbonus beim Ausrichten auf ein einzelnes Ziel hingegen auf +2, der Taktische Paragonschild sogar auf +3.

MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE UND GIFTE

Die im Folgenden angeführten medizinischen Wirkstoffe und Gifte basieren auf den Regeln der Seiten 231-232 des GRWs. Die Tabelle enthält Preise für verschiedene Arten dieser Ausrüstungsgegenstände, welche alle nur eine geringfügige Last darstellen. Weitere Richtlinien für Gifte können im GRW auf den Seiten 415-417 gefunden werden.

Medizinische Wirkstoffe

Die folgenden medizinischen Wirkstoffe sind quer durch die Paktwelten und weit darüber hinaus verbreitet.

Ammoniumcarbonat

Die Injektion von Ammoniumcarbonat – auch bekannt als Riechsalz – bringt dich auf der Stelle wieder zu Bewusstsein. Wenn du durch den Verlust von Trefferpunkten das Bewusstsein verlierst, erlangst du unverzüglich eine Anzahl an Trefferpunkten in der Höhe der Stufe des Mediziners zurück. Bist du aufgrund eines misslungenen Rettungswurfes bewusstlos, kannst du sofort einen erneuten Rettungswurf gegen denselben SG wie für den Effekt, der die Bewusstlosigkeit verursacht hat, ablegen, erhältst aber einen Bonus entsprechend der Stufe des Mediziners +3. Legst du einen erfolgreichen Wurf ab, erlangst du dein Bewusstsein zurück.

Antibiotikum

Antibiotika helfen Kranken bei der Bekämpfung ihrer Erkrankung. Wenn du dir ein Antibiotikum einverleibst oder es dir verabreicht wird, erhältst du für eine Anzahl von Tagen entsprechend 2 x des Grades des Antibiotikums einen Bonus (entsprechend der Stufe des Mediziners +3) auf Rettungswürfe gegen Krankheiten.

Gegenmittel

Diese Substanz verschafft dir einen Boost für dein Immunsystem. Wenn du dir ein Gegenmittel einverleibst oder es dir verabreicht wird, erhältst du einen Bonus entsprechend der Stufe des Mediziners auf Rettungswürfe zur Entfernung von Leiden. Ferner zählt ein erfolgreicher Rettungswurf für eine Anzahl an aufeinanderfolgenden erfolgreichen Würfen entsprechend der Stufe des Mediziners.

Impfstoff

Entdecker treffen in der Regel Vorkehrungen zur Abwehr von bekannten Krankheiten. Die Formel von Impfstoffen muss für eine spezifische Krankheit ausgerichtet werden. Einen Tag nach der Einnahme oder der Verabreichung eines Impfstoffes erhältst du für eine Anzahl an Monaten in der Höhe des Grades des Impfstoffes einen Bonus entsprechend der Stufe des Mediziners +5 auf Rettungswürfe gegen diese Krankheit. Dieser Bonus kann ist nicht mit den Effekten eines Antibiotikums kumulativ.

Gifte

Die folgenden Gifte sind quer durch die Paktwelten und weit darüber hinaus verbreitet. Die Regeln zur Wirkung von Giften auf einen Charakter können im GRW, beginnend auf Seite 414, gefunden werden.

BIOZID

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 11

Auswirkung Konstitution; **Häufigkeit** 1/Runde für 4 Runden

Effekt Wähle bei der Herstellung eines Biozids eine lebende Kreaturenunterart aus. Kreaturen dieser Unterart erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen dieses Gift und die Häufigkeit wird um 2 Runden erweitert.

Heilung 2 Rettungswürfe

FLUSSÄURE

Art Gift (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 20

Auswirkung Konstitution; **Inkubationszeit** 1 Minute; **Häufigkeit** 1/Runde für 6 Runden

**TABELLE 4-6:
MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE UND GIFTE**

SUBSTANZ	STUFE	PREIS	ANWENDUNG
MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE			
Grad 1	1	150	1
Grad 2	5	3.000	1
Grad 3	10	15.000	1
Grad 4	15	23.500	1
GIFTE			
Nachtschatten	2	175	1
Turbocurarin	3	260	1
Biozid	4	340	1
Flusssäure	14	10.500	1

Effekt Kann die Säure nicht mit Hilfe eines erfolgreichen Fertigkeitswurfes für Heilkunde oder Naturwissenschaften gegen SG 30 innerhalb 1 Minute neutralisiert werden, löst sich der Körper von Opfern des Giftes, die das Stadium Tot erreichen, vollständig auf.

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

NACHTSCHATTEN

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 13

Auswirkung Weisheit (speziell); **Häufigkeit** 1/Runde für 4 Runden

Effekt Fortschreitender Effekt von Geschwächt-Beeinträchtigt-Blind; ohne Endstadium. Sobald das Stadium Blind erreicht wurde, erleidet das Opfer den Zustand Blind.

Heilung 1 Rettungswurf

TURBOCURANIN

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit SG 14

Auswirkung Geschicklichkeit (speziell); **Häufigkeit** 1/Runde für 4 Runden

Effekt Fortschreitender Effekt von Träge-Steiß-Wankend-Bewegungslos; kein Endstadium. Bewegungslose Opfer des Giftes können weiterhin jede Runde als Volle Aktion einen Rettungswurf ablegen, um ihren Zustand auf Wankend zu verbessern.

Heilung 1 Rettungswurf

SEREN

Seren sind mit magischen Flüssigkeiten befüllte Injektionsfläschchen, deren Inhalt du dir als Standardaktion selbst einverleiben kannst. Als volle Aktion kannst du Seren einer Kreatur mit Hilfe einer Injektionswaffe injizieren oder einer hilflosen oder bewusstlosen Kreatur vorsichtig durch die Kehle hindurch einflößen. Die folgenden Seren folgen den gewöhnlichen Richtlinien für Seren (GRW, S. 225).

Serum des Gestaltwandels

Jene, die mit dem *Serum des Gestaltwandels* nicht vertraut sind, meinen auf den ersten Blick häufig, dass die unruhige, neongrüne Flüssigkeit giftig oder radioaktiv ist. Bei der Herstellung wird jedes einzelne *Serum des Gestaltwandels* einer bestimmten polymorphen Gestalt, entsprechend der Beschreibung des Zaubers *Gestaltwandel* auf der Stufe des Serums, zugeordnet (AA2, S. 145). Sämtliche die polymorphe Gestalt betreffende Entscheidungen – beispielsweise ob diese eine arttypische oder eine spezielle Gestalt annimmt – werden bereits bei der Herstellung des Serums festgelegt. Jede Kreatur, der ein *Serum des Gestaltwandels* eingeflößt wird, verwandelt sich für 2 Stunden x Grad des Serums (2 Stunden für Mk. 1, 4 Stunden für Mk. 2 usw.). Kommst du unfreiwillig in Kontakt mit dem *Serum des Gestaltwandels* (beispielsweise durch einen Angriff mit einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Injektion), kannst du einen Zähigkeitswurf zum abschütteln seines Effektes

TABELLE 4-7: SEREN

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	LAST
Serum des Gestaltwandels, Mk. 1	3	250	-
Serum der Strahlungsabsorption	3	225	-
Serum des Gestaltwandels, Mk. 2	6	675	-
Serum der Regeneration	6	600	-
Serum des Gestaltwandels, Mk. 3	9	2.100	-
Serum des Gestaltwandels, Mk. 4	12	5.700	-
Serum des Gestaltwandels, Mk. 5	15	18.000	-
Serum des Gestaltwandels, Mk. 6	18	60.000	-

ablegen (SG = $10 + 1/2 \times \text{Gegenstandsstufe}$) Missling dir dieser Rettungswurf, kannst du den Effekt noch immer auf dieselbe Weise abschütteln, wie es der Zauber *Gestaltwandel* zulässt.

Serum der Regeneration

Dieses Fläschchen ist mit einer bräunlichen Flüssigkeit gefüllt, deren Konsistenz dickflüssig wie Teer scheint. Wenn du ein *Serum der Regeneration* nutzt, wählst du einen von deinem Körper abgetrennten Körperteil oder ein vernichtetes Organ (beispielsweise durch den Kritischen Treffereffekt Verwundend verursacht) aus und injizierst das Serum mit Hilfe einer Spritze in den entsprechenden Bereich deines Körpers. Für 24 Stunden nachdem du dir das Serum injiziert hast, benötigst du jede Stunde eine Tagesration an Nahrung und Getränken (die du zu dir nehmen kannst, ohne die üblichen Auswirkungen eines solch exzessiven Konsums zu erleiden), da ansonsten die Wirkung des Serums ohne weiteren Effekt endet. Während dieser Zeit wird deine abgetrennte Gliedmaße oder dein zerstörtes Organ wiederhergestellt. Nachdem 24 Stunden vergangen sind, hat sich das entsprechende Körperteil oder Organ vollständig regeneriert und ist wieder voll funktionstüchtig.

Jedes *Serum der Regeneration* kann nur ein Körperteil oder Organ zur gleichen Zeit wiederherstellen; du kannst nicht von den Effekten mehrerer *Seren der Regeneration* gleichzeitig profitieren.

Serum der Strahlungsabsorption

Dieses brodelnde, bernsteinfarbene Serum wurde mit speziellen Isotopen angereichert und eigens dazu entworfen, um radioaktive Strahlung aus dem Körper zu saugen. Durch die Einnahme eines *Serums der Strahlungsabsorption* kannst du einen weiteren Rettungswurf gegen sämtliche Strahlungseffekte ablegen, von denen du beeinflusst wirst. Gelingt dir ein Rettungswurf, endet der Effekt der Strahlung automatisch. Ferner erhältst du einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Strahlung für 1 Stunde.



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



ZAUBER

5





ZAUBERLISTE DES ASPIRANTEN

Dieses Kapitel enthält die folgenden Aspirantenzauber.

1. Grad

Beseelte Rüstung: Ein wohlwollender Geist bringt eine Kreatur, die eine Rüstung trägt, wieder ins Gleichgewicht und schüttelt die Mali der Zustände Auf dem Falschen Fuß und Haltlos ab.

Beseelter Computer: Ein wohlwollender Geist bewohnt deinen Computer und übernimmt auf deine Aufforderung hin deine Würfe für die Fertigkeit Computer.

Brauchtum verstehen: Erhalte während der Wirkungsdauer des Zaubers einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Kultur, wenn du etwas über eine bestimmte Kultur erfahren möchtest.

Erinnerung teilen: Das Ziel des Zaubers teilt seine Erinnerungen mit dir und fünf anderen Kreaturen.

Koordinaten herausfinden: Erhalte den exakten Aufenthaltsort einer Kreatur, die sich auf demselben Planeten wie du befindest.

Megavitamin: Erschaffe eine kleine Anzahl an Nahrungsergänzungsmitteln.

Sternenfeldillusion: Benutze Sternenillusionen, um einen +3 Bonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zu erhalten, wenn du Kreaturen bezüglich ihrer Position im Universum täuschen möchtest.

2. Grad

Feindliche Absichten errahnen: Stoße als Reaktion einen Warnschrei zu einem Verbündeten aus, um ihm dadurch Tarnung zu verschaffen.

Lied des Kosmos: Kreaturen in deiner Nähe müssen einen erfolgreichen Willenswurf ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Fasziniert zu erleiden.

Lückenlose Erinnerung: Rufe eine nicht durch Magie verfälschte Erinnerung vollständig ab.

Ruhelose Rüstung: Bringe Rüstungen dazu, die Bewegungen ihres Trägers zu stören.

Ruhelose Waffe: Lege einen Spuk auf die Waffen eines Feindes, sodass diese sämtliche Angriffe beeinträchtigen, die mit diesen Waffen ausgeführt werden.

Strahlung widerstehen: Lege automatisch einen erfolgreichen Rettungswurf gegen schwache Strahlung ab und unterdrücke Strahlenkrankheiten.

3. Grad

Göttliche Ausstrahlung: Du nimmst die einschüchternde Aura eines Gottes an.

Punktgenaue Navigation: Erhalte einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Steuern, um zu navigieren.

4. Grad

Erinnerung übertragen: Du legst eine Erinnerung in einem kleinen Gegenstand ab.

Lied des Kosmos, Mächtiges: Kreaturen in deiner Nähe erhalten für 1W4 Runden den Zustand Fasziniert oder Geblendet.

Miasma: Erschaffe eine Giftwolke, die alle Kreaturen kränkeln lässt, wenn sie die Luft darin einatmen.

Schwerkraftsenke: Erschaffe eine Stelle mit erhöhter Schwerkraft, die Kreaturen in ihrem Wirkungsradius zu Boden fallen lässt und sie näher an ihr Zentrum zieht.

5. Grad

Eins mit dem Planeten: Du erlangst Informationen über den Planeten, den du besetzt oder innerhalb dessen Umlaufbahn du dich befindest.

6. Grad

Sternensturm: Stürmendes Plasma verursacht 6W8 Elektrizitätsschaden und 6W8 Feuerschaden an Kreaturen und Objekten innerhalb des Wirkungsradius.



ZAUBERLISTE DES TECHNOMAGIERS

Dieses Kapitel enthält die folgenden Technomagierzauber. Ein hochgestelltes „R“ am Ende des Zaubernamens markiert Zauber, die den Aufwand von Reservepunkten erfordern, um gewirkt werden zu können.

1. Grad

Fernsteuerung: Steuere die Bedienungselemente eines Computers oder eines Fahrzeuges innerhalb eines kleinen Radius aus der Ferne.

Holografischer Harnisch: Ein holographischer Harnisch erhöht den Stärkemodifikator des Ziels, um Lasten zu tragen und Gegenstände zu zerstören.

Koordinaten herausfinden: Erhalte den exakten Aufenthaltsort einer Kreatur, die sich auf demselben Planeten wie du befindest.

Munition erschaffen: Erschaffe eine bestimmte Art an Munition, wie etwa Pfeile oder eine Batterie.

Tech-Bastler: Erhalte einen Bonus von +3 auf Würfe zum Scharfmachen von Sprengstoffen, Ausschalten von Mechanismen und Reparieren von Gegenständen.

2. Grad

Augenblickliche Aufwertung: Zaubere kurzzeitig eine kybernetische Aufwertung herbei.

Gegenmaßnahmen verzögern: Zögere die Abwehrmechanismen jemandes Computers hinaus.

Lasernetz: Fülle eine Kammer oder eine Halle mit tödlichen Laserstrahlen.

Schwebescheibe: Beschwöre eine schwebende Scheibe, um dich damit fortzubewegen oder schwere Frachten zu transportieren.

Technik abhärten^R: Schütze ein Fahrzeug, ein Konstrukt oder einen technischen Mechanismus vor den Gefahren der Umwelt.

Technik manipulieren: Steuere eine Waffe oder einen technischen Gegenstand aus der Ferne.

Wachsamer Schrottbots: Erschaffe vorübergehend einen Roboter aus Müll, der dich vor Nah- und Fernkampfangriffen schützt.

Unsichtbarkeit gegen Technik: Das Ziel des Zaubers kann nicht von technischen Gegenständen aufgespürt werden.

3. Grad

Blutinfektion: Modifiziere das Blut deines Ziels, um 3W8 Schaden pro Runde zu verursachen und ihr den Zustand Kränkelnd aufzuerlegen.

Bodenkrabblerr: Verleihe einem Ziel eine Bewegungsrate für Graben und SR 5/Wuchtschaden.

Nanitengestalt: Das Ziel verwandelt sich in eine Wolke aus schwebenden Nanobots.

Phantomrad: Beschwöre ein geisterhaftes Motorrad.

Punktgenaue Navigation: Erhalte einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Steuern, um zu navigieren.

Sicherheitsschott: Zaubere eine Tür herbei, die einen Korridor verschließt.

Smogwall: Eine giftige Nebelwolke macht Kreaturen krank.

4. Grad

Computer erwecken: Verwandle einen Computer in eine dir freundlich gesinnte KI, wobei du und bis zu vier weitere Kreaturen für die Benutzung autorisiert seid.

Schwerkraftsenke: Erschaffe eine Stelle mit erhöhter Schwerkraft, die Kreaturen in ihrem Wirkungsradius zu Boden fallen lässt und sie näher an ihr Zentrum zieht.

Zusätzlicher Transportraum: Erschaffe zusätzliche Sitzplätze im extradimensionalen Raum innerhalb eines Fahrzeuges oder eines kleinen Raumschiffes.

5. Grad

Bewusstsein transferieren: Transferiere dein Bewusstsein in einen Computer oder ein bereitwilliges Konstrukt, um dessen Funktionen zu kontrollieren.

Schwebescheibe, Massen-: Erschaffe mehrere schwebende Energiescheiben, auf denen sich Kreaturen fortbewegen können und du schwere Frachten transportieren kannst.

6. Grad

Sicherheitsprotokoll: Schütze ein Gebäude oder Raumschiff mit Hilfe einer Vielzahl technischer und magischer Verteidigungsmaßnahmen.

ZAUBERLISTE DES HEXERS

Hexer können die folgenden Zaubern lernen. Zaubern aus diesem Kapitel sind mit einem Sternchen (*) versehen. Zaubern aus anderen Quellen als diesem Kapitel oder dem *SF Regelwerk* wurden mit einer hochgestellten Abkürzung versehen, welche auf den entsprechenden Band verweisen. Eine Legende der Quellen und deren Abkürzungen sind auf Seite 3 angeführt. Ein hochgestelltes „R“ am Ende des Zaubernamens markiert Zaubern, die den Aufwand von Reservepunkten erfordern, um gewirkt werden zu können.



0. Grad

Aussbessern: Stellt bei einem Gegenstand oder Konstrukt 1W4 Treffpunkte wieder her.

Benommenheit: Verursache den Zustand Benommen bei einer humanoiden Kreatur mit HG 3 oder niedriger.

Bezaubernde Fassade*: Gewähre einer Kreatur einen Bonus auf charismabasierte Würfe und beschleunige das Sammeln von Informationen durch diese Kreatur.

Blendendes Aufflackern*: Zaubere Salven verstörender Leuchtgeschosse, um einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung innerhalb des Wirkungsbereiches zu verursachen.

Erschöpfung: Eine von dir berührte Kreatur erhält den Zustand erschöpft.

Flüssigkeiten vermischen*: Verändere die chemische Zusammensetzung von Flüssigkeiten mit bis zu 1 Last pro Stufe.

Gefährliche Energie*: Verursache 1W3 Säure-, Elektrizitäts-, Feuer- oder Schallschaden in einem Explosionsradius von 1,50 m.

Geisterhaftes Geräusch: Lass kleinere Geräuschillusionen erklingen.

Magie entdecken: Spüre Zaubern und magische Gegenstände innerhalb von 18 m auf.

Plappernde Leiche: Bringe eine Leiche dazu, Informationen auszu-plappern.

Psychokinetische Hand: Bewege einen Gegenstand mit Last 1 oder weniger mittels Telekinese.

Tanzende Lichter: Erschaffe bis zu vier Lichter, die du lenken kannst.

Zaubertrick: Beeindrucke mit einfachen magischen Effekten.

1. Grad

Anhaltende Welten: Verlängere die Wirkungsdauer des Klassenmerkmals Unendliche Welten.

Austilgen: Entfernt Schrift magischer oder normaler Art.

Böswilliger Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere eine Kreatur und verursache dadurch Mali.

Fliegen: Lasse eine Kreatur oder einen Gegenstand pro Stufe langsamer fallen.

Furcht: Verängstigt eine einzelne lebende Kreatur mit HG 4 oder niedriger für 1W4 Runden.

Gedanken wahrnehmen: Höre oberflächliche Gedanken.

Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere die Gestalt einer bereitwilligen Kreatur.

Hilfreiche Lichtkugel: Erschaffe ein Energiewesen, das Licht verströmt und einen Gegner ablenkt.

Identifizieren: Gewährt einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe zum Identifizieren von magischen oder technischen Gegenständen.

Kreatur herbeizaubern: Rufe einen extraplanaren Verbündeten herbei.

Nadelschleier*: Kleine Nadeln verursachen Schaden sowie zusätzlichen Blutungsschaden für 3 Runden.

Person bezaubern: Lasse eine humanoide Kreatur glauben, sie sei dein Verbündeter.

Pforte zuhalten: Hält eine Tür zu.

Schadensart verändern: Lasse eine Kreatur oder eine Waffe verschiedene Schadensarten sowie zusätzlichen Schaden verursachen.

Schmieren: Lässt eine Fläche von 3 m x 3 m oder einen Gegenstand glitschig werden.

Schutzhülle des Lebens: Umschließe Kreaturen mit einer schützenden Hülle, in der eine verträgliche Atmosphäre herrscht.

Selbstverkleidung: Verändere deine äußere Erscheinung.

Sprachen verstehen: Du verstehst alle gesprochenen, geschriebenen oder ertastbaren Sprachen sowie Symbolsprachen.

Stromschlag: Verursache 4W6 Elektrizitätsschaden durch deine Berührung.

Überhitzen: Füge Kreaturen in einem Kegel 2W8 Feuerschaden zu.

Verwirrung, Schwächerer: Eine lebende Kreatur erhält für 1 Runde den Zustand Verwirrt.

Zustand entfernen, Schwächeres: Entfernt einen minderen schädlichen Zustand, von dem eine Kreatur betroffen ist.

2. Grad

Ätzende Umwandlung: Schleudere magische Nanobots als Fernkampfangriff und verursache dadurch an einem Ziel 4W4 Säureschaden sowie 5 zusätzlichen Schaden in darauffolgenden Runden.

Böswilliger Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere eine Kreatur und verursache dadurch Mali.

Energiestoß: Ein Energiekegel verursacht bei 2W6 Schaden und wirkt wie das Kampfmanöver Ansturm.

Fliegen: Dein Ziel bewegt sich nach deinen Anweisungen aufwärts und abwärts.

Furcht: Verängstigt eine einzelne lebende Kreatur mit HG 4 oder niedriger für 1W4 Runden.

Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere die Gestalt einer bereitwilligen Kreatur.

Klopfen: Öffne eine normal oder magisch verschlossene Tür.

Kreatur herbeizaubern^{SFAA}: Rufe bis zu drei extraplanare Verbündete herbei.

Lied des Kosmos: Kreaturen in deiner Nähe müssen einen erfolgreichen Willenswurf ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Fasziniert zu erhalten.

Monsterbenommenheit: Die von dir anvisierte lebende Kreatur mit HG 5 oder niedriger erleidet den Zustand Benommen.

Nebelwolke: Erschaffe eine Nebelwolke, welche die Sicht behindert.

Parallelgestalt*: Verschleierte die Gestalt und Ausrüstung einer Kreatur und verleihe deinen Zielen einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um Personen zu imitieren.

Person festhalten: Lähme eine humanoide Kreatur.

Realitätsschnitt: Reiß einen Schnitt in die Realität und füge sämtlichen Zielen 2W6 Schaden zu, wobei ein einzelnes Ziel den Zustand Wankend erhält.

Realitätssprung*: Springe innerhalb deiner Reichweite bis zu einem anderen Punkt in dieser Realität, wobei eine Chance von 50 % besteht, leicht neben deinem Ziel zu erscheinen.

Reparieren: Stelle bei einem Gegenstand oder einem Konstrukt Treffpunkte in der Höhe von 5W6 wieder her.

Spiegelbilder: Erschaffe als Köder mehrere Doppelgänger deiner selbst.

Unsichtbares sehen: Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände.

Unsichtbarkeit: Das Ziel ist für 1 Minute/Stufe unsichtbar, solange es nicht angreift.

Vorahnung*: Bringe in Erfahrung, ob eine Aktion gute oder schlechte Auswirkungen haben wird.

Zustand: Überwache den Zustand und die Position deiner Verbündeten.

Zustand entfernen: Entfernt einen mäßigen schädlichen Zustand, von dem eine Kreatur betroffen ist.

3. Grad

Arkaner Blick: Magische Quellen werden für dich sichtbar.

Böswilliger Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere eine Kreatur und verursache damit Mali, möglicherweise dauerhaft.

Einflüsterung: Zwingt ein Ziel dazu, einer festgelegten Handlungsweise zu folgen.

Entropischer Griff: Deine Berührung lässt einmal pro Runde für jede Stufe ein Konstrukt oder einen nichtmagisch hergestellten Gegenstand zerfallen.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Entkräftender Strahl: Ein Strahl verursacht bei einem Ziel den Zustand Entkräftet.

Explosion: Füge Kreaturen in einem Radius von 6 m 9W6 Feuerschaden zu.

Feindberechnung: Konzentriere dich auf einen Feind, um dessen Aktionen vorherzusagen und eine angemessene Reaktion vorzubereiten.

Fliegen: Ein Ziel fliegt mit einer Bewegungsrate von 18 m.

Furcht: Angezielte Kreaturen mit HG 8 oder niedriger innerhalb eines Kegels sind für 1 Minute Panisch.

Gebrechen entfernen: Neutralisiert Flüche, Krankheiten, Befall, Gifte und andere schädliche Zustände bei einer Kreatur.

Gegenstrahlung: Befreie einen Bereich von Strahlung, wobei die entfernbare Strahlungsstufe von der Höhe deiner Zauberstufe abhängt.

Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere die Gestalt einer bereitwilligen Kreatur.

Hast: Eine Kreatur pro Stufe kann sich schneller bewegen und schneller handeln.

Hellhören/Hellsehen: Du kannst 1 Minute/Stufe auf Entfernung sehen oder hören.

Kreatur herbeizaubern^{SFAA}: Rufe bis zu drei extraplanare Verbündete herbei.

Magie bannen: Beende einen Zauber oder magischen Effekt.

Mit Toten sprechen: Eine Leiche beantwortet dir bis zu sechs Fragen.

Monster bezaubern: Lässt ein Monster für 1 Tag/Stufe glauben, es wäre dein Verbündeter.

Resistente Rüstung, Schwächere: Verleiht SR 5/- oder Energie-resistenz 5 gegen zwei Energiearten.

Standort vortäuschen: Angriffe verfehlen das Ziel in 50 % aller Fälle.

Unauffindbarkeit: Verberge das Ziel vor Erkenntnismagie und Überwachungsmaßnahmen.

Verlangsamen: Bringe eine Kreatur/Stufe dazu, sich langsamer zu bewegen und langsamer zu handeln.

Verstrahlen: Flute einen Bereich mit gefährlicher Strahlung.

Wahrscheinlichkeitsschätzung: Wiederhole einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf.

Zungen: Das Ziel kann jede beliebige Sprache sprechen und verstehen.

4. Grad

Atmosphäre kontrollieren^{SFPW}: Modifiziere die Korrosionsstärke, die Dichte und den Giftgehalt der Atmosphäre innerhalb eines Radius von 9 m.

Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 4 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt.

Böswilliger Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere eine Kreatur und verursache damit Mali, möglicherweise dauerhaft.

Böswilliger Gestaltwandel, Massen^{SFAA2}: Bis zu vier Kreaturen können Ziel der Effekte des Zaubers *Böswilliger Gestaltwandel* des 1. Grades werden.

Dimensionstür: Teleportiere dich über kurze Entfernungen.

Erschaffung: Erschaffe einen Gegenstand aus pflanzlicher Materie.

Feuerwand: Ein gleißender Flammenvorhang verursacht 2W6 Feuerschaden innerhalb einer Reichweite von 3 m und 1W6 Feuerschaden innerhalb einer Reichweite von 6 m; das Durchdringen der Feuerwand verursacht 5W6 Feuerschaden.

Fliegen: Dein Ziel fliegt mit einer Bewegungsrate von 21 m.

Fortschicken: Zwingt eine Kreatur, auf ihre Heimatebene zurückzukehren.

Furcht: Sämtliche Ziele innerhalb eines Kegels sind für 1 Minute Panisch.

Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere die Gestalt einer bereitwilligen Kreatur.

Gestaltwandel, Massen^{SFAA2}: Verändere die Gestalt von bis zu vier bereitwilligen Kreaturen wie beim Zauber *Gestaltwandel* des 1. Grades.

Hasserfüllte Fratze: Täuscht bei deinem Ziel ein finsternes Gesicht vor und gewährt ihm dadurch einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und die Fähigkeit, Feinde zu verängstigen.

Kosmischer Wirbel: Ein Wirbelwind verursacht 4W6 Schaden und zudem den Zustand Liegend.

Kreatur herbeizaubern^{SFAA}: Rufe bis zu vier extraplanare Verbündete herbei.

Lied des Kosmos, Mächtiges: Kreaturen in der Nähe sind für 1W4 Runden Fasziniert oder Geblendet.

Miasma: Erschaffe eine Giftwolke, die alle Kreaturen kränkeln lässt und Übelkeit verursacht, wenn sie die Luft darin einatmen.

Monster festhalten: Lähme eine Kreatur.

Radioaktivität entfernen: Entferne anhaltende Strahlungseffekte von einer Kreatur oder einem Gegenstand.

Resistente Rüstung: Verleiht SR 10/- oder Energie-resistenz 10 gegen drei Energiearten.

Schwerkraftsenke: Erschaffe eine Stelle mit erhöhter Schwerkraft, die Kreaturen in ihrem Wirkungsradius zu Boden fallen lässt und sie näher an ihr Zentrum zieht.

Unsichtbarkeit, Mächtige: Das Ziel ist für 1 Runde/Stufe unsichtbar, sogar, wenn es angreift.

Unverwundliche Sphäre: Eine Energiesphäre schützt dein Ziel, hält es aber dabei gefangen.

Verwirrung, Schwächere: Das Verhalten der Ziele wird für 1 Runde/Stufe durch den Zufall bestimmt.

Wiedergeburt: Erwecke ein Ziel in einem zufällig bestimmten Körper wieder zum Leben.

5. Grad

Ablenkung: Mache dich selbst unsichtbar und erschaffe dabei ein täuschendes Duplikat mit deinem Aussehen.

Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 7 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt hat.

Böswilliger Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere eine Kreatur und erlege ihr damit Mali auf, wobei du die Kreatur dabei möglicherweise in ein kleines Tier verwandelst.

Böswilliger Gestaltwandel, Massen^{SFAA2}: Bis zu vier Kreaturen können Ziel der Effekte des Zaubers *Böswilliger Gestaltwandel* des 2. Grades werden.

Energiewand: Erschaffe eine unsichtbare Wand, die nur schwer zu zerstören ist.

Erinnerung verändern: Verändere 5 Minuten in der Erinnerung deines Zieles.

Erschaffung: Erschaffe einen einzelnen Gegenstand aus pflanzlicher oder mineralischer Materie.

Fliegen: Du kannst mit einer Bewegungsrate von 21 m fliegen und über große Distanzen eilen.

Fortschicken: Zwingt extraplanare Kreaturen, deren Gesamt-HG nicht höher als deine Stufe +2 ergibt, auf ihre Heimatebenen zurück.

Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere die Gestalt einer bereitwilligen Kreatur.

Gestaltwandel, Massen^{SFAA2}: Verändere die Gestalt von bis zu vier bereitwilligen Kreaturen wie beim Zauber *Gestaltwandel* des 2. Grades.

Kontakt zu anderen Ebenen: Stelle einer extraplanaren Wesenheit Fragen, wobei zweifelhafte Resultate auftreten können.

Kreatur herbeizaubern: Rufe bis zu drei extraplanare Verbündete herbei.

Magie bannen, Mächtige: Beende mehrere Zauber oder Effekte.

Privates Heiligtum: Verhindere für 24 Stunden, dass jemand einen Bereich überwacht oder ausspäht.

Realitätskrümmung: Konzentriere dich auf einen Verbündeten, um ihn einmal pro Runde bis zu 3 m zu bewegen und euch so einen Vorteil zu verschaffen.

Resistenter Schutzschild: Verleiht bis zu 10 Kreaturen SR 5/- oder Energie-resistenz 5 gegen alle Energiearten.

Saurer Regen: Ein Sturm fügt Feinden 3W6 Schaden für 1 Runde pro Stufe zu, erlegt eine Fehlschlagchance von 50 % auf und verursacht den Zustand Wankend.

Schädel zerquetschen: Füge dem Kopf einer lebenden Kreatur 18W8 Schaden zu.

Schnelle Selbstreparatur: Ein Konstrukt oder eine Waffe erhält 1 Minute lang 2W8 Trefferpunkte pro Runde.

Teleportieren: Teleportiere dich augenblicklich bis zu 3.200 km weit.

Tote erwecken: Erwecke eine Kreatur wieder zum Leben, die vor nicht länger als 1 Tag/Stufe gestorben ist.

Verzauberung brechen: Befreie ein Ziel von Verzauberungen, Flüchen und Verwandlungen.

Wände passieren: Erschaffe einen Durchgang, mit dem du die meisten Wände passieren kannst.

Widerwilliger Beschützer: Bezaubere ein Ziel, damit es dich im Kampf beschützt.

Zustand entfernen, Mächtiges: Entferne alle schädlichen Zustände, von denen eine Kreatur betroffen ist.

6. Grad

Apokalypse einleiten*: Füge Feuerschaden zu, erschaffe Schwieriges Gelände und nagle möglicherweise Gegner im Wirkungsbereich am Boden fest.

Ätherischer Ausflug: Du wechselst für 1 Runde pro Stufe in den ätherischen Zustand.

Auflösung: Ein Strahl verwandelt eine Kreatur oder einen Gegenstand zu Staub.

Bindender Ruf: Halte eine extraplanare Kreatur mit HG 10 oder niedriger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt hat.

Böswilliger Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere eine Kreatur und erlege ihr damit Mali auf, wobei du die Kreatur dabei möglicherweise in ein kleines Tier verwandelst.

Böswilliger Gestaltwandel, Massen-^{SFAA2}: Bis zu vier Kreaturen können Ziel der Effekte des Zaubers *Böswilliger Gestaltwandel* des 3. Grades werden.

Ebenenbarriere: Schotte einen Bereich ab, um Ebenenreisen zu oder von diesem Ort zu verhindern.

Ebenenwechsel: Lasse bis zu acht Kreaturen auf eine andere Ebene deiner Wahl reisen.

Fleisch zu Stein: Verwandle eine Kreatur in eine Statue.

Fliegen: Mehrere Ziele können mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen.

Gestaltwandel^{SFAA2}: Verändere die Gestalt einer bereitwilligen Kreatur.

Gestaltwandel, Massen-^{SFAA2}: Verändere die Gestalt von bis zu vier bereitwilligen Kreaturen wie beim Zauber *Gestaltwandel* des 3. Grades.

Interplanetares Teleportieren^R: Teleportiere dich zu anderen Planeten.

Kreatur herbeizaubern^{SFAA}: Rufe bis zu vier extraplanare Verbündete herbei.

Resistente Rüstung, Mächtige: Verleiht SR 15/- oder Energieresistenz 15 gegen vier Energiearten.

Schattenreise: Du trittst in die Schattenebene ein, um schnell an einen anderen Ort zu reisen.

Schleier: Verändere das Aussehen mehrerer Kreaturen in einer Gruppe.

Schützende Zuflucht: Deine Ziele können weder angreifen noch angegriffen werden, genießen aber bequeme Bedingungen.

Schwerkraft kontrollieren: Verändere die Gravitationskraft in einem Bereich.

Stahlwand^R: Erschaffe eine Wand mit 45 Trefferpunkten pro 2,5 cm Dicke und Härte 15.

Sternensturm^{*}: Stürmendes Plasma verursacht 6W8 Elektrizitätsschaden und 6W8 Feuerschaden an Kreaturen und Objekten innerhalb des Wirkungsradius.

Subjektive Realitätswahrnehmung: Du überzeugst dich selbst davon, dass eine Kreatur oder ein Objekt eine Illusion ist.

Terraformen^R: Verändere das Gelände und Klima.

Unausprechliche Präsenzen^{*}: Gegner im Wirkungsbereich erleiden 4W6 Schaden pro Runde, können sich nicht bewegen und werden möglicherweise im Ganzen verschlungen.

Unsichtbarkeit, Massen-: Mehrere Ziele sind für 1 Minute pro Stufe unsichtbar, sofern kein Ziel angreift oder sich von anderen Zielen entfernt, die vom Zauber betroffen sind.

Wahrer Blick: Das Ziel kann Dinge so sehen, wie sie wirklich sind.

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Anhaltende Welten



Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Persönlich

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Wirke diesen Zauber, während die Wirkungsdauer eines anhaltenden Umwelteffektes aktiv ist, den du mittels des Klassenmerkmals Unendliche Welten erschaffen hast, um die Kontrolle über die sich überlagernden Realitäten um dich herum weiterzuentwickeln. In diesem Fall werden die Effekte um die Wirkungsdauer des Zaubers erweitert. Hast du mit Hilfe des Klassenmerkmals Unendliche Welten mehrere Effekte erschaffen, kannst du durch den Zauber eine beliebige Anzahl dieser Effekte erweitern.

Apokalypse einleiten



Schule Illusion (Schatten)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Wirkungsbereich Radius von 18 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen, anzweifeln und Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst eine scheinbar reale Apokalypse, die durch den Wirkungsbereich des Zaubers fegt und dabei mehrere Effekte auslöst. Wenn der Zauber gewirkt wird, kracht als erster Effekt ein täuschend echtes Höllenfeuer zu Boden und verursacht an allen Gegnern innerhalb des Wirkungsbereiches 6W6 Feuerschaden. Die Betroffenen können eine Willenswurf ablegen, um die feurige Darstellung anzuzweifeln und dadurch nur den halben Schaden zu erleiden.

Im Anschluss folgen für die Wirkungsdauer des Zaubers zwei weitere anhaltende Effekte. Eine Illusion lässt den Boden als instabile Kruste über heißer Lava erscheinen, das deine Feinde als schwieriges Gelände behandeln. Gierig nach Feinden schnappende Hände scheinen aus dem Boden an die Oberfläche zu brechen, um diese zu ergreifen. Jedes Mal, wenn ein Gegner seinen Zug innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers beginnt, muss dieser einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen, um nicht für diesen Zug unfähig zu sein, das Feld zu verlassen, auf dem er sich befindet.

Augenblickliche Aufwertung



Schule Beschwörung (Erschaffung)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Eine bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein (harmlos)

Du beschwörst winzige Teilchen an magiegeladener Technologie, um daraus eine funktionstüchtige, aber vorübergehende kybernetische Aufwertung mit einer Gegenstandsstufe entsprechend deiner Zauberstufe oder niedriger zu erschaffen. Du entscheidest beim Wirken des Zaubers, welche kybernetische Aufwertung du damit erschaffst. Das Ziel muss über das entsprechende System verfügen, für das die Aufwertung zur Verfügung steht. Verfügt das ausgewählte System deines Ziels bereits über die maximal zulässige Anzahl an Aufwertungen, zeigt der Zauber keine Wirkung. Die Aufwertung erscheint ohne Schaden anzurichten und verbleibt während der Wirkungsdauer des Zaubers, bevor sie sich schadlos in Luft auflöst, wenn der Zauber endet.

Beseelter Computer



Schule Nekromantie

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Eine Computersystem

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du lenkst einen gutwilligen Geist aus dem Fluss der Seelen um, sodass dieser vorübergehend ein Computersystem bewohnt. Du kannst mit dem Geist kommunizieren, solange du dich konzentrierst. Der Geist ist im Umgang mit Computern geübt und kann auf deine Anweisung hin Fertigkeitwürfe für Computer mit einem Gesamtbonus entsprechend 3 + deiner Zauberstufe + deinem Schlüsselattributsmodifikator ablegen.

Beseelte Rüstung

 **ASPIRANT 1**

Schule Nekromantie

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Eine Rüstungsmontur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen (harmlos); **Zauberresistenz** Ja

Du lenkst einen gutwilligen Geist aus dem Fluss der Seelen um, sodass dieser vorübergehend eine Rüstungsmontur bewohnt. Der Geist stabilisiert die Nerven und die Balance der Kreatur, welche die Rüstung trägt. Wird das Ziel während der Wirkungsdauer des Zaubers Auf-dem-Falschen-Fuß erwischt, kann es den durch diesen Zustand verursachten Malus auf die RK ignorieren. In gleicher Weise zeigt auch der Zustand Haltlos keine Wirkung beim Ziel, während der Zauber aktiv ist.

Bewusstsein transferieren

 **TECHNOMAGIER 5**

Schule Erkenntnis

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Berührung

Ziele Eine Computer oder ein bereitwilliges technologisches Konstrukt; siehe Text

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du transferierst dein Bewusstsein in einen Computer oder in ein technologisches Konstrukt. Der Grad des Computers, in den du dein Bewusstsein übertragen möchtest, darf nicht höher als deine halbe Zauberstufe sein. Transferierst du dein Bewusstsein in ein Konstrukt, muss dieses bereitwillig oder, falls nicht intelligent, dir gegenüber nicht feindselig gesinnt sein. Der HG oder die Stufe des Konstrukts darf deine Zauberstufe nicht übersteigen.

Während sich dein Bewusstsein in einem Computersystem befindet, hast du direkte Kontrolle über seine Kommandos. Fertigkeitwürfe für Computer für dieses System kannst du mit halbem Zeitaufwand ablegen.

Überträgst du dein Bewusstsein hingegen in ein technologisches Konstrukt, hast du Zugang zu all dessen Funktionen, was dir die direkte Kontrolle über die Kreatur verleiht. Du kannst jedoch nicht die Zauber des Konstrukts wirken oder dessen Zauberähnliche Fähigkeiten nutzen, sehr wohl aber deine eigenen Zauber wirken.

Während der Wirkungsdauer des Zaubers fällt dein Körper zu Boden und ist so hilflos, als wärest du Bewusstlos. Wenn der Zauber endet, kehrt dein Bewusstsein augenblicklich in deinen Körper zurück, vorausgesetzt, dein Körper und das Ziel des Zaubers befinden sich auf derselben Ebene. Ist das nicht der Fall, stirbst du.

Bezaubernde Fassade

 **HEXER 0**

Schule Illusion

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele Eine Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du ziehst hauchdünne Fäden aus anderen, wesentlich vornehmeren Realitäten und wickelst dein Ziel darin ein, um die Ecken

und Kanten ihrer Persönlichkeit zu glätten und deren natürlichen Charme hervorzuheben. Das Ziel erhält einen Situationsbonus von +1 auf Charismawürfe und charismabasierte Fertigkeitswürfe. Ferner kann eine von diesem Zauber betroffene Kreatur einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, um Informationen in nur 10 Minuten Zeitaufwand zu erlangen. Hat eine unter den Effekten des von dir gewirkten Zaubers *Bezaubernde Fassade* stehende Person diesen Vorteil genutzt, um in einer bestimmten Siedlung oder näheren Umgebung Informationen zu beschaffen, kann in den folgenden 24 Stunden kein weiteres Ziel eines von dir gewirkten Zaubers *Bezaubernde Fassade* diesen Vorteil auf dieselbe Weise nutzen.

Blendendes Aufflackern

 **HEXER 0**

Schule Hervorrufung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt verwirrende, knallende Leuchtgeschosse innerhalb eines Radius von 3 m

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du rufst faustgroße Säckchen mit Materie aus multiplen Realitäten hervor, anhand derer du chemische Reaktionen auslöst, die bis zu ein Dutzend Leuchtgeschosse abfeuern. Diese Leuchtfackeln erscheinen alle zum selben Zeitpunkt und breiten sich innerhalb des Radius von 3 m aus. Du bestimmst dabei die Farbe der Leuchtgeschosse, kannst diese aber auch farblos aufflackern lassen. Während sich die Geschosse durch deine Realität hindurchbewegen, verursachen sie knallende Geräusche. Dieses Knallgeräusch kann so leise wie menschliches Flüstern oder so laut wie bis zu 20 schreiende Menschen sein. Du kannst die Leuchtgeschosse auch dazu veranlassen, einen schwefel- oder ozonhaltigen Geruch auszustößen, wenn sie aufflackern. Diese ablenkenden Leuchtgeschosse verursachen einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, die innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers abgelegt werden.

Wirkt du den Zauber, während ein weiterer Zauber *Blendendes Aufflackern* aktiv ist, endet der Effekt des früheren Zaubers.

Blutinfektion

 **TECHNOMAGIER 3**

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du veränderst die chemischen Stoffe innerhalb des Körpers deines Zieles, sodass dieser seine eigenen Zellen abstößt und bekämpft. Das Ziel erleidet dadurch jede Runde 3W8 Schaden, kann jedoch einen Zähigkeitswurf ablegen, um diesen Schaden zu halbieren. Ferner erhält das Ziel für die Wirkungsdauer des Zaubers den Zustand Kränkelnd.

Bodenkrabber

 **TECHNOMAGIER 3**

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Ziele Eine bereitwillige, berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Der Körper des Ziels verformt sich zu einem Exoskelett und seine Gliedmaßen wie Hände und Füße werden breit und spitz wie Schaufeln. Rüstung, welche irgendeine dieser Gliedmaßen bedeckt, funktioniert nach wie vor auf ihre übliche Weise und verformt sich, sodass sie zu den veränderten Gliedmaßen passt. Das Ziel erhält SR 5/ Wuchtschaden und eine Bewegungsrate für Graben entsprechend seiner Bewegungsrate am Boden. Dieser Zauber gewährt nicht die Fähigkeit zu atmen, während das Ziel begraben ist. Eine atmende Kreatur kann sich also ohne Schutzmaßnahmen vor der Umwelt in Ersticken Gefahr befinden.

Brauchtum verstehen

ASPIRANT 1

Schule Erkenntnismagie

Zeitaufwand Reaktion

Reichweite Persönlich

Ziele Du

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein (harmlos)

Der Zauber gewährt dir während der Wirkungsdauer einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Kultur. Der Verständnisbonus, den du durch den Zauber erhältst, kann dir beispielsweise helfen, jemanden angemessen zu grüßen, zu wissen, ob physischer Kontakt (wie etwa ein Händeschütteln oder ähnliches) angemessen ist oder wie du isst, ohne eine Sauerei zu veranstalten oder deinen Gastgeber zu beleidigen. Zudem verringert sich während der Wirkungsdauer des Zaubers der SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie um 5, wenn du versuchst, die Gesinnung eines Ziels zu verändern. Der Zauber ersetzt nicht das gewissenhafte Studium einer Kultur und gewährt dir auch keinen Bonus, der über die Ereignisse während der Wirkungsdauer des Zaubers hinausgeht.

Computer erwecken

TECHNOMAGIER 4

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 10 Minuten

Reichweite Berührung

Ziele Ein Computer

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein (Gegenstand)

Du verstehst einen Computer mit einem Funken hochentwickelter Technologie, welche diesem eine künstliche Persönlichkeit verleiht (SF Regelwerk, Seite 216). Damit der Zauber seine volle Wirkung entfalten kann, benötigst du Zugang zum Computer, entweder durch Hacken, wobei sämtliche Gegenmaßnahmen umgangen werden müssen, oder über einen ungesicherten Zugang. Du benötigst jedoch keinen Root-Zugriff. Ferner musst du während du den Zauber wirkst für Zielcomputer, deren Stufe der Hälfte deiner Zauberstufe entspricht oder darüber liegt, Credits in der Höhe von 5 % des Grundpreises aufwenden, da der Zauber ansonsten keine Wirkung zeigt. Dieser Zauber hat keinen Effekt auf Computer, die bereits über die Verbesserung Künstliche Persönlichkeit verfügen.

Beim Wirken des Zaubers bestimmst du die Details der Persönlichkeit des Computers, einschließlich seines Namens, seiner Eigentümlichkeiten und seines Sinns für Humor. Die künstliche Persönlichkeit nimmt dich als ihren Erschaffer wahr, sofern du diese Information nicht beim Wirken des Zaubers aus ihrem Gedächtnis entfernst. Du kannst dich selbst und bis zu vier weitere Kreaturen als autorisierte Benutzer der künstlichen Persönlichkeit bestimmen. Der Zauber stattet die künstliche Persönlichkeit des Computers mit Raffinesse und Charme aus, was dieser einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Einschüchtern, Diplomatie und Motiv erkennen entsprechend seiner Stufe x 3 gewährt.

Eins mit dem Planeten

ASPIRANT 5

Schule Erkenntnismagie

Zeitaufwand 10 Minuten

Reichweite Persönlich

Wirkungsdauer Augenblicklich

Du stellst eine Verbindung zu einem Planeten auf dessen Oberfläche oder innerhalb dessen Orbits du dich befindest her, wodurch du auf der Stelle bis zu drei Fakten erfährst. Das können folgende sein: große Siedlungen, wesentliche Merkmale (Position innerhalb der Galaxie, Durchmesser und Masse, Schwerkraft, Atmosphäre sowie Länge des Tages und Jahres), ökologischer Zustand (wie wild, kultiviert, verschmutzt, vom Krieg zerstört usw.), Vorhandensein intelligenter Lebens, Existenz machtvoller oder ungewöhnlicher Kreaturen und technische Anlagen.

Erinnerung teilen

ASPIRANT 1

Schule Erkenntnis

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Berührung

Ziele Eine bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du ermöglichst dem Ziel des Zaubers, eine Erinnerung mit dir und bis zu fünf weiteren Kreaturen zu teilen. Wenn du den Zauber wirkst, muss sich jede der betroffenen Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zum Ziel befinden und freiwillig dazu bereit erklären. Welche Erinnerungen das Ziel teilt wird von dir während des Zauberwirkens bestimmt, wobei dich das Ziel des Zaubers bei der Bestimmung der Erinnerung führen kann. Die ausgewählte Erinnerung kann spezifisch (etwa „die Erinnerung, die du gerade mit dem Kapitän hattest“) oder vage (etwa „deine liebste Kindheitserinnerung an die Zeit, die du mit deinem Vater verbracht hast“) sein. Während der Wirkungsdauer des Zaubers erleben alle, mit denen die Erinnerung geteilt wird, diese durch die Perspektive und die Sinne des Ziels. Jeder, der die Erinnerung teilt, kann sich jederzeit aus dieser lösen und die Teilhabe beenden. Löst du dich selbst aus dem Effekt oder das Ziel hört auf, die Erinnerung zu teilen, endet der Zauber. Geht die Länge der Erinnerung über die Wirkungsdauer des Zaubers hinaus, wird die Erinnerung abgespielt, solange der Zauber aktiv ist, und endet dann mit ihm. Dieser Zauber kann nicht für Erinnerungen verwendet werden, die beispielsweise durch Zauber wie *Erinnerung übertragen* (siehe Seite 135) oder *Erinnerung verändern* magisch verändert oder gelöscht wurden.

Erinnerung übertragen

HEXER 0

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Berührung

Ziele Ein Objekt mit vernachlässigbarer Last

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein (Gegenstand)

Du überträgst eine deiner Erinnerungen in das Zielobjekt. Dabei kannst du bis zu 5 zusammenhängende Minuten deiner Erinnerung auswählen oder jede Erinnerung, die du mit einer bestimmten Person, einem Ort oder einem Objekt verbindest, dessen Name du beim Wirken des Zaubers nennst. Überträgst du einen fortlaufenden Gedanken in das Objekt, verlierst du diese Erinnerung und erinnerst dich nur an einen blinden Fleck anstelle jeglicher Details, wenn du



ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

versuchst, die verlagerte Erinnerung abzurufen. Entscheidest du dich beim Wirken des Zaubers für eine Person, einen Ort oder ein Objekt, erinnerst du dich zwar an die Ereignisse, die du damit verbindest, jedoch nicht an die Gegenwart bzw. Einzelheiten zum benannten Objekt oder Subjekt. Wirkst du diesen Zauber beispielsweise nach einer Reise mit deiner Schwester nach Castrovel, um die Stadt Castrovel zu vergessen, erinnerst du dich danach zwar an eine Reise mit deiner Schwester, vergisst jedoch, wohin diese ging. Alternativ kannst du den Zauber aber auch wirken, um deine Schwester zu vergessen, wodurch du dich zwar an die Reise nach Castrovel mit jemandem erinnerst, jedoch nicht daran, wer dich begleitet hat.

Jeder, der den Gegenstand berührt, in dem du deine Erinnerungen platziert hast, kann diese durch Aussprechen eines von dir während des Wirkens des Zaubers bestimmten Befehlswortes abrufen. Entscheidest du dich hingegen dafür, kein Befehlswort zu bestimmen, kann niemand deine Erinnerung bei Berührung des Gegenstandes abrufen. Wird der Gegenstand mit deiner Erinnerung zerstört, kehrt diese wieder zu dir zurück.

Feindberechnung



Schule Erkenntnis

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Eine Kreatur

Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde

Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du spähst in die Zukunft verschiedener Realitäten, um mehrere Möglichkeiten zusammenzutragen und zu analysieren, wie das Ziel des Zaubers handeln könnte. Führt das Ziel während der Wirkungsdauer eine Aktion durch, kannst du als Reaktion einen der folgenden Effekte eintreten lassen. Diese Effekte werden ausgelöst, sobald das Ziel das beabsichtigte Vorhaben erklärt, jedoch bevor die Aktion abgeschlossen ist. Das Ziel kann einen Reflexwurf ablegen, damit der Effekt deiner Reaktion keine Wirkung zeigt. Unterbricht der Effekt des Zaubers erfolgreich eine Aktion des Ziels, wird dieses – sofern nicht anders angegeben – dennoch so behandelt, als hätte es eine Aktion aufgebraucht. Der Zauber endet, wenn das Ziel bereits drei Mal erfolgreich durch einen einzelnen gewirkten Zauber beeinflusst wurde. Jeder Effekt kann während derselben Zauberwirkung nur einmal ausgewählt werden.

Bringe den Gegner zu Fall. Ein Gegner, der Zu-Fall-Gebracht wird, nachdem er sein Vorhaben zum Wirken eines Zaubers erklärt hat, verliert diesen Zauberplatz nicht.

Behindere die Fernkampfwaffe des Ziels und lege diesem dadurch einen Malus von -4 auf den Angriffswurf des nächsten Fernkampfangriffs oder einen Malus von -2 auf den Angriffswurf eines Mehrfachangriffs mit einer Fernkampfwaffe im Zuge eines Vollen Angriffs auf.

Zerre an einer Gliedmaße des Ziels, welche eine Waffe führt, und lege diesem dadurch einen Malus von -4 auf den Angriffswurf des nächsten Nahkampfangriffs oder einen Malus von -2 auf den Angriffswurf eines Mehrfachangriffs mit einer Nahkampfwaffe im Zuge eines Vollen Angriffs auf.

Schließe einen Gegenstand – egal ob magisch, hybrid oder technisch – kurz, sodass die zum Aktivieren des Gegenstandes aufgewendete Aktion des Ziels verloren geht.

Bringe eine Waffe oder einen waffenähnlichen Gegenstand dazu, sich an ihrem Platz zu verkleben, wenn das Ziel versucht, diese zu ziehen oder in die Scheide zu stecken, wodurch der Versuch verhindert wird.

Lasse dem Ziel seine Munition aus den Fingern gleiten, sodass deren Aktion zum Nachladen einer Waffe verlorengeht.

Entfache eine Kraftexplosion aus Realitäten mit unruhigen Atmosphären, sodass der Feind eine Aktion zum Aufstehen erfolglos aufwenden muss.

Feindliche Absichten errahnen



Schule Erkenntnis

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Eine Kreatur

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du dringst in die Gedanken deines Ziels ein, wodurch du ein Gespür für dessen unmittelbares Vorhaben gewinnst. Während der Wirkungsdauer des Zaubers kannst du eine Kreatur warnen, die das Ziel zu attackieren plant, wodurch diese Tarnung gegenüber dem Angriff erhält. Du kannst diese Warnung verbal oder telepathisch (Sprachbarrieren überwindend) übertragen, während du dich auf den Zauber konzentrierst. Wenn du dich weiterhin auf den Zauber konzentrierst, bleibt der Effekt auch dann bestehen, wenn das Ziel aus deiner Sichtlinie verschwindet.

Fernsteuerung



Schule Beschwörung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite 18 m

Ziele Ein bedienbares technisches Gerät bis zur Größe eines Fahrzeuges, jedoch kein Raumschiff

Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Ein holographisches Duplikat der Kontrolleinheit deines Ziels erscheint innerhalb deiner Reichweite. Verfügt das Ziel des Zaubers über keinerlei Bedienelemente, schlägt der Zauber fehl. Während du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du (und nur du) die holographische Steuerkonsole nutzen, um das Ziel so zu bedienen, als könntest du die tatsächliche Steuerung berühren. Der Zauber endet, wenn sich dein Ziel aus dem Wirkungsbereich des Zaubers hinausbewegt.

Flüssigkeiten vermischen



Schule Beschwörung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Verändere die chemische Zusammensetzung von Flüssigkeiten mit bis zu 1 Last/Stufe; siehe Text

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du vermischt winzige Funken paralleler Realitäten mit dieser und verschiebst damit auf subtile oder auf drastische Weise die chemische Zusammensetzung einer Flüssigkeit. Du kannst dafür jede Art von Flüssigkeit auswählen, ohne deren aktuelle Struktur kennen zu müssen. Du musst im Stande sein, die Flüssigkeit selbst oder das Behältnis, in dem sie sich befindet, zu sehen, da der Zauber ansonsten fehlschlägt und verloren geht. Zudem können nur Flüssigkeiten im Ganzen und nicht nur Teile davon Ziel dieses Zaubers werden. Wenn du eine Flüssigkeit als Ziel deines Zaubers auswählst, die zu groß ist, um sie vollständig zu verändern, schlägt der Zauber ebenfalls fehl und ist verloren.

Vom Zauber betroffene Flüssigkeiten können von dir in Trinkwasser, Salzwasser, schwach ätzende Säure oder Base, Blut sowie in jede andere nichtgiftige und nichtschädliche Flüssigkeit ohne weitere Effekte umgewandelt werden. Wird eine durch den Zauber modifizierte Flüssigkeit nicht innerhalb eines Tages genutzt, kehrt diese in ihre ursprüngliche Form zurück. Dabei kann die sich zurückverwandeln Flüssigkeit keinen Schaden anrichten.

Gefährliche Energie



Schule Hervorrufung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsbereich 1,50 m Explosionsradius

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Wähle zwischen Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall, wenn du den Zauber wirkst, damit er diese elementare Kraft als Kategorie gewinnt. Du rufst eine kleine Naturgewalt aus einer alternativen Realität hervor, die eine elektrostatische Entladung, eine Feuerexplosion,

einen Windstoß aus gefrorener Luft, einen Schwall sauren Regens oder einen rollenden Donner kreiert. Jede Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers muss einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen oder erleidet 1W3 Schaden der ausgewählten Kategorie.

Gegenmaßnahmen verzögern

TECHNOMAGIER 2

Schule Verzauberung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Ein Computer

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Sämtliche Gegenmaßnahmen auf dem Zielcomputer werden unterdrückt. Löst du irgendeine verzögerte Sicherheitsmaßnahme aus, wirst du dennoch dahingehend gewarnt; die Gegenmaßnahme wird aber erst nach Ende der Wirkungsdauer des Zaubers aktiviert.

Gegenstrahlung

HEXER 3

Schule Bannzauber

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von 3 m; siehe Text

Wirkungsdauer Augenblicklich

Du durchdringst Strahlung mit abschwächenden Molekülen aus anderen Realitäten und zerstreust so die Strahlungseffekte innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers; die von dir beeinflusste Strahlungsstufe hängt dabei von deiner Zauberstufe ab, wie sie in der Tabelle weiter unten aufgeführt wird. Sobald die Strahlung aufgelöst wurde, bleiben in der Umgebung keine schädlichen Effekte durch die Strahlung zurück, wobei der Zauber keine anhaltenden, Strahlung verursachenden Effekte zu entfernen vermag.

Der Zauber *Gegenstrahlung* negiert den Zauber *Verstrahlen*, solange deine Zauberstufe jene der Kreatur übersteigt, die den *Verstrahlen*-Effekt verursacht hat.

ZAUBERSTUFE	STRAHLUNGSSTUFE
6. oder niedriger	Niedrig
7-9.	Mittel
10-16.	Hoch
17. oder höher	Schwer

Göttliche Ausstrahlung

ASPIRANT 3

Schule Verzauberung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Persönlich

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Du nimmst eine furchteinflößende Aura an, die einen bestimmten Gott, einen göttlichen Aspekt, eine mystische Vorstellung oder eine andere mächtige Kraft hervorruft. Für die Wirkungsdauer des Zaubers bist du gegen Furchteffekte immun und erhältst Unheimliche Ausstrahlung (*SF Alien Archiv*, Seite 157) mit einer Reichweite von 9 m und einem SG des Willenswurfs entsprechend des SG des Zaubers als übernatürliche Fähigkeit.

Hasserfüllte Fratze

HEXER 4

Schule Illusion

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele Eine bereitwillige Kreatur, siehe Text

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Du ziehst abwechselnd aufblitzende Gestalten aus verschiedenen schreckenerregenden Realitäten und drapiert diese

um dein Ziel, sodass dieses körperliche Horrormotiv auf nahezu jede denkbare Art und Weise widerspiegeln kann. Deine Verbündeten sind dazu in der Lage, den Zaubereffekt auf deine Fähigkeit zurückzuführen, mehrere Realitäten abwechselnd über die ihre zu legen, und sind deshalb nicht von den Auswirkungen des Zaubers betroffen. Gegenüber anderen erhält das Ziel einen Verständnisbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe zum Einschüchtern. Nutzt das Ziel erfolgreich die Fertigkeit Einschüchtern zum Demoralisieren eines Feindes, erhält der Gegner den Zustand Verängstigt anstelle von Erschüttert. Bei diesem Bonus und der Veränderung des Zustandes handelt es sich um geistesbeeinflussende Furchteffekte.

Holografischer Harnisch

TECHNOMAGIER 1

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Eine bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst einen holographischen Harnisch rund um das Ziel und unterstützt dabei die Muskulatur und Körperhaltung desselben. Für die Wirkungsdauer des Zaubers erhöht sich dadurch der Stärkewirkungsmodifikator der verzauberten Kreatur auf +5, um Lasten zu tragen und Gegenstände durch Stärkeaufwand zu zerstören (*SF Regelwerk*, Seite 409).

Koordinaten herausfinden

ASPIRANT 1 **TECHNOMAGIER 1**

Schule Erkenntnis

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Persönlich

Wirkungsdauer Augenblicklich

Du bringst den exakten Aufenthaltsort einer Kreatur in Erfahrung, die sich auf demselben Himmelskörper bis zur Größe eines großen Planeten, wie beispielsweise einem Gasgiganten, befindet wie du. Du musst dazu in der Lage sein, die Kreatur eindeutig auf Basis eigener Erfahrungen zu identifizieren. Befindet sich die Kreatur nicht auf demselben Himmelskörper wie du, schlägt der Zauber fehl. Du kannst die Koordinaten in jeden Computer eingeben, der an eine Infosphäre auf demselben Planeten gekoppelt ist, um allgemeine Richtungsanweisungen zu erhalten. Verwendest du die Fertigkeit Steuern zum Navigieren, um die Koordinaten zu erreichen, steigern diese Richtungsanweisungen deine Vertrautheitsstufe auf Selten besucht (SG 15), selbst wenn dir die Region ansonsten unvertraut wäre.

Lasernetz

TECHNOMAGIER 2

Schule Beschwörung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Effekt Laserstrahlen breiten sich in einem Radius von 6 m aus

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Reflex, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Der Zauber erschafft ein Netz aus tödlichen Laserstrahlen zwischen zwei festen Punkten. Das Netz kann nur herbeigezaubert werden, wenn die Umgebung über geeignete Ankerpunkte wie eine Wand oder eine Decke an beiden Seiten der Laserstrahlen verfügt. Werden diese Voraussetzungen nicht erfüllt, schlägt der Zauber fehl.

Kreaturen, die sich durch das Lasernetz bewegen, müssen einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen oder erleiden 1W6+1 Feuerschaden pro 1,50 m, die sie sich durch das Lasernetz bewegen. Kreaturen, die sich weniger als 1,50 m durch das Lasernetz bewegen, erhalten einen Situationsbonus von +2 auf diesen Rettungswurf. Bewegen sie sich hingegen in einem einzigen Zug mehr als 4,50 m durch den von Laserstrahlen vereinnahmten Bereich, erleiden einen Malus von -2 auf den Rettungswurf.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Lied des Kosmos

 **ASPIRANT 2**  **HEXER 2**

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussend)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von 6 m mit dir im Zentrum

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du trommelst eine unharmonische Melodie, deren Klang die tiefsten Geheimnissen des Universums zugrunde liegen. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs müssen einen erfolgreichen Willenswurf ablegen, um nicht für die Wirkungsdauer Fasziniert zu sein.

Lied des Kosmos, Mächtiges

 **ASPIRANT 4**  **HEXER 4**

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussend)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite 6 m

Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von 6 m mit dir im Zentrum

Wirkungsdauer 1W4+1 Runden

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Die Wirkung entspricht der Beschreibung des Zaubers *Lied des Kosmos*, mit Ausnahme der oben angegebenen Einzelheiten. Ferner sind Kreaturen, deren Willenswurf misslingt, zusätzlich für die Wirkungsdauer des Zaubers Geblendet.

Lückenlose Erinnerung

 **ASPIRANT 2**

Schule Verzauberung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Eine bereitwillige oder bewusste Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein (harmlos)

Dein Ziel ist dazu in der Lage, Erinnerungen lückenlos und klar abzurufen. Wurde das Ziel des Zaubers bereits durch *Erinnerung übertragen* (siehe Seite 135), *Erinnerung verändern* oder einem ähnlichen Effekt beeinflusst, kann dieser Zauber keine dadurch verlorenen Erinnerungen wiederherstellen. Allerdings ist sich das Ziel darüber bewusst, dass seine Erinnerungen durch einen derartigen Zauber oder Effekt verändert wurden.

Megavitamin

 **ASPIRANT 1**

Schule Beschwörung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Effekt 2W4 Vitamine

Wirkungsdauer 24 Stunden

Du erschaffst 2W4 wirkmächtige Vitamine. Diese Nahrungsergänzungsmittel decken den Bedarf des Konsumenten an Nahrungsmitteln für 24 Stunden und regenerieren bei ihm 1 Trefferpunkt. Eine Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden maximal 8 Trefferpunkte durch das Wirken von *Megavitamin*-Zaubern wiedererlangen.

Miasma

 **ASPIRANT 1**  **HEXER 4**

Schule Beschwörung (Erschaffung, Gift)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Ausbreitung mit 9 m Radius

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du verwandelst die Atmosphäre in deiner unmittelbaren Umgebung in einen neblig-grünen Gifthauch, der sich nicht wie normale Luft verhält. Er verharrt stattdessen für die Wirkungsdauer des Zaubers in dessen Wirkungsbereich und durchdringt

dabei jeden Schutz von Rüstungen vor Umwelteinflüssen. Kreaturen innerhalb des Miasma-Nebels erhalten gegenüber Angreifern Tarnung. Atmet eine Kreatur das Miasma ein, muss sie einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt dieser, wird die Kreatur solange von Übelkeit geplagt, wie sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet und erleidet für eine Anzahl an Runden entsprechend deiner Zauberstufe den Zustand Kränkelnd, sobald sie den Wirkungsbereich verlässt. Legt eine Kreatur hingegen einen erfolgreichen Rettungswurf ab, ist diese Kränkelnd, während sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhält. Sobald sie diesen verlassen hat, leidet sie jedoch unter keinen negativen Auswirkungen. Eine Kreatur, die den Wirkungsbereich des Zaubers zwar verlässt, ihn dann aber wieder betritt, muss dabei erneut einen Rettungswurf ablegen.

Munition erschaffen

 **TECHNOMAGIER 1**

Schule Beschwörung (Erschaffung)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Du erschaffst eine bestimmte Art von Munition, wie Pfeile oder eine Batterie, und beschwörst diese in deiner Hand oder an einem Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers. Du kannst Munition mit Gegenstandsstufe 1 oder 2 erschaffen und erhältst dabei eine Anzahl an Munition oder Ladungen so, als hättest du diese gekauft (beispielsweise 20 Pfeile oder eine Batterie mit 20 Ladungen). Nutzt du diesen Zauber, um eine Batterie zu erschaffen, kann diese für sämtliche Funktionen genutzt werden, die eine Batterie ermöglicht. Dieser Zauber kann jedoch keine Munition aus speziellen Materialien oder von besonderer Qualität sowie keine Granaten, Raketen und ähnliches beschwören. Die mittels des Zaubers kreierte Munition verschwindet, sobald dessen Wirkungsdauer endet.

Nadelschleier

 **HEXER 1**

Schule Hervorrufung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion; siehe Text

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele Eine oder zwei Kreaturen; siehe Text

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du ziehst einen Schleier aus mikroskopisch kleinen Nadeln aus der Raumzeit und lässt diese sich zu deinem Nutzen in deine Realität bohren. Dabei erleidet eine Kreatur 1W4 Stichschaden und erleidet für 3 Runden den Zustand Blutend 1.

Dir steht es auch frei, diesen Zauber als Volle Aktion wirken, um zwei Optionen zu erhalten. Du kannst zwei Kreaturen, von denen keine mehr als 6 m voneinander entfernt ist, mit den oben beschriebenen Effekten belegen. Alternativ kannst du auch nur ein Ziel auswählen und diesem 2W4 Stichschaden und für 3 Runden den Zustand Blutend 2 auferlegen.

Nanitengestalt

 **TECHNOMAGIER 3**

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Eine bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Das Ziel deines Zaubers verwandelt sich samt seiner Ausrüstung in eine Wolke aus schwebenden Nanobots, die einen Würfel mit 1,50 m Seitenlänge ausfüllen. Diese Wolke aus Nanobots kann weder angreifen noch Zauber wirken. Sie verfügt aber über dieselben Immunitäten wie Konstrukte sowie über Rundumsicht. Ferner kann die Wolke nicht Abgelenkt, Auf dem Falschen Fuß erwischt, Haltlos, im Haltegriff gehalten, in die Zange genommen, Umgeworfen,

Verstrickt oder Wankend werden und erhält Immunität gegenüber Kritischen Treffern. Sie erleidet nur halben Schaden durch sämtliche Effekte, die nur eine Kreatur betreffen. Automatische Feuermodi müssen um der Nanobot-Wolke Schaden zufügen zu können das Ziel so treffen, als handle es sich um drei Ziele. Ferner verliert das Ziel seine Bewegungsrate am Boden und tauscht diese gegen eine Bewegungsrate für Fliegen von 6 m (perfekte Manövrierfähigkeit) ein. Die Wolke kann sich durch 2,5 cm breite Öffnungen hindurchbewegen, ohne sich durchzwängen zu müssen. Zudem kann sie sich sogar durch mikroskopisch kleine Öffnungen hindurchzwängen.

Parallelgestalt



Schule Illusion

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Bis zu einer bereitwilligen Kreatur/Stufe, von denen keine zwei mehr als 9 m voneinander entfernt sein dürfen

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Willen, anzweifeln; **Zauberresistenz** Nein

Du suchst dir optionale Varianten von Merkmalen deines Zieles aus, welche aus alternativen Realitäten stammen, um diese zu einer Parallelgestalt zu verflechten. Dadurch veränderst du das Auftreten und Verhalten deines Zieles. Du beeinflusst die Ziele deines Zaubers dabei auf dieselbe Weise, als stünden sie unter der Wirkung des Zaubers *Selbstverkleidung*, wobei du die Einzelheiten des Zaubers bestimmst, während du ihn wirkst. Ferner kannst du durch *Parallelgestalt* auch die Eigenheiten der ausgewählten Gestalt sowie die ertastbaren und hörbaren Eigenschaften der Ausrüstung des Zieles bestimmen, sodass diese anders erscheint, als sie wirklich ist. Die vorgetäuschte Form muss dabei jedoch derselben Ausrüstungskategorie entsprechen wie die reale Form (beispielsweise kann eine Nahkampfwaffe nur als eine andere Art von Nahkampfwaffe erscheinen). Lässt du durch Wirken dieses Zaubers eine Kreatur wie ein bestimmtes Individuum erscheinen, erhält das Ziel einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um jemanden davon zu überzeugen, diese Person zu sein. Eine Kreatur, die mit dem Ziel interagiert und einen erfolgreichen Willenswurf ablegt, erkennt die Parallelgestalt als reine Illusion.

Phantomrad



Schule Beschwörung (Erschaffung)

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Berührung

Effekt Erschaffe ein magisches Fahrzeug

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst ein Motorrad (*Rüstkammer*, Seite 138) aus purer Magie. Dieses Phantomrad ist nur teilweise real und erscheint daher in einer schattenhaften Ausführung mit dunkler Verkleidung und Reifen aus geisterhaftem Nebel. Nur du selbst kannst dieses Motorrad lenken, kannst jedoch jede Kreatur als Beifahrer mitnehmen. Für jede Zauberstufe über der 6. Zauberstufe gewinnt dein Motorrad 1,50 m auf die Grundbewegungsrate, 15 m auf die volle Bewegungsrate und 8 km/h auf die Geschwindigkeit bei Überlandreisen.

Punktgenaue Navigation



Schule Erkenntnis

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Eine humanoide Kreatur

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du konzentrierst deine Gedanken auf die dich umgebende Zeit und Raum und erhältst so einen übernatürlichen Verständnisbonus auf deine physische Position innerhalb des Universums. Du erhältst einen

Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Steuern, um zu navigieren oder astrogieren. Ferner kannst du in der Hälfte der üblicherweise benötigten Zeit einen Kurs setzen.

Realitätskrümmung



Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele Eine bereitwillige Kreatur; siehe Text

Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Du konzentrierst dich auf sich überschneidende Realitäten und fokussierst diese auf das Ziel. Du kannst das Ziel des Zaubers einmal pro Runde – auch außerhalb deines Zuges – bis zu 3 m auf ein Feld bewegen, welches das Ziel besetzen kann und will. Diese Bewegung kann zwischen zwei ausgeführten Aktionen erfolgen und löst keine Reaktionen aus. Wenn du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du deinen Fokus auf ein weiteres Ziel lenken.

Realitätsschnitt



Schule Hervorrufung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele 1 Kreatur + 1 Kreatur/3 Stufen

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Zähigkeit, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du setzt deine Ziele wirbelndem Chaos aus, das Teile ihres Körpers kränklisch und schwarz macht. Jedes Ziel erleidet 2W6 Schaden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert diesen Schaden.

Du kannst dich auch auf ein einziges statt auf mehrere Ziele konzentrieren. Wenn du nur ein einzelnes Ziel mit dem Zauber anvisierst, erleidet dieses zusätzlich für eine Anzahl an Runden entsprechend deiner Zauberstufe den Zustand Wankend.

Realitätssprung



Schule Beschwörung (Teleportation)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Ziele Persönlich

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner, Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein, Ja (Gegenstand)

Du öffnest einen instabilen Riss in der Realität, um ins Unbekannte zu springen und an einem anderen, unberechenbaren Ort in dieser Version der Realität wieder aufzutauchen. Während du den Zauber wirkst, bestimmst du die Richtung, in die du dich bewegen möchtest, die Distanz innerhalb der Reichweite sowie ein bestimmtes Feld, auf dem du gerne landen würdest. Du kannst einen Gegenstand mit dir nehmen, vorausgesetzt, dessen Gewicht übersteigt nicht deine maximale Traglast. Der Zauber lässt dich in die richtige Richtung und die gewünschte Distanz reisen, es besteht jedoch eine Chance von 50 %, auf einem anderen Feld als dem von dir bestimmten zu landen. Verfehlst du dein angestrebtes Feld, nutze das Schema für das Verfehlen eines Zieles mit Wurfaffen (*SF Regelwerk*, Seite 245), um die Richtung zu bestimmen, in die du von der intendierten abweichst. Du landest 1W6 Felder weiter in die bestimmte Richtung, wobei deine Verfehlung nicht über die Reichweite des Zaubers hinausreichen kann. Landest du auf einem Feld, auf dem sich bereits ein fester Gegenstand oder eine Kreatur befindet, erleidest du 1W6 Schaden und wirst auf das nächstgelegene freie Feld mit passender Oberfläche geworfen.

Realitätsverzerrung



Schule Universal

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Siehe Text

Effekt, Wirkungsbereich oder Ziele Siehe Text

Wirkungsdauer Siehe Text

Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Siehe Text

Du blickst auf alle möglichen Realitäten zur gleichen Zeit und fügst dabei neue Möglichkeiten ein, um die Welt zu deinen Gunsten zu verändern. Der Zauber *Realitätsverzerrung* kann die folgenden Effekte auslösen.

Jeden Zauber aus der Zauberliste des Hexers des 6. Grades oder niedriger kopieren.

Jeden anderen Zauber des 5. Grades oder niedriger kopieren.

Schädliche Effekte bestimmter Zauber, wie beispielsweise *Schwachsinn*, ungeschehen machen.

Einen Effekt mit gleichwertigem Machtniveau wie die oben genannten hervorrufen.

In Absprache mit den SL kann der Zauber *Realitätsverzerrung* auch umfassendere Effekte hervorrufen, dafür aber gefährlich sein oder nur unvollständige Wirkung zeigen.

Ein kopierter Zauber erlaubt normale Rettungswürfe und wird durch Zauberresistenz abgewehrt, der SG der Rettungswürfe entspricht jedoch einem Zauber des 7. Grades. In Bezug auf weitere Effekte, die auf dem Zaubergrad basieren, entspricht *Realitätsverzerrung* einem Zauber des 9. Grades.

Ruhelose Rüstung



Schule Nekromantie

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Eine getragene Rüstungsmontur; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du lenkst einen böswilligen Geist vom Fluss der Seelen um, sodass dieser die Rüstung deines Gegners heimsucht. Dieser Zauber muss eine leichte, schwere oder energetisch betriebene Rüstungsmontur zum Ziel haben. Die Rüstung wird dadurch schwerfällig und reduziert die Bewegungsrate ihres Trägers um 3 m sowie die RK um 1. Ferner klappert, zischt und kreischt die heimgesuchte Rüstung und legt dem Ziel dadurch einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit auf.

Ruhelose Waffe



Schule Nekromantie

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Eine Kreatur; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du lenkst einen böswilligen Geist aus dem Fluss der Seelen um, sodass dieser vorübergehend die Waffen deines Gegners heimsucht und dessen Bewegungen stört. Der Geist windet sich und klappert in der Waffe deines Ziels, wodurch der Träger einen Malus von -1 auf Angriffswürfe mit sämtlichen Waffen außer natürlichen Waffen erleidet. Während der Wirkungsdauer des Zaubers bleiben alle Waffen durch den Geist heimgesucht, die sich am Körper des Ziels befunden haben – selbst, wenn dieses sterben sollte. Wer eine heimgesuchte Waffe aufhebt, während der Zauber aktiv ist, muss einen Rettungswurf mit einem Malus von -1 ablegen, um nicht von dessen Effekt betroffen zu sein.

Saurer Regen



Schule Hervorrufung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Wirkungsbereich Zylinder (6 m Radius, 12 m Höhe)

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du ziehst einen Wolkenbruch elementaren Niederschlags aus einer alternativen Realität hervor und weist diesen sauren Regen an, sich ausschließlich über deine Feinde zu ergießen. Dadurch fügst du ihnen jede Runde 3W6 Säureschaden zu. Die Säure spritzt dabei in die Augen deiner Gegner und verbrennt diese. Ferner hüllt er sie in Schlamm ein und vernebelt deren andere Sinne. Feinde, die deinem Zauber ausgesetzt sind, müssen einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt der Wurf, verfehlt die Kreatur mit einer Chance von 50 % ihre Angriffe, während sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet. Der Regen bewirkt außerdem, dass Zauberkundige bei einem misslungenen Rettungswurf jeden Zauber, den sie innerhalb des Wirkungsbereiches zu wirken versuchen, mit einer Chance von 20 % verlieren. Wenn der Zauber endet, erlegt ein Donnerschlag Feinden, deren Zähigkeitswurf misslungen ist und die sich noch immer im Wirkungsbereich des Zaubers befinden, für 1 Runde den Zustand Wankend auf.

Als Standard-Aktion kannst du den Regen so verändern, dass dieser eine andere Art von Energieschaden zufügt. Dies können beispielsweise Feuerschaden verursachende glühende Funken sein oder Scherben aus Eis, die Kälteschaden zufügen. Das Ändern der Schadensart lässt die sekundären Effekte unverändert.

Wenn der Zauber endet, hinterlässt der Regen keine weiteren Nachwirkungen.

Schadensart verändern



Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Eine bereitwillige Kreatur oder ein Gegenstand

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und beeinflusst dadurch einen ihrer Energieschaden verursachenden Angriffe oder Waffen. Dadurch änderst du bis zu deinem nächsten Zug die Art des Energieschadens, die ein einzelner Angriff verursacht. Selbst wenn du die Art des Energieschadens nicht veränderst, verursacht der nächste vom Zauber betroffene Angriff, der sein Ziel nicht verfehlt, 2W6 zusätzlichen Schaden, wenn dieser nur ein Angriffsziel betrifft. Zielt der Angriff mehrere Gegner an, verursacht dieser 1W6 zusätzlichen Schaden.

Schwebescheibe



Schule Hervorrufung (Energie)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen); siehe Text

Ziele Energiescheibe mit einem Durchmesser von 1 m

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst eine dünne, kreisrunde Scheibe aus Energie mit einem Durchmesser von 1 m, die bis zu 1 m über dem Boden schweben kann. Du kannst der Schwebescheibe beim Wirken des Zaubers allgemeine Anweisungen geben, wie „Befördere mich über dieses Feld aus Lava.“ oder „Bringe den geretteten Schirr zurück in die Stadt.“. Du kannst die Schwebescheibe an jeden Ort schicken, den du kennst. Sie wird deine Anweisungen ohne Fehler ausführen und kann sogar über die Reichweite des Zaubers hinweg reisen. Gibst du der Schwebescheibe keine konkreten Anweisungen, folgt sie dir mit einem Abstand von 1,50 m. Die Scheibe hat eine Tragkraft von bis zu 20 Lasteinheiten für jede deiner Zauberstufen, eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (maximal 1 m Höhe) und kann sich über die Reichweite des Zaubers hinaus bewegen. Die Scheibe bewegt sich als Bewegungsaktion auf dein Kommando oder auf Kommando einer von dir bestimmten Kreatur und steigt oder sinkt mit dem-

selben Kommando. Das Besteigen und Absteigen von der Scheibe kann also im Zuge der Bewegungsaktion erfolgen, mit der du dich auf das Feld der Scheibe bewegst. Als Standardaktion kannst du der Schwebescheibe neue allgemeine Anweisungen geben.

Endet der Zauber noch bevor die Scheibe ihren Auftrag erfüllt hat, beendet sie diesen so weit wie möglich, ehe sie sich in Luft auflöst. Nach dem Verschwinden der Scheibe fällt die von ihr beförderte Person oder der getragene Gegenstand auf die unter ihr liegende Oberfläche.

Schwebescheibe, Massen-

TECHNOMAGIER 5

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe); siehe Text

Effekt Bis zu 1 Energiescheibe/Zauberstufe, jede davon mit einem Durchmesser von 1 m

Dieser Zauber verhält sich wie der Zauber *Schwebescheibe*, mit Ausnahme der oben angegebenen Abweichungen. Im Zuge des Wirkens dieses Zaubers kannst du allen Schwebescheiben eine Reihe von gemeinsamen Anweisungen geben oder jeder einzelnen Scheibe gesonderte Kommandos auftragen. Um einer Scheibe einen neuen Auftrag oder eine zusätzliche Anweisung zu geben, musst du eine Standardaktion aufwenden, kannst aber eine Gruppe von Schwebescheiben mit den gleichen Befehlen im Zuge derselben Aktion beauftragen.

Schwerkraftsenke

ASPIRANT 4

TECHNOMAGIER 4

HEXER 4

Schule Beschwörung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich 6 m Radius

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Reflex, keine Wirkung, siehe Text;

Zauberresistenz Ja

Du erhöhst die Schwerkraft in einem Bereich und erschaffst dabei einen zentralen Punkt der höchsten Anziehungskraft, der Kreaturen zu sich hinzieht. Jede Kreatur, die sich zum Zeitpunkt, in dem sich der Effekt des Zaubers entfaltet, innerhalb dessen Wirkungsbereichs befindet, wird umgeworfen, sofern ihm kein Reflexwurf gelingt. Jeder Kreatur, die ihren Zug im Wirkungsbereich des Zaubers beginnt, muss ein Reflexwurf gelingen, ansonsten wird sie 4,50 m in Richtung des Zentrums des Wirkungsbereichs gezogen. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe. Zum Ausgangspunkt des Zaubers angrenzende Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf den Rettungswurf, um zu verhindern, dass sie Richtung Zentrum gezogen werden.

Sicherheitsprotokoll

TECHNOMAGIER 6

Schule Bannmagie

Zeitaufwand 30 Minuten

Reichweite siehe Text

Ziele Ein Gebäude oder Raumschiff bis zu einer Größe von 18 m² (A)

Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe

Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** siehe Text

Du beschützt ein Gebäude oder ein Raumschiff, indem du es mit verschiedenen technischen und magischen Abwehrmaßnahmen ausstattest. Dieser

Zauber kann einen zusammenhängenden Bereich absichern, der durch Wände oder andere geschlossene Strukturen begrenzt wird, wie beispielsweise einen Teil eines großen Gebäudekomplexes. Du musst den zu schützenden Bereich jedoch entlang dieser Wände oder anderer signifikanter Abtrennungen, die Räume und Korridore teilen, bestimmen, denn der Wirkungsbereich des Zaubers kann nicht nur einen bestimmten Teil eines Raumes oder Korridors beschützen.

Nach dem Wirken erschafft der Zauber die unten aufgeführten Effekte und jene davon, welche einen Rettungswurf erlauben oder Zauberresistenz unterliegen, sind dementsprechend markiert. Die Zaubereffekte werden so behandelt, als hättest du den Zauber mit deiner Zauberstufe gewirkt, haben einen SG entsprechend dieses Zaubers und besitzen dieselbe Wirkungskdauer wie der Zauber.

Lasernetze: Die von dir bestimmten Bereiche werden durch denselben Effekt wie durch den Zauber *Lasernetz* (siehe Seite 137) geschützt. Dieser Effekt erlaubt einen Reflexwurf wie in der Zauberbeschreibung angegeben, wobei der SG dem SG dieses Zaubers entspricht.

Nebel: Von dir bestimmte Bereiche werden mit einer Anzahl an dichten Nebelwolken entsprechend der Hälfte deiner Zauberstufe geflutet, welche den Bereich auf dieselbe Weise wie durch den Zauber *Nebelwolke* verschleiern.

Türen: Von dir ausgewählte Türen zeigen dieselben Effekte wie durch *Sicherheitsversiegelung*.

Versteckte Türen: Pro Zauberstufe kann eine Tür mit einem Holographischem Abbild des 1. Grades verborgen werden, wodurch diese wie eine blanke Wand erscheint. Dieser Effekt erlaubt einen Willenswurf mit einem SG entsprechend des SG des Zaubers, um die Illusion anzuzweifeln.

Verwirrung: Der Verwirrungseffekt verursacht eine Chance von 50 %, dass Kreaturen, wenn sie auf Kreuzungen oder Wegzweigungen treffen, in eine zufällige falsche Richtung abbiegen. Dabei handelt es sich um einen geistesbeeinflussenden Verzauberungseffekt. Der Zauber unterliegt Zauberresistenz.

Ferner kannst du beim Wirken dieses Zaubers einen der folgenden Effekte platzieren:

Computermine an zwei Computern innerhalb des Wirkungsbereichs. Dieser Zauber unterliegt Zauberresistenz und erlaubt einen Zähigkeitswurf, wie in der Zauberbeschreibung angegeben.

Schmierer an zwei Stellen. Dieser Effekt erlaubt Reflexwürfe, wie in der Zauberbeschreibung angegeben, wobei der SG dem SG dieses Zaubers entspricht.

Einen **Smogwall** (siehe entsprechender Zaubereintrag) an zwei Stellen.

Tanzende Lichter entsprechend des Zaubers in vier Korridoren.

Sicherheitsschott

TECHNOMAGIER 3

Schule Beschwörung (Erschaffung)

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Erschaffung einer Wand bis zu 6 m Höhe, 6 m Breite und 1,50 m Dicke

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst ein Sicherheitsschott mit bis zu 1,50 m Dicke, das einen Korridor mit maximal 6 m Höhe und 6 m Breite abriegeln kann. Du kannst den Zauber nicht wirken, wenn die



Tür mit ihren maximalen Ausmaßen den zu blockierenden Korridor nicht vollständig abdecken würde. Jede Kreatur, die sich an der Stelle befindet, an der das Schott erscheint, wird ohne Schaden auf eine von dir bestimmte Seite der Tür verfrachtet. Die Spielwerte des Sicherheitsschotts entsprechen einer Wand im Raumschiffinneren (*SF Regelwerk*, Seite 408). Das Schott ist luftundurchlässig und schützt gegen Vakuum- und Strahlungseffekte. Wenn der Zauber endet, löst sich das Sicherheitsschott völlig auf.

Smogwall

TECHNOMAGIER 3

Schule Beschwörung (Erschaffung)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von 6 m

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst eine giftige Wolke, ähnlich der *Nebelwolke*, die lebenden Kreaturen Schaden zufügt. *Smogwall* trübt die Sicht wie auf dieselbe Weise, wie es *Nebelwolke* tut. Lebende Kreaturen, die sich ohne Schutzmaßnahmen gegen Umwelteinflüsse innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers befinden, während der Zauber gewirkt wird, oder diesen betreten, müssen einen Zähigkeitswurf ablegen. Ansonsten erleiden sie, solange sie sich innerhalb der Wolke aufhalten und für 1W4+1 weitere Runden danach den Zustand *Kränkeld*.

Sternenfeldillusion

ASPIRANT 1

Schule Illusion

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Bis zu 3 Kreaturen/Stufe, von denen keine mehr als 6 m von den anderen entfernt sein darf

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Willen, anzweifeln; **Zauberresistenz** Nein

Der Zauber lässt Ziele eine Illusion aus Sternenmustern, natürlich auftretenden astronomischen Phänomenen oder anderen allgemeinen Himmelserscheinungen sehen, deren Merkmale du während des Wirkens dieses Zaubers bestimmst. Die Effekte des Zaubers gewähren einen Situationsbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen oder Fertigkeitwürfe, um die Ziele von etwas in Bezug auf die vorgetäuschten Himmelslandschaften zu überzeugen. So kannst du die Ziele des Zaubers beispielsweise aufgrund der Illusion aus Sternenmustern davon überzeugen, dass sich diese an einer bestimmten Position auf dem Planeten befinden.

Sternensturm

ASPIRANT 6 **HEXER 6**

Schule Hervorrufung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Zylinder (12 m Radius, 12 m Höhe)

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Stellares Plasma regnet im Wirkungsbereich nieder und verursacht bei allen Kreaturen und Gegenständen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, 6W8 Elektrizitätsschaden und 6W8 Feuerschaden.

Strahlung widerstehen

ASPIRANT 2

Schule Bannmagie

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion; siehe Text

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele Bis zu einer Kreatur/Stufe, von denen keine zwei mehr als 9 m voneinander entfernt sein dürfen

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein (harmlos)

Du schützt die Ziele deines Zaubers vor Strahlung. Ihnen gelingen automatisch Rettungswürfe zur Abwehr Niedriger Strahlungseffekte und Strahlenkrankheit mit SG 13 oder niedriger. Wird eine Kreatur mit einer Strahlenkrankheit mit einem Rettungswurf mit SG 13 oder niedriger infiziert, werden die Krankheitseffekte unterdrückt. Gegenüber Strahlung und Strahlenkrankheiten mit höherem SG der Rettungswürfe gewährt der Zauber seinen Zielen stattdessen einen Situationsbonus von +2 auf die Rettungswürfe.

Tech-Bastler

TECHNOMAGIER 1

Schule Erkenntnis

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Ein technischer Gegenstand

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erhältst einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Technik, um Sprengstoffe scharfzumachen, Geräte zu deaktivieren und Gegenstände zu reparieren.

Technik abhärten

TECHNOMAGIER 2

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele Ein technischer Gegenstand mit bis zu 1 Last/Stufe oder ein technisches Fahrzeug oder Konstrukt beliebiger Größe

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand);

Zauberresistenz Ja (harmlos, Gegenstand)

Du wendest 1 Reservepunkt auf, um ein Fahrzeug, Konstrukt oder ein technisches Gerät Immunität gegenüber ätzenden Atmosphären, Wasser, Hitze, Strahlung und andere natürliche Umweltgefahren zu verleihen. Erlangt das Ziel Trefferpunkte zurück, während es vom Zauber beeinflusst wird, werden die Trefferpunkte bis zum Maximum wiederhergestellt.

Technik manipulieren

TECHNOMAGIER 2

Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Ein nicht getragenes technisches Gerät oder Objekt; siehe Text

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein (harmlos)

Du kannst deinen Willen für kurze Zeit auf einen Schaltkreis oder eine Struktur einer nicht getragenen technologischen Waffe oder auf einen technischen Gegenstand mit Eintrag „Nutzung“ übertragen, sofern das Ziel eine Gegenstandsstufe entsprechend deiner Zauberstufe +3 oder niedriger hat. Das Ziel kann auch Beschädigt sein. Du kannst beim Wirken des Zaubers einen Gegenstand dazu veranlassen, sich so zu verhalten, als hättest du diesen aktiviert, ohne ihn dabei vom Platz zu bewegen. Handelt es sich beim Ziel um eine Waffe, kannst du diese feuern lassen oder für den Rest deines Zuges aktivieren. Im Anschluss kannst du damit einen Angriff gegen eine Kreatur innerhalb der Reichweite ausführen, wobei du dafür deinen Angriffsbonus für den Fernkampf plus deinem Intelligenzmodifikator oder deinen Angriffsbonus für den Nahkampf plus deinem Intelligenzmodifikator heranziehst, je nachdem, welcher davon für die aktivierte Waffe zum Einsatz kommt. Handelt es sich bei deinem Ziel um einen technischen Gegenstand mit einem Eintrag „Nutzung“, aktiviert sich der Gegenstand für eine Zeit entsprechend dieses Eintrages. Der Zauber liefert sämtliche Ladungen oder Munition, die für die Aktivierung benötigt wird.

Unaussprechliche Präsenzen



Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Wirkungsbereich Radius von 18 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du versetzt den Raum um deine Gegner herum mit den knirschenden Schlünden, Tentakeln und Klauen abscheulicher Bestien aus alternativen Realitäten. Ein Gegner innerhalb des Wirkungsbereichs erleidet jede Runde 4W6 Schaden und kann sich nicht bewegen, bis er einen erfolgreichen Reflexwurf abgelegt hat, den er am Ende jedes seiner Züge versuchen kann. Von da an kann der Gegner nur dann erneut vom Zauber beeinflusst werden, wenn dieser den Wirkungsbereich des Zaubers verlässt und erneut betritt.

Eine Kreatur, die 3 Runden in Folge Schaden durch den Zauber erleidet, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen oder wird von den unaussprechlichen Präsenzen verschlungen. Diese Kreatur stirbt, wobei dessen Körper und Ausrüstung am Ende des Zaubers in die Realitäten verschwinden, aus denen die Bestien stammen. Es handelt sich dabei um einen Todeffekt. Lediglich *Wunder*, *Wunsch* und *Realitätsverzerrung* können eine auf diese Weise getötete Kreatur zurückbringen.

Unsichtbarkeit gegen Technik



Schule Illusion

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Berührung

Ziele Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)

Das Ziel mitsamt seiner Ausrüstung kann nicht mehr durch Kameras, Bewegungsmelder, technische Rüstungsverbesserungen wie Infrarotsensoren, Biotechnologie, kybernetische Augen oder Ohren sowie durch andere technische Maßnahmen aufgespürt werden und ist gegenüber Konstrukten der Unterart Technologisch unsichtbar. Das Ziel kann somit während der Wirkungsdauer des Zaubers nicht von Bildern technischer Geräte erfasst werden und fehlt darauf, Sicherheitskameras bilden das Ziel nicht ab, Mikrophone zeichnen keine vom Ziel stammenden Geräusche auf und es kann auch keine technischen Fallen auslösen. Der Zauber birgt jedoch auch einige Nachteile für das ausgewählte Ziel. So kann die vom Zauber betroffene Kreatur beispielsweise nicht über eine Kommunikationseinheit mit anderen kommunizieren und auch automatische Türöffner reagieren nicht auf die verzauberte Kreatur.

Gegenstände, die das Ziel des Zaubers fallenlässt, ablegt oder wirft, werden wieder für technische Einrichtungen sichtbar. Hebt die verzauberte Kreatur Gegenstände auf, verschwinden diese gegenüber technischen Geräten, sobald sie in der vom Ziel getragenen Kleidung oder einer Tasche verstaut werden. Licht bleibt für Technik sichtbar, wenngleich die Quelle des Lichts unsichtbar sein kann. Erstreckt sich ein Teil eines vom Ziel getragenen Gegenstandes über mehr als 3 m von ihm weg, wird dieser Teil wieder sichtbar. Der Zauber endet unter denselben Bedingungen wie der Zauber *Unsichtbarkeit*.

Wachsamer Schrottbob



Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Berührung

Ziele 1 Lasteinheit an inaktiver elektronischer Ausrüstung; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du verwandelst das Ziel in einen Roboter, der dich beschützen kann. Dieser Zauber wirkt hinsichtlich der Parameter des Ziels des Zaubers und die Unmöglichkeit, dieselbe Ausrüstung erneut zu verzaubern, nachdem der Zauber endet, wie *Nützlicher Schrottbob*. Der von dir erschaffene Schrottbob gehört der Größenkategorie Winzig an und erscheint auf deinem Feld.

Ein wachsamer Schrottbob kann keine Aktionen ausführen. Stattdessen erteilst du dem Schrottbob die Anweisung, sein Nahkampf- oder Fernkampfprotokoll auszuführen. Du kannst das Protokoll im Zuge einer Bewegungsaktion telepathisch ändern. Bei Ausführung des Nahkampfprotokolls heftet sich der Schrottbob an dich und gewährt dir einen Bonus von +1 auf die Kinetische Rüstungsklasse für alle 4 Stufen, die du als Technomagier besitzt. Das Fernkampfprotokoll sieht vor, dass der wachsamer Schrottbob an einem strategisch-vorteilhaften Punkt vor dir schwebt, um dich zu decken. Dies gewährt dir Tarnung gegenüber Fernkampfangriffe. Ferner nimmt dir der Schrottbob die ersten 3 Schadenspunkte ab, die du von einem Angriff erleidest, der mit dem aktiven Protokoll (Nahkampf oder Fernkampf) übereinstimmt. Jeder weitere Schaden dringt zu dir durch.

Gegner können an deiner Stelle auch den Schrottbob angreifen. Seine Kinetische Rüstungsklasse und Energetische Rüstungsklasse betragen jeweils 10 + deine Zauberstufe und seine Trefferpunkte entsprechen einem Viertel deiner eigenen Trefferpunkte (er besitzt jedoch keine Ausdauerpunkte). Der Schrottbob erhält dieselben Boni auf Rettungswürfe wie du und gehört der Kategorie Konstrukt mit der Unterart Magisch und Technologisch an.

Zusätzlicher Transportraum



Schule Verwandlung

Zeitaufwand 1 Minute

Reichweite Berührung

Ziele Ein Fahrzeug oder sehr kleines Raumschiff; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Keiner (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein (Gegenstand)

Du erschaffst extradimensionalen Platz im Passagierraum eines Fahrzeuges, was dir erlaubt, eine zusätzliche mittelgroße Kreatur pro Zauberstufe zu befördern. Dieser Zauber muss auf ein Fahrzeug angewandt werden, das mehr als einen Passagier transportieren kann, da er ansonsten fehlschlägt. Der extradimensionale Raum erscheint im Sitzbereich des Fahrzeuges bzw. auf der Brücke oder im Passagierabteil des Raumschiffs und sieht aus wie ein dünner, leuchtender Riss in der Realität. Kreaturen, die durch den Riss steigen, werden in den extradimensionalen Raum verschoben, der wie ein anderes Abteil des Fahrzeuges aussieht und sich ebenso verhält. Eine Kreatur kann den extradimensionalen Raum im Zuge einer Bewegungsaktion verlassen, indem sie sich durch den Realitätsriss bewegt. Das Verlassen des extradimensionalen Raumes ist einer Kreatur jedoch nicht möglich, wenn im normalen Sitzbereich des Fahrzeugs nicht genug Platz frei ist, um diese dort unterzubringen.

Belastete oder überladene Kreaturen sind nicht dazu in der Lage, den extradimensionalen Raum zu betreten. Ist eine Kreatur größer als mittelgroß, wird bei der Bestimmung der Kapazität des extradimensionalen Raumes jede zusätzliche Größenkategorie so behandelt, als wäre eine weitere Kreatur darin.

Kreaturen innerhalb des extradimensionalen Raumes können nicht mit jemanden außerhalb des Fahrzeuges kommunizieren; umgekehrt können auch Kreaturen außerhalb des Fahrzeuges die Insassen und den Inhalt des extradimensionalen Raumes nicht wahrnehmen oder mit jemanden darin kommunizieren. Wird das Fahrzeug zerstört oder der extradimensionale Raum gebannt, so kollabiert dieser. Wer sich im extradimensionalen Raum aufhält, während das Fahrzeug oder das Raumschiff zerstört wird, der Raum gebannt wird oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet, wird auf das nächste freie Feld außerhalb des Zieles verschoben.

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



WEITERE REGELN

6



RAUMSCHIFFSKAMPF

Zu Gefechten zwischen Raumschiffen kommt es überall in der Galaxis, aber nur wenige Abenteurer spezialisieren sich auf die Feinheiten des Sternenkampfs. Die meisten wissen aber, dass sie ihren Teil beitragen müssen, wenn erst einmal die Plasmatorpedos unterwegs sind. Die Regeln in diesem Abschnitt liefern neue Optionen, wie Charaktere während des Gefechts aktiv werden können: zwei neue Rollen, eine neue Kategorie von Aktionen, die jeder Rolle offenstehen, und neue sonstige Handlungen.

NEUE ROLLEN

In diesem Band findest du zwei neue Rollen für den Raumschiffskampf: Erster Offizier und Magieoffizier. Diese Rollen erweitern die im *Grundregelwerk* aufgeführten Optionen und sollen den Raumschiffskampf interessanter gestalten.

Nicht jedes Schiff verfügt in der Regel über Besatzungsmitglieder für diese Rollen, allerdings kann jedes Schiff von ihnen profitieren. Diese Optionen geben solche Charakteren mehr Flexibilität, deren Konzepte und Mechaniken nicht perfekt zu einer der bestehenden Rollen passen. Behände Charaktere fühlten sich bisher oft verpflichtet, Fertigkeitssränge in Steuerung zu wählen, doch nun könnten sie auch ihr Können in Akrobatik oder Athletik nutzen, um die schwierigeren Aufgaben eines Ersten Offiziers hinsichtlich Manövrierfähigkeit des Schiffes und technischer Tricks zu erfüllen. Ebenso muss ein weiser Zauberkundiger nun nicht mehr zwangsläufig die Aufgabe des Wissenschaftsoffiziers übernehmen und Computerkenntnisse besitzen – der Magieoffizier passt hier konzeptuell und regelmechanisch viel besser.

Wie bei allen Rollen im Raumschiffskampf musst du dich weiterhin zu Beginn jeder Runde entscheiden, welche Rolle du während dieser Runde ausfüllen willst – die neuen Rollen folgen den normalen Regeln für Raumschiffskampf im *Grundregelwerk* ab Seite 316.

ERSTER OFFIZIER

Auch wenn die meisten Raumschiffe mit fortschrittlicher Technologie vollgestopft sind, gibt es fast immer jemanden an Bord, der die diversen Schiffssysteme gut genug kennt, um aus ihnen manuell Leistungen herauszukitzeln, an welche ihre Entwickler nie gedacht haben. Der Erste Offizier kennt alle Schaltkreise und Kabelleitungen an Bord und ist mutig genug, bei diesen Schaltern, Ventilen und anderen Feinheiten ein Risiko einzugehen, wenn er seine Mannschaft so aus üblen Situationen heraus bringen kann.

Die Aufgaben eines Ersten Offiziers sind nicht einfach und der Job ist nicht für Zartbesaitete. Für im Sternenkampf wichtige Taten wird oft ein starkes und zähes Individuum benötigt, das Ausrüstungsgegenstände durchs Schiff schleppen kann, Hebel über die Sicherheitsmarken hinweg drücken oder Systeme auf eine Art neu verkabeln können, für die sie nicht gedacht waren. Oder vielleicht braucht man für dieselben Dinge flinke Finger und Finesse statt roher Gewalt und der Erste Offizier schiebt renitente Kontrollen in unübliche Positionen oder umgeht vorübergehend die Sicherheitseinstellungen eines Systems.

Der Erste Offizier unterstützt die anderen Rollen an Bord, macht ihre Aufgaben leichter und ermöglicht ihnen, bei ihren Hauptpflichten mehr zu erreichen, da sie sich nicht mehr darauf konzentrieren müssen, mit Maschinen oder Ausrüstung körperlich zu hantieren.

Ein Erster Offizier handelt während derselben Phase wie das Besatzungsmitglied, dem er in dieser Runde helfen will. Trotz

des Namens dieser Rolle kann ein Schiff eine beliebige Anzahl an Ersten Offizieren besitzen. (Auf einem militärischen Raumschiff wird nur einer davon als Erster Offizier geführt, alle weiteren werden als Deckoffiziere bezeichnet).

Handlungen des Ersten Offiziers

Als Erster Offizier kannst du die folgenden Handlungen ausführen. Einige dieser Handlungen nutzen deine Fertigkeitssränge in Akrobatik oder Athletik und manche erfordern eine Mindestanzahl an Rängen in einer dieser Fertigkeiten. Jede dieser Handlungen kann nur während einer bestimmten Phase genutzt werden, wie in Klammern neben ihrem Namen angegeben. Du musst zu Beginn jeder Runde bestimmen, in welcher Phase du tätig werden willst, indem du entscheidest, welche andere Rolle du unterstützen willst. Sofern nicht anders angegeben ist, kann jede Handlung nur einmal pro Runde genutzt werden, egal wie viele Charaktere die Rolle des Ersten Offiziers an Bord ausfüllen.

Harte Wende (Pilotenphase, Erzwingen)

Du steuerst manuell weitere Schubdüsen an, umgehst Sicherheitsprotokolle und rufst den anderen Besatzungsmitgliedern zu sich festzuhalten. Diese riskanten Manöver könnten ein Raumschiff überfordern, können aber auch die Manövrierfähigkeit kurzfristig erhöhen. Lege einen Fertigkeitsswurf für Akrobatik oder Athletik gegen SG 10 + 1 1/2x Grad deines Raumschiffes ab. Bei Erfolg kann der Pilot während der Runde eine Wende ausführen, als wäre die Manövrierfähigkeit des Schiffes um einen Schritt besser. Dies hat keine Wirkung, sollte das Schiff bereits über Perfekte Manövrierfähigkeit verfügen. Sollte dir der Fertigkeitsswurf um 10 oder mehr misslingen, so überhitzen die Antriebssysteme, was die Manövrierfähigkeit vorübergehend reduziert – für den Rest dieser Runde verschlechtert sie sich um einen Schritt.

Sensoren neu ausrichten (Pilotenphase)

Eine Neuausrichtung der Schiffssensoren auf ein gegnerisches Schiff kann dem Wissenschaftsoffizier helfen, mehr Informationen über das andere Schiff zu erhalten. Lege einen Fertigkeitsswurf für Akrobatik oder Athletik gegen SG 10 + 1 1/2 x Grad deines Raumschiffes ab. Gelingt dir der Wurf und dem Wissenschaftsoffizier die Handlung Scannen, so erlangt er eine weitere Information, als wäre sein Ergebnis um 5 höher. Misslingt dein Wurf um 10 oder mehr, sind die Sensoren vorübergehend unbrauchbar und das System benötigt die restliche Runde, um sich neu zu kalibrieren.

Zugänge freilegen (Ingenieursphase)

Du öffnest Kabelschächte, entfernst Verkleidungen und umgehst manuell Sicherheitssysteme, so dass der Ingenieur mittels Ausreizen oder Energie umleiten mehr aus den Systemen herausholen kann. Lege einen Fertigkeitsswurf für Akrobatik oder Athletik gegen



SG 10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ab. Wenn beide Würfe – also sowohl deiner als auch der des Ingenieurs – erfolgreich sind, kann der Ingenieur auf zwei Systeme Energie umleiten statt nur auf eines, bzw. mittels Ausreizen vier Systeme ansprechen statt nur drei. Kein System kann durch dieselbe Aktion mehrfach profitieren. Siehe auch *Grundregelwerk*, S. 323 und 324.

Misslingt dein Wurf um 10 oder mehr, überlastest du die Schiffssysteme, ohne irgendeinen Vorteil zu erlangen; alle Ingenieurhandlungen während dieses Zuges unterliegen dann einem Malus von -2.

Zielunterstützung (Ingenieursphase, Erzwingen)

Sofern du über wenigstens 6 Fertigkeitstränge in Akrobatik oder Athletik verfügst, kannst du einen Bordschützen unterstützen, indem du ihn mit sekundären Sensorwerten versorgst, Sicherheitsprotokolle umgehst oder auch Energieschwankungen in einem Waffensystem beobachtest und ausgleichst, damit die Schiffswaffen zielgenauer sind. Du musst 1 Reservepunkt aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Athletik gegen SG 20 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen. Ein Bordschütze kann die Handlung Beschuss eröffnen oder Breitseite nutzen, ohne dass die üblichen Mali von -4 bzw. -2 fällig werden (siehe *Grundregelwerk*, S. 324). Misslingt dir der Wurf um 10 oder mehr, so unterliegen die Angriffswürfe des Bordschützen in dieser Runde einem zusätzlichen Malus von -2. Diese Handlung kann pro Runde mehrfach ausgeführt werden, aber nur jeweils einmal pro aktivem Bordschützen.

Geschwindigkeit maximieren (Pilotenphase, Erzwingen)

Sofern du über wenigstens 12 Fertigkeitstränge in Akrobatik oder Athletik verfügst, kannst du dem Piloten helfen, die Maximal-

geschwindigkeit des Schiffes auszureizen und die Antriebssysteme an ihre Grenzen zu bringen. Wende 1 Reservepunkt auf und lege einen Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Athletik gegen SG 25 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ab, um die Geschwindigkeit des Schiffes für diese Runde um 2 zu erhöhen. Dieser Anstieg ist kumulativ mit anderen Geschwindigkeitserhöhungen, z.B. durch Energie umleiten zum Antrieb.

Magieoffizier

Selbst Raumschiffe, die nicht explizit mittels Magie oder Hybridtechnologie angetrieben werden, besitzen genug mystische Komponenten und werden hinreichend magischer Hintergrundstrahlung ausgesetzt, sodass sie von jenen wenigen beeinflusst werden können, die über ein tief greifendes Verständnis für die Schnittpunkte von Magie und der Weite des Alls verfügen. Schon der Übergang in den Drift erfordert Technik und Magie und das grundlegende magische Geflecht des Universums existiert auch in der dunklen Weite des Alls, so dass arkane Expertise überall benötigt wird, insbesondere in Raumschlachten, bei denen selbst der kleinste Vorteil den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten kann.

Der Magieoffizier versteht diese Wahrheit in vollem Umfang. Er bringt mystisches Wissen und Ressourcen ins Spiel, welche die Interaktion des Raumschiffes mit der Hintergrundmagie zu neuen Höhen treiben können. Nicht jedes Schiff verfügt über einen Magieoffizier, auch wenn es sehr nützlich ist, wenn jemand imstande ist, digitale Omen, den Fluss der rohen Magie im All zu interpretieren und wie die mystische Strahlung mächtiger Antriebssystem sich auf das Schiff auswirken kann. Ein Magieoffizier agiert während der Ingenieursphase im Raumschiffkampf. Ein Schiff kann über eine beliebige Anzahl an Magieoffizieren verfügen.

Handlungen des Magieoffiziers

Als Magieoffizier kannst du die folgenden Handlungen nutzen, sofern du über genug Fertigkeitssränge in Mystik verfügst (sofern eine Mindestanzahl an Rängen nötig ist, wird sie genannt). Diese Handlungen können nur während der Ingenieursphase genutzt werden. Sollte dein Raumschiff über ein Arkanes Labor verfügen, erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitsswürfe für Mystik im Rahmen der Handlungen als Magieoffizier. Wenn nichts anderes vermerkt, kann jede Handlung pro Runde nur einmal ausgeführt werden, egal über wie viele Magieoffiziere ein Raumschiff auch verfügt.

Ausspähen (Ingenieursphase)

Du nutzt eine Form des Wahrsagen, z.B. legst du digitale Turmkarten, interpretierst Spritzmuster von austretender Kuhlflüssigkeit oder suchst Muster in den Lichtern und Tönen der Monitore um dich herum. Dies funktioniert wie die Handlung Scannen des Wissenschaftsoffiziers, nutzt aber Mystik statt Computer – siehe dazu *Grundregelwerk*, S. 325.

Mystische Waffenaufladung (Ingenieursphase, Erzwingen)

Du stärkst eine Raumschiffswaffe mit der Energie deiner persönlichen Magie, ähnlich wie eine Waffenfusion eine normale Waffe verbessert. Natürlich verbraucht eine Schiffswaffe deutlich mehr Energie, so dass die Magie nur für einen Angriff reicht, ehe sie sich verflüchtigt und wieder der Normalzustand eintritt.

Wähle eine Waffe deines Raumschiffes und lege einen Fertigkeitsswurf für Mystik gegen $SG\ 10 + 1\ 1/2 \times \text{Grad des Raumschiffes}$ ab. Bei Erfolg behandelt der fragliche Bordschütze die Reichweite der Waffe als um 5 Hexfelder größer als normal. Dies funktioniert nicht bei Waffe mit der besonderen Eigenschaft Punktbeschuss.

Vorahnung (Ingenieursphase)

Du nutzt deine übernatürlichen Sinne und einen Funken Erkenntnismagie, um gegnerische Bewegungen vorauszuahnen, sodass du dem Piloten Sekundenbruchteile vorher Warnungen zurufen kannst. Lege einen Fertigkeitsswurf für Mystik gegen $SG\ 10 + 1\ 1/2 \times \text{Grad des Raumschiffes}$ ab. Bei Erfolg verleiht du dem Piloten einen Situationsbonus von +2 auf seinen Wurf für Steuerung zu Beginn der Pilotenphase, um die Reihenfolge festzulegen.

Mystischer Nebel (Ingenieursphase, Erzwingen)

Sofern du über wenigstens 6 Fertigkeitssränge in Mystik verfügst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und einen Fertigkeitsswurf für Mystik gegen $SG\ 20 + 1\ 1/2 \times \text{Grad des Raumschiffes}$ ablegen, um mit mittels mystischen Rauschens die Wahrnehmung des Gegners zu stören. Dies stört seine Sensoren derart, dass er schwerer Informationen über Bewaffnung und Position deines Schiffes erlangen kann; dein Raumschiff erhält bis zum Ende der nächsten Runde einen Verbesserungsbonus von +1 auf seine RK. Ferner müssen alle Wissenschaftsoffiziere auf dem gegnerischen Schiff innerhalb dieses Zeitraumes bei den Handlungen Scannen und Ziel erfassen zweimal würfeln und das schlechtere Ergebnis nehmen.

Mystische Strömungen (Ingenieursphase)

Sofern du über wenigstens 12 Ränge in Mystik verfügst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und einen Fertigkeitsswurf für Mystik gegen $SG\ 20 + 1\ 1/2 \times \text{Grad des Raumschiffes}$ ablegen, um mysteriöse, unsichtbare Kräfte aus der Leere des Alls zu manipulieren und das Raumzeitgefüge rund um dein Schiff zu beeinflussen. Bei einem Erfolg reduzierst du die Minimaldistanz deines Schiffes zwischen Wendemanövern für diese Runde um 1 (Minimum 0).

Allgemeine Mannschaftshandlungen

Allgemeine Mannschaftshandlungen sind weniger spezialisiert als die Handlungen einer bestimmten Rolle, sodass jeder sie ausführen kann. Die meisten benötigen keine bestimmte Fertigkeit bzw. keinen Fertigkeitsswurf und können von jedem ausgeführt werden, der über wenigstens 1 Fertigkeitssrang in Computer, Naturwissenschaften, Steuerung oder Technik verfügt. Eine Allgemeine Handlung zählt als deine Handlung während einer Raumkampfbegegnung. Allgemeine Mannschaftshandlungen erfolgen zu Beginn der Ingenieursphase vor allen anderen Handlungen. Sie erfolgen weiterhin alle gleichzeitig, der SL bestimmt, in welcher Reihenfolge sie abgearbeitet werden. Jede Allgemeine Mannschaftshandlung kann pro Runde nur einmal ausgeführt werden.

Entfernung bestimmen (Mannschaft)

Du setzt eines der Systeme deines Schiffes ein, um die Entfernung zu einem bestimmten Ziel oder Punkt im Raum zu bestimmen. Dies gibst du sodann an ein anderes Mannschaftsmitglied weiter, welches dann selbst dafür keine Zeit aufwenden muss und sich besser auf seine Aufgabe konzentrieren kann. Wähle ein Mannschaftsmitglied, welches gegenwärtig als Bordschütze, Pilot oder Wissenschaftsoffizier fungiert. Dieses Mannschaftsmitglied erhält einen Bonus von +1 auf einen Angriffs- oder Fertigkeitsswurf im Raumschiffkampf nach seiner Wahl, welcher aber bis zum Ende dieses Zuges genutzt werden muss.

Erratisches Manövrieren (Mannschaft)

Du nutzt sekundäre und tertiäre Schubdüsen, startest Sonden, öffnest Außenschleusen und benutzt andere Tricks, um dein Schiff minimal in zufällige Richtungen vom Kurs abweichen zu lassen. Dies verändert weder die Ausrichtung noch den Kurs des Schiffes, verleiht deinem Raumschiff aber einen Situationsbonus von +1 auf RK und ZE gegen Gegner, welche diese Runde das Pilotenmanöver Vorbeiflug nutzen.

Notlage vortäuschen (Mannschaft)

Zur Täuschung kannst du falsche Notrufe absetzen, Alarmsirenen auslösen, Luftschleusen aufsprengen, Müll und andere Trümmer abstoßen und vorsätzlich panisch wirkende interne Kommunikation auf offenen Kanälen funken, damit deine Gegner glauben, an Bord deines Schiffes sei Furchtbares vorgefallen, so dass es gleich explodieren oder auf andere spektakuläre Weise untergehen könnte. Der Kapitän eines jeden feindlichen Schiffes (oder der Wissenschaftsoffizier mit dem höchsten Bonus für Computer, falls niemand die Rolle des Kapitäns ausfüllt) muss einen Fertigkeitsswurf für Computer gegen $SG\ 10 + 1\ 1/2 \times \text{Grad des Raumschiffes}$ ablegen, nachdem du diese Handlung ausgeführt hast (dies erfordert für ihn keine Handlung). Bei Erfolg durchschaut die Mannschaft des gegnerischen Schiffes deine Täuschung und diese Handlung hat keinen Erfolg. Andernfalls ergreift die andere Mannschaft automatisch Schritte, damit ihre Schiffssensoren nicht durch die potenzielle Explosion deines Schiffes geblendet werden. Diese Notfallprozeduren führen zu einem Malus von -2 auf ihre Fertigkeitsswürfe zum Scannen und Ziel erfassen gegen dein Schiff, sowie auf Fertigkeitsswürfe für Steuerung innerhalb von 1 Hexfeld Entfernung zu deinem Raumschiff. Unabhängig vom Ergebnis der Täuschung kann Notlage vortäuschen während desselben Raumgefechtes nicht erneut genutzt werden (auch nicht gegen andere Gegner oder spätere Neuzugänge).

Rechenpriorität (Mannschaft)

Du benutzt ein Eingabeterminal, um vorübergehend Rechenleistung von unwichtigeren Systemen abzugeben und einer bestimmten Mannschaftsstation zuzuführen. Ein Besatzungsmitglied, welches in dieser Runde einen Fertigkeitsswurf ablegt und dabei einen Bonus durch den Schiffscomputer erhält, darf diesen Bonus um 1 erhöhen.



Waffensystem bereitmachen (Mannschaft)

Du führst sorgfältig Vorbereitung an einer Waffe für den nächsten Schuss aus, nimmst alle Details des Systems zur Kenntnis und gibst den Schiffcomputern Zeit, den idealen Moment zu berechnen, an dem das gegnerische Schiff maximalen Schaden nehmen würde. In der Hitze des Gefechts hat normalerweise niemand die Zeit für derartiges, egal wie nützlich es sein mag. Wähle bei Ausführung dieser Handlung ein Waffensystem. Wird dieses System nicht in dieser, wohl aber der nächsten Runde abgefeuert, verursacht ein erfolgreicher Angriff 1 zusätzlichen Schadenspunkt (2 zusätzliche Schadenspunkte bei Raumschiffen ab Grad 6).

SONSTIGE HANDLUNGEN DER SCHIFFSBESATZUNG

Sonstige Handlungen sind computergestützte Handlungen, welche einem Raumschiff begrenzte Funktionalität verleihen, sollten nicht für alle Rollen Besatzungsmitglieder vorhanden sein (das einsame Besatzungsmitglied eines Sehr kleinen Raumschiffes ist wahrscheinlich immer der Pilot, muss aber vielleicht in einem Notfall die Waffen des Schiffes abfeuern). Du kannst eine solche sonstige Handlung unabhängig von deiner aktuellen Rolle ausführen, allerdings nur, wenn noch keine andere Handlung in dieser Runde für die fragliche Rolle ausgeführt wurde. Eine sonstige Handlung kann nur ein Mal pro Runde durchgeführt werden und zählt nicht als deine Handlung.

Schneller Neuscan (Pilotenphase, Sonstige)

Du prüfst die Sensoren darauf, ob sie zwischenzeitlich neue Informationen geliefert haben. Ein Wissenschaftsoffizier muss in einer vorherigen Runde die Handlung Scannen genutzt haben, um Informationen einem Raumschiff zu erlangen, für welches du nun nach Aktualisierungen suchst. Lege einen Fertigkeitswurf für

Computer gegen $SG\ 5 + 1\frac{1}{2} \times \text{Grad des gescannten Raumschiffes}$ + dessen Bonus aus defensiven Gegenmaßnahmen ab. Bei Erfolg erhältst du eine Information (z.B. aktuelle Rumpfpunkte oder aktuelle Verteilung der Schildpunkte). Du kannst diese Handlung nur nutzen, sofern keine Wissenschaftsoffizierhandlung während der Pilotenphase genutzt wurde (Schneller Neuscan und Visuelle Identifikation eingeschlossen).

Visuelle Identifikation (Pilotenphase, Sonstige)

Du nutzt die visuellen Sensoren deines Schiffes, um dir ein gegnerisches Raumschiff näher anzusehen – möglicherweise erkennst du die genutzte Technologie wieder oder erinnerst dich an technische Details des Modells und der Bauweise. Lege einen Fertigkeitswurf für Computer, Technik oder Wahrnehmung gegen $SG\ 10 + 1\frac{1}{2} \times \text{Grad des betrachteten Schiffes}$ ab. Bei Erfolg erlangst du die erste unbekannte Information auf der folgenden Liste (alle grundlegenden Informationen, alle Verteidigungen oder Informationen über eine Waffe). Bereits vom Wissenschaftsoffizier mittels Scannen oder der Handlung Schneller Neuscan erlangte Informationen zählen nicht als unbekannt. Unabhängig vom Wurf Ergebnis erfährst du nur eine unbekannte Information. Weitere erfolgreiche Würfe enthüllen neue Informationen in der folgenden Reihenfolge:

1. Grundlegende Informationen: Größe, Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit.

2. Verteidigung: Gesamt-Rumpfpunkte, Gesamt-Schildpunkte und Energieausstoß des Energiekerns.

3. Bewaffnung: Informationen über eine zufällig gewählte Waffe (Schussbereich, Schaden usw.). Wiederhole diesen Eintrag, bis alle Waffen des Raumschiffes offengelegt wurden.

Du kannst diese Handlung nur nutzen, sofern keine Wissenschaftsoffizierhandlung während der Pilotenphase genutzt wurde (Schneller Neuscan und Visuelle Identifikation eingeschlossen).

AUSZEIT

Nicht einmal der erfahrenste und kampferprobteste Söldner verbringt jeden Tag auf dem Schlachtfeld. Die meisten Abenteurer haben ein paar Tage oder Wochen zwischen den Einsätzen – und selbst bei einem randvollen Terminplan erfordert das Reisen von Planet zu Planet und durch den Drift immer noch Zeit, die man nicht zum Kämpfen oder Erkunden nutzen kann. Die Regeln in diesem Abschnitt detaillieren, was Abenteurer während dieser ruhigen Zeiten zwischen spannenden Erkundungen und entsetzlichen Kämpfen tun könnten.

Auszeit wird in Tagen von jeweils 24 aufeinanderfolgenden Stunden nach Paktstandardzeit gemessen. An einem Tag, an dem du nicht ins Abenteuer ziehst, an einem Raumschiffkampf beteiligt bist, Überlandbewegung nutzt oder dich mit anderen zeitfressenden oder fordernden Aktivitäten beschäftigst, kannst du eine der im Folgenden beschriebenen Auszeitaktivitäten ausführen (zusätzlich kannst du immer noch eine achtsündige Rast durchführen). Solltest du eine Auszeitaktivität zu Beginn eines Tages anfangen, die aber im Verlauf des Tages unterbrochen wird – z.B. weil eine Raumschlacht ausbricht –, bringt dir diese Auszeit keine Vorteile und du musst sie an einem anderen Tag erneut beginnen. Ein Ausnahme hiervon ist die Aktivität **Bereithalten** (siehe unten), welche einen Vorteil bringt, wenn sie unterbrochen wird.

Die meisten der folgenden Aktivitäten in diesem Abschnitt enthalten Einträge für Aktivität, Ergebnis und Mehrtägig. Einige Auszeitaktivitäten beziehen sich auf Optionen im *Grundregelwerk* oder erweitern sie – du findest dabei die entsprechenden Seitenverweise.

Aktivität: Hier wird die Auszeitaktivität beschrieben und sind alle Voraussetzungen aufgeführt, darunter Fertigkeitswürfe, Rettungswürfe, Ausrüstung, Raumschiffserweiterungsbuchten und dergleichen. Du kannst bei Fertigkeitswürfen für Auszeitaktivitäten 10 oder 20 nehmen, sofern hier (oder in den Regeln im *Grundregelwerk*, auf die Bezug genommen wird) nicht anders angegeben.

Ergebnis: Das Ergebnis einer Auszeitaktivität wird am Ende des jeweiligen Tages abgewickelt, so nicht anders angegeben ist. Viele Auszeitaktivitäten verleihen Vorteile für den Folgetag. Sollte es Mali für einen Fehlschlag geben, sind diese hier aufgeführt.

Mehrtägig: Sollte es möglich sein, einer Aktivität über mehrere Tage hinweg nachzugehen, um einen anderen oder größeren Vorteil zu erlangen, ist es hier aufgeführt. Sofern nicht anders vermerkt ist, muss diese Zeitperiode am Stück erfolgen – solltest du während dieser Zeit unterbrochen werden, z.B. durch eine Zufallsbegegnung im Drift, oder eine andere Auszeitaktivität wählen, so verlierst du die bisherigen Fortschritte und musst von vorn beginnen, wenn du die Aktivität fortsetzen willst.

AUSRÜSTUNG PFLEGEN

Du pflegst eine Waffe oder eine Rüstung, damit sie bestens funktioniert.

Aktivität: Du verbringst den Tag damit, eine Waffe oder eine Rüstung zu säubern, Feineinstellungen vorzunehmen oder sie anderweitig zu pflegen. Du benötigst Zugang zu einer Techwerkstatt oder ähnlichen Einrichtung.

Ergebnis: Landest du mit einer gepflegten Waffe am nächsten Tag zum ersten Mal einen Kritischen Treffer, verursacht sie dem ersten getroffenen Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe ihrer halben Gegenstandsstufe (die Schadensart entspricht der üblichen

HÄUFIGE AUSZEITAKTIVITÄTEN

Man kann seine Auszeit auf verschiedenste Weise verbringen, doch viele Abenteurer halten sich an ein paar gängige Optionen, welche im Folgenden fett markiert sind:

Bei einer einwöchigen Reise durch den Drift könnte ein übervorsichtiger Raumschiffpilot jeden Tag vor der Wahl stehen, ob er **Bereithalten** oder **Kurs nachkorrigieren** nutzt. Ein fleißiger Ingenieur könnte die **Ausrüstung pflegen**, während der Kapitän möglicherweise mit Mannschaftsmitgliedern **Teambildung** betreibt und sich ansonsten der **Freizeit** hingibt.

Eine kampfmüde, unter Ressourcenknappheit leidende Gruppe auf einem feindseligen, fremden Planeten könnte dagegen mehrere Tage nichts als **Erholung** machen, während der beste Arzt oder Sanitäter der Truppe **Langzeitbehandlung** leistet, um die Erholung noch zu beschleunigen.

Schadensart der Waffe). Trägst du am nächsten Tag eine gepflegte Rüstung und erleidest du zum ersten Mal einen Kritischen Treffer, so wird dein erlittener Schaden um die halbe Gegenstandsstufe der Rüstung reduziert.

BEREITHALTEN

Du hältst ein wachsames Auge auf deine Umgebung und bist auf das Schlimmste vorbereitet.

Aktivität: Du bewachst einen bestimmten Ort, patrouillierst regelmäßig oder achtest auf die Schiffsscanner auf der Suche nach Problemen.

Ergebnis: Sollte diese Auszeitaktivität durch einen Kampf oder Raumschiffkampf unterbrochen werden, erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf den Initiativewurf oder den ersten Fertigkeitswurf für Steuerung zum Bestimmen der Reihenfolge, sofern du Kapitän oder Pilot eines Raumschiffes bist. Diese Auszeitaktivität gibt dir keinen Vorteil, falls du oder deine Verbündeten vorsätzlich nach Ärger (d.h. nach einem Kampf) suchen.

BERUF AUSÜBEN

Du übst einen bestimmten Beruf, baust dir eine Fan- oder Kundenbasis auf, knüpfst Kontakte zu Kollegen und arbeitest daran, effizienter zu werden.

Mehrtägig: Du kannst 1 Woche aufwenden, um einen Beruf auszuüben und Geld zu verdienen – dies folgt den Regeln zum Verdienen des Lebensunterhaltes mittels einer Berufsfertigkeit (*Grundregelwerk*, S. 137).



Am Ende einer Woche, in welcher du in derselben Ortschaft einen Beruf ausgeübt hast, entscheidest du dich für eines der drei unten aufgeführten Gebiete und legst einen weiteren Fertigkeitswurf für Beruf ab gegen SG $15 + 1\frac{1}{2} \times$ maximale Gegenstandsstufe der Ortschaft (*Grundregelwerk*, S. 405). Bei Erfolg erlangst du die aufgeführten Vorteile. Sofern dein Beruf auf dem genannten Attributswert basiert, erhältst du einen Bonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf. Du kannst nur einen der folgenden Vorteile zugleich besitzen:

Marke und Netzwerk aufbauen (Charisma): Du erhältst eine Woche lang einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie innerhalb dieser Ortschaft.

Prozesse und Werkzeuge entwickeln und verfeinern (Intelligenz): Du kannst deinen nächsten Fertigkeitswurf für Beruf zum Lebensunterhalt verdienen wiederholen, sofern dieser Wurf innerhalb des nächsten Monats anfällt. Der Wurf muss nicht in derselben Ortschaft erfolgen.

An die lokalen Gebräuche und Nachfragen anpassen (Weisheit): Du kannst Fertigkeitswürfe für Kultur zum Wissen abrufen ungeübt ablegen, sofern die fraglichen Themen in direktem Bezug zur Ortschaft stehen. Der SG wird dabei um 5 reduziert; diese Verringerung ist nicht mit Reduzierungen durch dein Motiv kumulativ. Dieser Vorteil währt 1 Woche lang.

DRILL

Du übst einen bestimmten Ablauf ein. Möglicherweise nutzt du eine holografische Trainingseinheit, führst Computersimulationen durch oder wiederholst eine wichtige Bewegung viele hundert Male, bis sie sich ins Muskelgedächtnis eingepägt hat.

Aktivität: Wähle eine bestimmte Ausführung einer Fertigkeit, z.B. Balancieren bei Akrobatik, die maximal 1 Minute dauert. An

Bord eines Raumschiffs kannst du stattdessen eine Besatzungshandlung wählen, welche keine Reservepunkte verbraucht. (Du kannst jedoch auf diese Weise keine Bordschützenhandlungen trainieren.) Du verbringst den Tag damit, die fragliche Tätigkeit zu trainieren. Lege am Ende des Tages einen passenden Fertigkeitswurf ab (z.B. im Fall der Ingenieurshandlung Ausreizen einen Wurf für Technik). Bei einer Fertigkeitsanwendung beträgt der SG $15 + 1\frac{1}{2} \times$ deine Charakterstufe, bei einer Mannschaftshandlung $15 + 1\frac{1}{2} \times$ Grad deines Raumschiffes. Du kannst dabei nicht 20 nehmen.

Ergebnis: Bei Erfolg kannst du am nächsten Tag bei der ersten Anwendung der fraglichen Handlung auf den Fertigkeitswurf 10 nehmen, selbst wenn Stress oder Ablenkungen dich normalerweise daran hindern würden. Solltest du den SG des Drillwurfes um 10 oder mehr übertreffen, kannst du auch bei der zweiten Anwendung der Handlung am Folgetag 10 nehmen.

DROHNE KONSTRUIEREN

Solltest du ein Mechaniker sein, dessen Drohne zerstört wurde, kannst du einen Tag Auszeit aufwenden, um deine Drohne nach den Regeln im Abschnitt zum Mechaniker im Klassenkapitel des *Grundregelwerks* zu ersetzen. Alternativ kannst du mit dieser Aktivität eine bestehende Drohne umbauen, wenn du eine Stufe als Mechaniker gewinnst.

Mehrtägig: Solltest du ohne Unterbrechungen eine ganze Woche an der Drohne arbeiten, kannst du eine ihre Modifikationen auswechseln, eines ihrer Talente oder eine Fertigkeitseinheit, bei der es sich jedoch nicht um eine Bonusfertigkeitseinheit handeln darf. Du musst der Drohne allerdings ein anderes Merkmal derselben Typs einbauen, dessen Voraussetzungen sie erfüllt.

ERHOLUNG

Bist du verwundet oder leidest unter bestimmten Leiden, so kann vollständige Bettruhe deine Erholung beschleunigen.

Aktivität: Du ruhest dich den ganzen Tag über nur aus. Du musst nicht durchschlafen, darfst dich aber nicht fortbewegen, nicht kämpfen oder zaubern, keine Fertigkeiten einsetzen, keine langen Gespräche führen und dich keine anderen fordernden körperlichen oder geistigen Tätigkeiten widmen.

Ergebnis: Du erlangst 2 TP pro Charakterstufe zurück, ebenfalls reduziert sich Attributsschaden, welchen du erlitten hast, pro betroffenem Attribut um 2 Punkte. Sofern du bei einer Vergiftung entweder das Ende der Wirkungsdauer erreichst oder die Bedingungen zur Heilung erfüllst, bewegst du dich in der Verlaufsübersicht um 1 Schritt in Richtung des Zustand Gesund (siehe *Grundregelwerk*, S. 414).

Sollte ein anderer Charakter dir erfolgreich eine Langzeitbehandlung (S. 152) zukommen lassen, kannst du dich sogar noch schneller erholen.

FEIERN

Du verbringst deine Auszeit damit, durch die Kneipen zu ziehen oder dich im stillen Kämmerlein deinen bevorzugten hedonistischen Erfahrungen oder Substanzen hinzugeben. Dies hilft dir beim Abbau des Stresses eines Abenteuerlebens – oder bereitet dich so richtig darauf vor!

Aktivität: Wenn du dich in einer Ortschaft befindest, gibst du 100 Krediteinheiten pro Charakterstufe aus, ansonsten verbrauchst du an Bord eines Raumschiffes Alkohol, Drogen oder dergleichen im selben Wert. Lege am Ende des Tages einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe ab. Der Wurf unterliegt einem kumulativen Malus von -2 pro vorangegangener Nutzung dieser Aktivität in den letzten 7 Tagen.

Ergebnis: Bei Erfolg beginnst du den nächsten Tag mit 1 zusätzlichen Reservepunkt (oder 2 zusätzlichen Reservepunkten ab Stufe 10). Auf diese Weise erlangte Reservepunkte verfallen jedoch am Ende des Tages. Sollte dir der Zähigkeitswurf um 5 oder mehr misslinge, bist du stattdessen von der Erfahrung ausgelaugt und verlierst 1 Reservepunkt, den du frühestens mit Ende des Folgetages zurückerlangen kannst.

FREIZEIT

Viele verbringen ihre Freizeit mit Videospielen, Lesen, Trividschauen, Kartenspielen oder anderen leichten Aktivitäten.

Aktivität: Du beschäftigst dich den Tag über mit Hobbys und Unterhaltung, die dich körperlich und geistig nicht allzu sehr fordern. Du benötigst einen bequemen Platz, um dich zu erholen (wenigstens Gute Mannschaftsquartiere oder ein Mini-Apartment oder vergleichbares). Der SL kann dir auch das Herumhängen an anderen Orten gestatten, z.B. in einer Techwerkstatt, wenn du einfache Handwerksarbeiten durchführen oder Kunstwerke erschaffen willst.

Ergebnis: Du erlangst am Folgetag Temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner halben Charakterstufe (Minimum 1); dieser Effekt endet am Ende des Folgetags. Du erlangst ferner einen Moralbonus von +1 auf den ersten Rettungswurf, den du am Folgetag ablegst.

Gebiet sichern

Du sicherst ein Perimeter und errichst ein Lager für weitere Operationen, indem du Schwachstellen beseitigst, für freie Sicht sorgst, wichtige Positionen dagegen tarnst usw.

Aktivität: Du sicherst während des Tages einen Bereich von 15 m × 15 m, den du und deine Verbündeten kontrollieren. Als Teil dieser Aktivität kannst du bis zu acht Sprengstoffe in deinem Be-

sitz mittels Würfeln für Technik scharfmachen und Sprengfallen legen; als Auslöser können Stolperdrähte oder Druckplatten dienen, dann braucht aber jeder Sprengstoff einen eigenen Detonator. Der SG des Wurfes für Wahrnehmung zum Bemerken dieser Sprengfallen entspricht dem Ergebnis eines Fertigkeitswurfes für Technik zum Scharfmachen. Du kannst dabei nicht 20 nehmen.

Ergebnis: Am Folgetag erhalten du und deine Verbündeten einen Situationsbonus von +2 auf Initiativwürfe und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung im gesicherten Bereich.

IMPFEN

Wenn du auf dem Weg zu einer Umgebung bist, die deines Wissens nach verseucht oder giftig ist, z.B. eine Stadt, in der eine ansteckende Krankheit grassiert, oder ein giftiger Dschungel, kannst du während der Auszeit präventive Maßnahmen ergreifen.

Aktivität: Spezifiziere ein Gift oder eine Krankheit (ausgenommen Strahlung oder Strahlenkrankheit). Du verbringst den Tag mit Recherchen zu möglichen Schutzmaßnahmen. Bestimme am Ende des Tages bis zu sechs bereitwillige oder bewusstlose Kreaturen, die du berühren kannst. Lege für jede Kreatur einen Fertigkeitswurf für Medizin ab; der SG ist um 5 höher als der SG des fraglichen Leidens. Jede dazu fähige Kreatur muss sich entscheiden, die Behandlung zu akzeptieren oder nicht, ehe das Ergebnis des jeweiligen Fertigkeitswurfes feststeht. Diese Aktivität erfordert Zugang zu einer Krankenstation, einem Medizinischen Labor, einem Wissenschaftslabor oder einer ähnlichen Einrichtung wie z.B. zu einem Krankenhaus.

Ergebnis: Bei Erfolg erhält eine Zielkreatur einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Ansteckung oder Vergiftung mit dem fraglichen Leiden. Dieser Bonus kommt nicht bei Kreaturen zur Anwendung, die bereits unter dem Leiden leiden, und ist auch nicht mit den Boni durch Medizinische Wirkstoffe (*Grundregelwerk*, S. 231) kumulativ. Bei einem Fehlschlag erhält die fragliche Kreatur einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Ansteckung oder Vergiftung mit dem fraglichen Leiden. Diese Effekte enden nach 1 Woche.

KURS NACHKORRIGIEREN

Der Autopilot eines Raumschiffes ist ein recht effizienter Navigator, allerdings kannst du die Reisezeit durch fähiges Mikromanagement ein wenig verkürzen, indem du Gravitationschwankungen oder die ständigen Veränderungen im Drift zum Vorteil nutzt.

Aktivität: Bist du der Pilot eines reisenden Raumschiffes, so lege einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen einen SG ab, der um 10 höher ist als der SG des bisherigen Kurses. Du kannst bei diesem Wurf nicht 20 nehmen.

Ergebnis: Bei Erfolg reduzierst du die Gesamtreisezeit um 6 Stunden. Scheiterst du um 5 oder mehr, steigt die Reisezeit stattdessen um 6 Stunden. Scheiterst du um 10 oder mehr, erleidest du zudem wie üblich ernsthaftere Konsequenzen (*Grundregelwerk*, S. 144). Du kannst die Gesamtreisezeit dabei nicht unter das normale Minimum plus die Anzahl an Tagen reduzieren, welche du zum Berechnen des Kurses genutzt hast. So kann die Länge einer Reise in die Weite, während der der Pilot 3 Tage erfolgreich den Kurs nachkorrigiert, nicht unter 8 Tage reduziert werden (5 Tage Minimum plus 3 Tage für die Nachkorrekturen). Pro Tag kann nur eine Kreatur an Bord eines Raumschiffes diese Aktivität nutzen.

LANGZEITBEHANDLUNG

Du kümmerst dich den ganzen Tag um eine verletzte lebende Kreatur, welche die Auszeitaktivität Erholung nutzt. Dies folgt den Regeln für Langzeitbehandlungen (*Grundregelwerk*, S. 143).

Mehrtägig: Leitest du Langzeitbehandlung bei nur einer Kreatur, erlangst du pro Tag, an dem du diese Aktivität am Stück nutzt einen kumulativen Situationsbonus von +1 (maximal +5) auf deine Fertigkeitwürfe zur Langzeitbehandlung bei dieser Kreatur.

NACHFORSCHUNGEN BETREIBEN

Du stürzt dich in die Studien zu einem Thema und verschlingt regelrecht Datensätze oder was die lokale Infosphäre an Wissen vorrätig hat.

Aktivität: Du verbringst den Tag mit Studien, um Wissen zu einem bestimmten Thema zu erlangen, z.B. zu einem mittelgroßen Konzern, einer großen Ortschaft, einem Prominenten, einer Verbrecherorganisation oder ähnlichem – der SL bestimmt, was möglich ist. Du benötigst aber Zugang zu einer Infosphäre, heruntergeladene Datensätze oder ähnliche Quellen mit Informationen zum fraglichen Thema. Du kannst kein Thema wählen, welches sich mit dem auf der 1. Stufe erlangten Wissen deines Motivs überschneidet.

Ergebnis: Während der nächsten Woche kannst du Fertigkeitwürfe für Kultur zum Wissen abrufen zum fraglichen Thema ungeübt ablegen und der SG solcher Würfe ist um 2 reduziert. Wenn du auf diese Weise ein Thema studierst, verlierst du die Vorteile des zuletzt erforschten Themas und erlangst die genannten Vorteile für das neue Thema.

NAHRUNG SUCHEN

Du suchst in der Umgebung nach Nahrung.

Aktivität: Diese Auszeitaktivität nutzt die Regeln der Handlung Nahrung und Wasser finden der Fertigkeit Überlebenskunst (*Grundregelwerk*, S. 148), allerdings wird nicht unterwegs gejagt und gesammelt, sondern rund um einen festen Punkt. Dies ist in der Regel nur in der Wildnis möglich und könnte in besonders ungastlichen Gegenden unmöglich sein, z.B. auf einem leblosen Asteroiden oder im Weltall.

Ergebnis: Pro 2, um die dein Ergebnis den SG übertrifft, kannst du eine weitere Kreatur versorgen.

Mehrtägig: Pro Tag, an dem du diese Auszeitaktivität in derselben Region ausführst, erlangst du einen Verständnisbonus von +2 (maximal +10) auf den nächsten Versuch, Nahrung zu suchen, da du mit der Gegend zunehmend vertraut wirst und ihre Ressourcen am besten zu nutzen erlernst. Nach 5 Tagen beginnst du aber, die lokalen Ressourcen zu erschöpfen, so dass mit jedem weiteren Tag der Bonus wieder um 2 sinkt (Minimum +0).

PROBE ANALYSIEREN

Mit genügend Zeit kannst du zu einer Materialprobe allerlei in Erfahrung bringen.

Aktivität: Du verbringst den Tag damit, eine Probe einer Kreatur oder Materials zu analysieren. Die Probe muss mindestens von Leichter Last sein. Du benötigst zudem den ganzen Tag über Zugang zu einem Wissenschaftslabor oder einer ähnlichen Einrichtung.

Ergebnis: Du erhältst Informationen über die Kreatur oder das Material, als hättest du bei einem Fertigkeitwurf zum Identifizieren 20 genommen (nutze die für die Kreaturenart passende Fertigkeit, Mystik im Falle eines magischen oder Hybridgegenstandes oder Technik bei einem technischen oder Hybridgegenstand). Du musst in der fraglichen Fertigkeit geübt sein, um etwas erfahren zu können. Der SL kann bestimmen, dass

manche Kreaturen oder Stoffe zu selten oder ungewöhnlich sind, um auf diese Weise identifiziert zu werden.

Mehrtägig: Pro Folgetag, den du mit dieser Auszeitaktivität verbringst, erlangst du einen kumulativen Situationsbonus von +1 auf deinen Fertigkeitwurf (maximal +5).

RAUMSCHIFF UMRÜSTEN

Sofern du Zugang zu einem freundlich gesonnenen Raumhafen oder einer sicheren Landezone hast, kannst du ein System oder eine Waffe des Schiffes in 1W4 Tagen umrüsten oder aufrüsten, sofern du über die dafür notwendigen Baupunkte verfügst (siehe *Grundregelwerk*, S. 305). Im Gegensatz zu den meisten anderen mehrtägigen Auszeitaktivitäten kannst du diese Aktivität nach einer Störung wieder aufnehmen, ohne von vorn beginnen zu müssen.

REISEROUTE PLANEN

Du nimmst dir zusätzliche Zeit, um eine brauchbare Route zu planen, egal ob durch den Drift oder auf einem Planeten.

Aktivität: Du wendest den Tag auf, um dich über eine bekannte Ortschaft oder ein bekanntes Sternensystem im Nahen All (oder nach Maßgabe des SL einen bekannten Ort in der Weite) zu informieren, eingeschlossen die am häufigsten genutzten Routen, um dorthin zu kommen.





Ergebnis: Du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf deinen nächsten Fertigkeitswurf für Steuerung zum Navigieren, um zu dieser Ortschaft oder diesem Sternensystem zu reisen. Dieser Vorteil geht am Abend des Folgetages verloren.

SCHNÄPPCHENJAGD

Du durchkämmst Marktplätze virtuell oder persönlich, feilschst, vergleichst Preise und stößt auf Werbeaktionen oder andere Rabatte, um die günstigsten Ausrüstungsstücke zu finden.

Aktivität: Wähle ein Stück Ausrüstung, dessen Gegenstandsstufe wenigstens 5 niedriger ist als deine Charakterstufe und in der gegenwärtigen Ortschaft oder auf einem Markt, zu dem du Fernzugang hast, erhältlich ist. Solltest du über eine Infosphäre einkaufen, so lege einen Fertigkeitswurf für Computer ab, bist du persönlich unterwegs, einen Fertigkeitswurf für Diplomatie. Der SG ist $20 + 1 \frac{1}{2} \times$ die Gegenstandsstufe. Du kannst dabei nicht 20 nehmen und der SL entscheidet, ob der Gegenstand überhaupt verfügbar ist.

Ergebnis: Bei Erfolg kannst du den gesuchten Gegenstand für 10 % unter dem Listenpreis erwerben. Bei einem Fehlschlag kannst du kein Schnäppchen ergattern, der gesuchte Gegenstand ist aber zum vollen Preis erhältlich.

Mehrtägig: Solltest du eine Woche lang auf Schnäppchenjagd gehen, kannst du einen Ausrüstungsgegenstand wählen, dessen Maximalstufe um 3 unter deiner Charakterstufe liegen kann.

SPORT

Mittels Aerobic, Gewichtheben, Boxtraining oder anderen Übungen stahlst du deinen Körper.

Mehrtägig: Bestimme, ob du deine Beweglichkeit trainierst, um Akrobatik zu verbessern, oder deine Körperkraft, um Athletik zu verbessern. Du verbringst 7 Tage mit verschiedenen Übungen, zwischen denen du dich ausruhest. Sollte diese Aktivität unterbrochen werden, kannst du sie innerhalb von 2 Tagen wieder aufnehmen, um die Woche vollzumachen. Nach 7 Tagen legst du einen Zähigkeitswurf ab gegen SG $10 + 1 \frac{1}{2} \times$ deine Charakterstufe; solltest du auf eine Sporthalle oder ähnliches Zugriff haben, verschafft dir dies einen Situationsbonus von +2.

Ergebnis: Bei Erfolg kannst du während der darauffolgenden Woche einmal pro Tag je nach Fokus deines Trainings einen gescheiterten Fertigkeitswurf für Akrobatik zum Balancieren, Entkommen, Fliehen oder Turnen wiederholen oder einen gescheiterten Fertigkeitswurf für Athletik zum Klettern, Schwimmen oder Springen. Bei einem Fehlschlag kannst du während der Folgewoche insgesamt nur einmal einen entsprechende Fertigkeitswurf wiederholen.

TEAMBILDUNG

Du und deine Verbündeten üben sich in Teambildung, Kampf-routinen und grundlegenden Fertigkeiten, um sich aufeinander einzuspielen.

Aktivität: Du verbringst den Tag damit, mit wenigstens einer anderen Kreatur gemeinsam zu trainieren, die ebenfalls diese Aktivität nutzt. Bis zu sechs Kreaturen können auf diese Weise zusammen trainieren, sofern alle Teambildung nutzen.

Ergebnis: Wenn du am Folgetag einer Kreatur, mit der du trainiert hast, einen Bonus durch Jemand anderem helfen, Deckungsfeuer oder Unterstützungsfeuer verleihst, kannst du diesen Bonus um 1 erhöhen.

Mehrtägig: Pro weiterem Tag, den du mit einem Verbündeten zur Teambildung aufwendest, erhöhst du den SG von Fertigkeitswürfen für Motiv erkennen zum Geheime Nachrichten erkennen um 1 (maximal 7), wenn ihr mittels Bluffen verdeckt kommuniziert. Diese Erhöhung währt für die Anzahl an Tagen, die ihr mit Teambildung verbracht habt.

TECHNISCHEN GEGENSTAND ENTSCHLÜSSELN

Manchmal ist es einfacher, ein Gerät einfach komplett mitzunehmen und später in Ruhe zu entschlüsseln, als dies unter Beschuss zu versuchen.

Aktivität: Du verbringst den Tag damit, einen Gegenstand oder einen Computer, dessen Gegenstandsstufe maximal deiner doppelten Charakterstufe entspricht, zu knacken. (Die effektive Gegenstandsstufe eines Computers ist gleich dem Doppelten seines Grades.) Du musst über das gesamte Computersystem oder den ganzen Gegenstand verfügen und im Falle eines Gegenstandes auch über Zugang zu einer Techwerkstatt oder vergleichbarem haben. In der Regel kann an einem Tag nur ein Charakter an einem Computer oder Gegenstand arbeiten; abhängig von Größe oder Komplexität kann der SL aber Würfe für Jemand anderem helfen erlauben.

Ergebnis: Du kannst bei einem Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken oder für Technik zum Entschärfen eines Geräts 20 nehmen. Dies löst die üblichen defensiven Gegenmaßnahmen beim Hacken (*Grundregelwerk*, S. 139) aus bzw. hat dieselben Folgen wie bei einem misslungenen Wurf für Mechanismus ausschalten (*Grundregelwerk*, Seite 146). Der SL kann bestimmen, dass manche Geräte zu machtvoll sind, als dass man sie auf diese Weise hacken oder ausschalten könnte.

Mehrtägig: Pro Folgetag, dem du dich dieser Aktivität widmest, erlangst du einen kumulativen Situationsbonus von +1 (maximal +5) auf den passenden Fertigkeitswurf.

UMLERNEN

Dank Lehrzeit oder aus eigener Kraft kannst du dich darauf konzentrieren, neue Fertigkeiten zu erlernen, musst dafür aber zuvor gemeisterte opfern. Diese Option ist recht begrenzt, für umfangreichere Veränderungen investieren viele in einen *Gedächtniseditor*.

Aktivität: Du konzentrierst dich auf eine Fertigkeit, in der du nicht über die Maximalanzahl an Rängen verfügst. Lege am Ende des Tages einen Fertigkeitswurf für diese Fertigkeit gegen SG 10 + 1 1/2 × deine Stufe ab. Du kannst dabei nicht 10 oder 20 nehmen.

Ergebnis: Bei Erfolg erlangst du 1 Rang in der gewählten Fertigkeit und verlierst dafür 1 Fertigerangs in einer zufällig gewählten Fertigkeit mit demselben Attributmodifikator. Sollte dies nicht möglich sein, verlierst du stattdessen 1 Rang von einer zufällig gewählten Fertigkeit. Solltest du dadurch die Voraussetzungen für ein Talent, Ausrüstungsstück o.a. nicht mehr erfüllen, kannst du diese Option nicht mehr nutzen (und erhältst eventuell nun anfallende Mali), bis du wieder die Voraussetzungen erfüllst.

Mehrtägig: Wendest du eine ganze Woche zum Umlernen auf, kannst du stattdessen ein neues Talent erlernen, welches keine

Voraussetzungen erfordert, verlierst aber im Gegenzug ein Talent deiner Wahl.

UNTERHALTEN

Du koordinierst Aktivitäten, Auftritte oder andere Unterhaltung, damit eine Gruppe sich ausruhen und sich die Zeit vertreiben kann. Vielleicht trittst du auch selbst auf.

Aktivität: Wähle bis zu 12 bereitwillige Kreaturen aus, welche die Auszeitaktivität Freizeit nutzen. Lege einen Fertigkeitswurf für eine charismabasierende Berufsfertigkeit ab, in welcher du geübt bist (der SL kann passend zur Zielgruppe auch andere Fertigkeiten gestatten). Der SG ist 10 + Anzahl der Zielkreaturen + 1 1/2 × die höchste Charakterstufe oder der höchste HG innerhalb der Zielgruppe.

Ergebnis: Ein Erfolg bestimmt, wie viele Kreaturen du unterhalten konntest (1 + Wert, um den du den SG übertriffst). Solltest du nicht alle Zielkreaturen unterhalten haben, bestimmt der SL, welche davon aus dieser Aktivität Vorteile erlangen. Unterhaltene Kreaturen erlangen durch die Aktivität Freizeit die doppelten Temporären Trefferpunkte und den doppelten Moralbonus auf einen Rettungswurf. Solltest du alle Zielkreaturen unterhalten können, erlangst du selbst den normalen Bonus durch die Aktivität Freizeit. Eine Kreatur kann von dieser Aktivität maximal einmal am Tag profitieren.

UNTERSTAND ERRICHTEN

Du errichtest einen vorübergehenden Unterstand, um widrige Umgebungseffekte abzuwehren.

Aktivität: Du verbringst den Tag damit, aus lokal vorhanden Materialien einen 3 m × 3 m großen Unterstand für 1 Große Kreatur oder 2 Mittelgroße oder kleinere Kreaturen zu errichten. Lege am Ende des Tages einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 ab. Du kannst bei diesem Wurf nicht 20 nehmen.

Ergebnis: Bei einem Fehlschlag hält der Unterstand nur bis zum Ende des Folgetages. Bei einem Erfolg währt er eine Anzahl von Tagen lang gleich dem Wert, um welchen dein Wurf den SG übertrifft. Während der Wirkungsdauer sind die Bewohner vor Hitze- und Kältegefahren geschützt (siehe *Grundregelwerk*, S. 400). Der Unterstand zählt als Unterschlupf und gibt einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um widrigem Wetter zu trotzen (siehe *Grundregelwerk*, S. 148). Ferner schützt er vor Schaden durch Gewitter und Staubstürme. Der SL kann zulassen, dass ein besonders gut gebauter Unterstand noch weiteren Schutz bietet.

WAHRSCHEINLICHKEITEN DEUTEN

Du meditierst zu den mystischen Energien des Multiversums, befasst dich mit alternativen Realitäten, schreibst komplexe Vorhersagealgorithmen und führst sie aus oder erlangst auf andere Weise Einsicht, was der nächste Tag bringen könnte. Du kannst dich dabei mit deiner eigenen Zukunft oder der eines anderen befassen. Du musst dich aber auf eine einzelne Kreatur konzentrieren, mit welcher du vertraut bist.

Aktivität: Wähle eine Kreatur und lege einen Fertigkeitswurf für Mystik oder – sofern du über einen Computer des 5. Grades oder höher verfügst – für Computer ab. Der SG dieses Wurfes ist 10 + 1 1/2 × Charakterstufe oder HG der Zielkreatur. Du kannst weder 10 noch 20 dabei nehmen.

Ergebnis: Bei Erfolg kann der Charakter, dessen Zukunft du gedeutet hast, am Folgetag einmal einen Wurf mit dem W20 wiederholen. Eine Kreatur kann den Vorteil dieser Aktivität nur einmal am Tag erlangen.

INDEX

Adelsspross (Motiv)	9	Eins mit dem Planeten (Zauber)	135	Alternative Attributsanpassungen	34
Agent (Klasse)	68-71	Elfen (Volk)	30	Alternative Volksmerkmale	34
Agententricks	70-71	Alternative Attributsanpassungen	30	Halborks (Volk)	33
Alternative Klassenmerkmale	69-70	Alternative Volksmerkmale	30	Alternative Attributsanpassungen	33
Amateurhexer (Talent)	112	Entropiker (Klasse)	50-59	Alternative Volksmerkmale	33
Androiden (Volk)	16-17	Archetypen	59	Talente	33
Alternative Attributsanpassungen	16	Aspekte	53-55	Hasserfüllte Fratze (Zauber)	137
Alternative Volksmerkmale	16-17	Beispiele	58-59	Hebelkraft (Talent)	115
Talente	17	Disziplinen	55-57	Hexer (Klasse)	60-67
Androidenabolitionist (Archetype)	97	Erinnerung anzapfen (Talent)	114	Archetypoptionen	67
Angepasste Verbesserung (Talent)	112	Erinnerung teilen (Zauber)	135	Beispiele	66-67
Angepasste Zauberei (Talent)	112	Erneut abrufen (Zauber)	20	Paradigmawechsel	63-65
Anhaltende Welten (Zauber)	133	Erster Offizier (Raumschiffrolle)	146-148	Zauberliste	130-133
Apokalypse einleiten (Zauber)	133-134	Esoteriker (Archetype)	99-100	Hilfreicher Telepath (Talent)	25
Archetypen	96-107	Exemplar konservieren (Zauber)	20	Hindurchstürmen (Talent)	115
Armverlängerung (Talent)	17	Feindberechnung (Zauber)	136	Hinterhalt (Talent)	115
Arzneien	126-127	Feindliche Absichten errahnen (Zauber)	136	Hinterhalt errahnen (Talent)	115
Ammoniumkarbonat	127	Feldausrüstung des Xenobiologen	20	Höheres Mystisches Wissen (Talent)	116
Antibiotika	127	Fernsteuerung (Zauber)	136	Holografischer Harnisch (Zauber)	137
Gegenmittel	127	Fixer (Archetype)	101	Huschen (Talent)	28
Aspirant (Klasse)	72-75	Flüssigkeiten vermischen (Zauber)	136	Impfstoff	127
Alternative Klassenmerkmale	72-74	Freier Händler (Archetype)	102	Kampfläufer (Archetype)	103
Verbindungen	74-75	Furchterregend (Talent)	33	Kasathas (Volk)	18-19
Kreuzfahrer (Verbindung)	74	Furchterregende Injektion (Talent)	114	Alternative Attributsanpassungen	18
Kriegstreiber (Verbindung)	75	Gefährliche Energie (Zauber)	136	Alternative Volksmerkmale	18
Melophil (Verbindung)	74	Gefährliche Prahlerei (Talent)	114	Ausrüstung	19
Zauberliste	130	Gegenmaßnahmen verzögern (Zauber)	137	Talente	18
Athlet (Motiv)	10	Gegenstand schrumpfen (Zauber)	29	Klassenoptionen	18-19
Aufmerksamkeit erregen (Talent)	112	Gegenstrahlung (Zauber)	137	Kategorie lose Waffen	124
Augenblickliche Aufwertung (Zauber)	133	Gelenkig (Talent)	114	Fangstab	124
Ausbilder (Archetype)	98	Genießer (Motiv)	11	Cestuspistole	124
Ausrüstung	120-127	Gesandter (Klasse)	76-79	Injektionsestoc	124
Ausweichrolle (Talent)	112	Alternative Klassenmerkmale	76-77	Injektorspeer	124
Auszeit	150-155	Expertise	79	Injektorstab	124
Berufsmeisterschaft (Talent)	24	Gesandtenimprovisationen	77-79	Nadlergewehr	124
Beschleunigte Erholung (Talent)	113	Gesetzhüter (Motiv)	12	Nadlerpistole	124
Beseelte Rüstung (Zauber)	134	Gestärktes Immunsystem (Talent)	115	Kaustikgewehr	123
Beseelter Computer (Zauber)	133	Gewaltsame Instandsetzung (Talent)	115	Kaustikpistole	123
Bewusstsein transferieren (Zauber)	134	Geweihter Schlag (Talent)	115	Ketten sprengen (Talent)	116
Bezaubernde Fassade (Zauber)	134	Giftabwehr (Talent)	115	Klassen	36-107
Biohacker (Klasse)	40-49	Gifte	127	Koordinaten herausfinden (Zauber)	137
Archetypen	49	Biozid	127	Kosmische Wahrheit (Talent)	116
Beispiele	48-49	Entropietoxin	55	Laschunta (Volk)	20-21
Studiengebiete	44-46	Flusssäure	126	Alternative Attributsanpassungen	20
Theoreme	46-47	Nachtschatten	127	Alternative Volksmerkmale	20
Blendendes Aufflackern (Zauber)	134	Turbocurarin	127	Ausrüstung	20
Blitzkrater (Talent)	113	Vesken gift	27	Zauber	20-21
Blutige Blendung (Talent)	113	Giftige Waffe (Zauber)	21	Lasernetz (Zauber)	137
Blutinfektion (Zauber)	134	Giftresistenz (Talent)	115	Lebende Deckung (Talent)	116
Bodenkampf (Talent)	113	Glücksfall (Talent)	31	Lebende Leiter (Talent)	116
Bodenkrabber (Zauber)	134	Gnome (Volk)	31	Letzte Reserven (Talent)	116
Brauchtum verstehen (Zauber)	135	Alternative Attributsanpassungen	31	Lied des Kosmos (Zauber)	138
Computer erwecken (Zauber)	135	Alternative Volksmerkmale	31	Lied des Kosmos, Mächtiges (Zauber)	138
Der Gefahr ins Gesicht lachen (Talent)	113	Talente	31	Lückenlose Erinnerung (Zauber)	138
Desintegratorwaffen	123	Göttliche Ausstrahlung (Zauber)	137	Lungenpunktion (Talent)	116
Injektorhandschuh	123	Granate abkochen (Talent)	115	Mächtiges Mystisches Wissen (Talent)	116
Diverse Konditionierung (Talent)	31	Granatenmeisterschaft (Talent)	115	Magiebannender Schlag (Talent)	116
Doppelschuss (Talent)	113	Granatenquerschläger (Talent)	115	Magieoffizier (Raumschiffrolle)	148
Drei-Punkt-Landung (Talent)	113	Halbelfen (Volk)	32	Maskiert (Talent)	19
Düsensturmangriff (Talent)	114	Alternative Attributsanpassungen	32	Maßgeschneidertes Serum (Talent)	116
Echoortender Angriff (Talent)	114	Alternative Volksmerkmale	32	Mechaniker (Klasse)	80-83
Einfache Mannschaftshandlungen	149	Halblinge (Volk)	34	Alternative Klassenmerkmale	80-82

Mechanikertricks	82-83	Schützendes Fell (Talent)	117	Magische Hacks	93-95
Mediziner (Archetype)	104	Schwaches Mystisches Wissen (Talent)	117	Telepathischer Schrei (Talent)	118
Megavitamin (Zauber)	138	Schwebescheibe (Zauber)	140	Trickbetrüger (Motiv)	14
Menschen (Volk)	22-23	Schwebescheibe, Massen- (Zauber)	141	Truppkampfstil (Kampfstil)	32
Alternative Attributsanpassungen	22	Schwerkraftsenke (Zauber)	141	Überlebenskünstler (Talent)	33
Alternative Volksmerkmale	22	Schwungvoller Angriff (Talent)	117	Umgang mit Schilden (Talent)	118
Klassenoptionen	22-23	Seren	126	Umgebung scannen (Zauber)	21
Mentale Stille (Zauber)	21	Regenerationsserum	126	Umweltanpassung (Talent)	118
Miasma (Zauber)	138	Serum des Gestaltwandels	126	Unaussprechliche Präsenzen (Zauber)	143
Minderes Mystisches Wissen (Talent)	116	Serum der Strahlungsabsorption	126	Unheimliche Darbietung (Talent)	118
Mit allen Händen (Talent)	19	Servorüstungsspezialist (Archetype)	105	Unsichtbarkeit gegen Technik (Zauber)	143
Motive	6-15	Sicherheitsprotokoll (Zauber)	141	Verbesserte Energieresistenz (Talent)	118
Munition erschaffen (Zauber)	138	Sicherheitsschott (Zauber)	141	Verbesserter Gemeinschaftssinn (Talent)	25
Mystisches Wissen (Talent)	116	Sinne konzentrieren (Talent)	117	Verbessertes Aufspringen (Talent)	29
Nadelschleier (Zauber)	138	Smogwall (Zauber)	142	Verteidigung zersetzen (Talent)	119
Nanitengestalt (Zauber)	138	Solarier (Klasse)	84-87	Vesken (Volk)	26-27
Nanitenintegration (Talent)	17	Alternative Klassenmerkmale	84	Alternative Attributsanpassungen	26
Niederwerfen (Talent)	117	Solarmanifestationen	84-85	Alternative Volksmerkmale	26-27
Offene Mannschaftshandlungen	148-149	Stellaroffenbarungen	85-87	Klassenoptionen	27
Orakelbegabung (Talent)	117	Zenitoffenbarungen	87	Vielfältiges Wesen (Talent)	31
Packesel (Talent)	117	Soldat (Klasse)	88-91	Vielhändig (Waffeneigenschaft)	19
Parallelgestalt (Zauber)	139	Alternative Klassenmerkmale	88-90	Vielhändiger Meister (Talent)	19
Pathfindervölker	30-35	Ausrüstungsricks	91	Vielseitiger Kämpfer (Talent)	119
Phantomrad (Zauber)	139	Berserkerstil (Kampfstil)	91	Vierarmiger Hacker (Talent)	19
Positive Verbundenheit (Talent)	117	Hinterhaltstil (Kampfstil)	19	Völker	16-35
Punktgenaue Navigation (Zauber)	139	Jäger (Kampfstil)	90	Vorauswarnung (Talent)	118
Raumschiffskampf	146-149	Meisterkampfstil (Kampfstil)	27	Wache (Motiv)	15
Realitätskrümmung (Zauber)	139	Kampfstile	18-19, 23, 27, 32, 90-91	Wachsamer Schrottbob (Zauber)	143
Realitätsschnitt (Zauber)	139	Klassenoptionen	18-19, 23, 27, 32, 90-91	Wadenbeißer (Talent)	29
Realitätssprung (Zauber)	139	Qi-Adept (Kampfstil)	90-91	Widerstandsfähiges	
Realitätsverzerrung (Zauber)	139	Truppkampfstil (Kampfstil)	32	Immunsystem (Talent)	119
Respektvoller Ratgeber (Talent)	117	Vielarmiger Kampfstil (Kampfstil)	18-19	Wurfhakenmanöver (Talent)	119
Ruhelose Rüstung (Zauber)	140	Spionagespezialist (Archetype)	106	Ysoki (Volk)	28-29
Ruhelose Waffe (Zauber)	140	Standfeste Haltung (Talent)	117	Alternative Attributsanpassungen	28
Saurer Regen (Zauber)	140	Ständige Alarmbereitschaft (Talent)	118	Alternative Volksmerkmale	28
Schadensart verändern (Zauber)	140	Stärkende Telepathie (Talent)	118	Talente	28-29
Schildblock (Talent)	117	Sternenfeldillusion (Zauber)	142	Zauber	29
Schilde	124-126	Sternenschmied (Archetype)	107	Zauber	128-143
Einsatzschild	125	Sternensturm (Zauber)	142	Zauberfinte (Talent)	119
Ritterschild	126	Stiefel des Xenohüters	20	Zauberliste	130
Taktikschild	126	Stimmverzerrer	19	Zauberwächter (Talent)	119
Schirren (Volk)	24-25	Strahlung widerstehen (Zauber)	142	Zielgenauer Werfer (Talent)	119
Alternative Attributsanpassungen	24	Straßenkind (Motiv)	13	Zu Fall bringender Ansturm (Talent)	119
Alternative Volksmerkmale	24	Talente	108-119	Zusätzlicher Transportraum (Zauber)	143
Talente	24-25	Tech-Bastler (Zauber)	142	Zwei Waffen ziehen (Talent)	19
Schlagpistole		Technik abhärten (Zauber)	142	Zwerge (Volk)	35
(besondere Waffeneigenschaft)	123	Technik manipulieren (Zauber)	142	Alternative Attributsanpassungen	35
Schmutziges Versetzen (Talent)	117	Technomagier (Klasse)	92-95	Alternative Volksmerkmale	35
Schnelle Verabreichung (Talent)	117	Alternative Klassenmerkmale	92-93		

ÜBERSICHT

MOTIVE & VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN

PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, and Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Lyz Liddell

Editors • James Case, Leo Glass, Adrian Ng, Lu Pellazar, and Jason Tondro

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Production Artist • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Creative Officer • Erik Mona

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Licensing Manager • Glenn Elliott

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Social Media Producer • Payton Smith

Customer Service & Community Manager • Sara Marie

Operations Manager • Will Chase

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Human Resources Generalist • Angi Hodgson

Accountant • William Jorenby

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Raimi Kong

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Katina Davis

Customer Service Team • Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

TEAM ULISSES

Administration • Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing • Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag • Zoe Adamietz, Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Tia Masic, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr, Jens Ullrich

Verlag USA • Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb • Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Character Operations Manual © 2019, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, Simone Dietzler, Jennifer Dworschack-Kinter, Leo Glass, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Vanessa Hoskins, Jenny Jarzabski, Jason Keeley, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Crystal Malarsky, Robert G. McCreary, Conor J. Owens, Joe Pasini, Owen K.C. Stephens, Jason Tondro, and Landon Winkler.

Deutsche Ausgabe **Starfinder Einsatzhandbuch: Charaktere** © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

This book refers to several other Starfinder products using the following abbreviations, yet these additional supplements are not required to make use of this book. Readers interested in references to Starfinder hardcovers can find the complete rules of these books available online for free at sfrd.info.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder or the Pathfinder Roleplaying Game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivv, skyfire, Dreamer (the official Open Game Content term for which is "dreaming barathu"), and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Character Operations Manual © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Pathfinder World Guide, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

ÜBERSICHT

MOTIVE &
VÖLKER

KLASSEN

TALENTE

AUS-
RÜSTUNG

ZAUBER

REGELN



GEAR UP!

STARFINDER

RÜSTKAMMER

Rüste dich mit der Hardcover-Starfinder Rüstkammer nur mit den besten Waren für interplanetare Abenteuer aus!

In dieser Sammlung von futuristischer Ausrüstung, wirst du Tonnen von Abenteurerausrüstung für das Starfinder Rollenspiel finden, von Waffen, Rüstungen und Cybernetik über magische und technische Gegenstände bis zu Fahrzeugen und mehr!

JETZT ERHÄLTlich!



Paizo, Paizo Inc., das Paizo-Bücher-Logo, Pathfinder und das Pathfinder-Logo sind eingetragte Warenzeichen von Paizo Inc., Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, Starfinder, das Starfinder-Logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder RPG-Mat und Starfinder News sind eingetragte Warenzeichen von Paizo Inc. © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Heidelberg, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

ulisses-spiele.de

OSTAE

AUCTURN

LIAVARA

EOX

BRETHEDA

TRIAXUS



VERBESSERE DEINEN HELDEN

Die Starfinder-Galaxis ist eine gewaltige und diverse Ansammlung verschiedenster Planeten, fremdartiger Kreaturen, Myriaden von Kulturen und uralter Traditionen! Charaktere können natürlich auf mehr Hintergründe, Herkunftse und Ausbildungstechniken zurückgreifen, als ein Regelwerk abdecken könnte. Das vorliegende *Einsatzhandbuch* erweitert die Optionen, die Charakteren der bekannten Völker und Klassen zur Verfügung stehen, sei es bei der Charaktererschaffung oder im Rahmen ihrer Progressionen.

Egal ob du ein Neueinsteiger oder ein Veteran bist, dieses Buch enthält etwas für dich!

- Drei neue Charakterklassen: Biohacker, Entropiker und Hexer. Meistere Fähigkeiten, um die Biologie zu verändern, die Kräfte der Entropie zu kontrollieren oder auf alternative Realitäten zurückzugreifen.
- Zusätzliche Optionen für alle Klassen und Völker des Grundregelwerks.
- Mehr Talente, Zauber und Ausrüstungsgegenstände.
- Neue Rollen und Mannschaftshandlungen im Raumkampf, sowie ein System für Auszeitaktivitäten abseits von Kämpfen.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

© 2020, Paizo Inc.
Printed in the EU.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestrasse 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de

Artikelnummer:
US56042PDF