



entaria

Dein Weltraumabenteuer



kapitel 5

fertigkeiten

**„Lerne um zu wissen. Lerne um zu bauen.
Lerne um zu töten.“**

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Fertigkeiten	5	Fernkampf	14
Anwendungszeit von Fertigkeiten	5	Fernsteuerung-"Fahrzeugfertigkeit"	14
Beschreibung der Fertigkeiten.....	5	Finesse-"Waffe"	14
Abschätzen	6	Flieger As.....	14
Akrobatik	6	Fliehen	14
Alpha-Anzug	6	Fluchtmöglichkeit	14
Allgemeinwissen	6	Gassenwissen	14
Antäuschen-Fernkampf	7	Gaukeln.....	15
Antäuschen-Nahkampf.....	7	Gegenangriff	15
Arbeitsuche	7	Geländelauf.....	15
Arcanologie	7	Geländekunde - "Typ".....	15
Ausdauer	7	Geologie.....	15
Basteln.....	8	Geschichte.....	16
Balancieren.....	8	Gezielter Treffer.....	16
Beeindrucken.....	8	Glücksspiel.....	16
Beschatten	8	Grunk - Schamane.....	16
Beta-Anzug	8	Gruppenkampf	16
Betäuben.....	8	Gyrosystem	16
Bekante.....	9	Heraldik	16
Biotech	9	Ingenieurwissen-"Spezialgebiet"	17
Bodenfahrzeuge.....	9	Jura.....	17
Botanik	9	Kampf in Dunkelheit.....	17
Bruchpilot.....	9	Kampfanzug	17
Chemie	9	Kampfgespür.....	17
Dampfwalze	9	Kampfinstinkt	17
Datensuche	10	Kampfläufer	17
Dietrich.....	10	Kampfschnell	17
Dressur	10	Kampftaktik	18
Duellglück	10	Kel.....	18
Durchsuchen.....	10	Kel - Kämpfer (Ros)	18
Einschüchtern.....	11	Kel - Kämpfer (Syr)	18
Einschüchternder Blick	11	Klettern	18
Elektronik.....	11	Knochen brechen.....	18
Entdecken.....	11	Kochen	18
Erinnern.....	11	Kryptographie	19
Erste Hilfe	12	Kunst-"Spezialgebiet"	19
Etikette	12	Laufen	19
Extreme Beschleunigung.....	12	Lauschen	19
Extremes Training-"Attribut"	12	Lebensmeditation	19
Fährtensuche	12	Lippenlesen	19
Fälschen	12	Luftfahrzeuge	19
Fahrzeugmanöver-"Manöver"	13	Magieverstärkung.....	19
Fangen.....	13	Mathematik	20
Fallen stellen	13	Mechanik	20
Fallentechnik.....	13	Meditation	20
Falschspiel.....	14	Meditech-Chirurgie.....	20

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Meditech-Gentechnik	20	Spekulation	28
Medizin	20	Sport - "Sportart"	28
Mehrhändigen Kampf.....	20	Spezialwaffe - "Waffeart"	28
Mentale Sperre	21	Sprache.....	29
Meucheln.....	21	Sprengtechnik	29
Mini-Grav-System.....	21	Springen.....	29
Morpher.....	21	Spurenlesen	30
Musizieren-"Musikinstrument"	21	Stehlen	30
Nahkampf.....	22	Stimmen nachahmen	30
Navigation Planet	22	Survival.....	30
Navigation Weltraum	22	Tanzen.....	31
Null-G	22	Tarnen	31
Ortskenntnisse	22	Theologie	31
Pal-Controller-"Spezialisierung"	22	Trinkfest.....	31
Panzerträger.....	22	Überraschungsangriff.....	31
Personengedächtnis	22	Überreden.....	31
Pharmazie.....	23	Umklammern	32
Philosophie.....	23	Unterweisen-"Fertigkeit"	32
Physik.....	23	Verführen	32
Programmieren	23	Verhandeln.....	32
Psychologie	23	Verhören	32
Querschläger	23	Verkleiden.....	33
Raster	24	Vertraute Waffe-"Waffe"	33
Raumanzug.....	24	Waffenmeister.....	33
Raumschiffe Klasse A.....	24	Ware einschätzen	33
Raumschiffe Klasse B	24	Wasserfahrzeuge	33
Raumschiffe Klasse C	24	Wetter bestimmen	34
Raumschiffe Klasse D.....	24	Wurf.....	34
Rausreden.....	24	Xenologie-"Spezies"	34
Reiten	24	Zeichensprache	34
Rhetorik.....	24	Zoologie.....	34
Richtungssinn.....	24	Zusatzangriff.....	34
Rydos - Mönch.....	25	Vorteile	35
Saboteur	25	Adelige Abstammung.....	35
Scharfschießen	25	Berserker.....	35
Schleichen	25	Einflussreiche Freunde.....	35
Schlösser öffnen	26	Erhöhte Tragkraft.....	35
Schmuggeln.....	26	Essenz Entzug	35
Schnell laden	26	Flinke Hände.....	35
Schnell ziehen	26	Genetische Veränderung	35
Schwäche finden	26	Gewinn.....	36
Schwimmen.....	27	Glück.....	36
Seilkunst.....	27	Gutaussehen	36
Show	27	Instinkt	36
Sicherheitstechnik	27	Intuition.....	36
Singen.....	27	Kampfausdauer	36

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Körperbewusstsein	36
Kulturelle Flexibilität	36
Künstlerisches Talent	36
Magisch Begabt	36
Mathematisches Talent	36
Natürliche LV-Augen	36
Naturtalent	37
Normalität	37
Rasen	37
Regeneration	37
Resistenz gegen Drogen	37
Resistenz gegen Hitze	37
Resistenz gegen Hunger und Durst	37
Resistenz gegen Kälte	37
Resistenz gegen Krankheiten	37
Resistenz gegen Müdigkeit	37
Sprachtalent	37
Technisch begabt	37
Telepathische Kommunikation	37
Tierfreundschaft	38
Träger der arctazianischen Rüstung	38
Nachteile	39
Arroganz	39
Doppelgänger	39
Eitelkeit	39
Erpresst	39
Geisteskrankheit	39
Geiz	39
Gesucht	39
Gewohnheitslügner	39
Gier	40
Hässlich	40
Jähzorn	40
Prinzipien	40
Rachsucht	40
Schulden	40
Spieler	40
Magisch Unbegabt	41
Neugier	41
Tierfeindschaft	41
Todfeind	41
Total unbegabt	41
Unglück	41
Verpflichtung	41
Vorbestraft	41
Vorurteil	41

Fertigkeiten

>>>Im feuchten Nebel der jungen Nacht, schleicht Ron durch die Gassen des Geschäftsviertels von Dratrow. Es ist still in diesen Teil der Regentenhauptstadt von Noftik. Ron ist auf dem Weg zu der Fedasa-Handelsniederlassung und sollte eigentlich gar nicht hier sein. Denn das Geschäftsviertel wird gegen Abend von den Panzertruppen der Traa-Garde abgeschottet, so das niemand sich dort zu so einer Uhrzeit aufhalten dürfte. Somit auch nicht Ron.

Er biegt gerade um eine Straßenecke, als er die Schritte von Kampfstiefeln auf dem Beton hört. Er weicht zurück um gerade noch, den Blicken einiger Gardesoldaten zu entgehen, die aus dem Nebel kommen. Die Gardisten führen gewissenhaft eine Kontrolle der Türen und Tore der Läden durch und würden bestimmt nicht erfreut sein, wenn sie Ron in seiner urbanen Tarnkleidung antreffen würden. Ein gefundenes Fressen für die Gladiatorenkämpfe am nächsten Wochenende.

Ron blickt zu seinem Chronometer und bemerkt, das nur wenige Minuten sei dem letzten Zeitvergleich vergangen sind. Er liegt immer noch in der geplanten Zeit zurück. Seine Freunde sind seit einigen Minuten in Position, um die Fedasa-Niederlassung zu stürmen. Ron muss sich beeilen und die Gardisten kommen ihm dabei nicht gelegen.

Ron schaut vorsichtig um die Ecke und erblickt in einigen Metern Entfernung drei Soldaten die gerade sich einer neuen Tür zuwenden. Ron zögert einen Moment und schlängelt sich dann langsam um die Hausecke. Er bewegt sich lautlos an der Hauswand entlang um dann an einer Fensterüberdachung halt zu machen. Nur noch wenige Sekunden werden die Gardisten brauchen, um sich einer neuen Tür zuzuwenden. Ron springt an die Überdachung und schwingt sich auf sie. Von hier aus, kann keiner der Gardisten ihn entdecken und er ist vorerst in Sicherheit. Nach einigen Minuten ziehen die Gardisten weiter und Ron kommt, zwar verspätet, bei seinen Treffpunkt an. <<<

Neben den Attributen, sprechen die Fertigkeiten eines Charakters dafür, was und wie gut er etwas machen kann. Die Wahl der Fertigkeiten, liegt allein bei dem Charakter selbst.

Die Anwendung einer Fertigkeit ist sehr einfach. Erst einmal gilt, wer eine Fertigkeit nicht besitzt, kann diese auch nicht anwenden. Wer eine Fertigkeit erworben hat, kann diese dann auch einsetzen.

Die meisten Fertigkeiten besitzen mehrere Abstufungen, die im Laufe der Zeit gesteigert werden können. Je höher die Stufe, umso besser kann der Charakter diese Fertigkeit einsetzen.

Andere Fertigkeiten hingegen funktionieren automatisch

oder wirken permanent. Diese haben meistens eine maximale Stufe von 1.

Der genaue regeltechnisch Ablauf einer Fertigkeit, steht im Kapitel "Die Spielmechanismen".

Bei fast allen Fertigkeiten ist es nicht erlaubt, einen misslungenen Erfolgswurf zu wiederholen. Aber Ausnahmen sind beschrieben.

Anwendungszeit von Fertigkeiten

Bei der Anwendung von Fertigkeiten ist es höchst unterschiedlich, wie lange ein Charakter durchschnittlich dafür brauchen würde. Es folgt eine List von typischen Aktionen und deren durchschnittliche Zeit.

Wesen stabilisieren	= 1 min
Bombe entschärfen	= 1 min bis 1 h
Bombe bauen	= 1 h bis 8 Tage
Waffe reparieren	= 10 min bis 1 h
Computer reparieren	= 1 h bis 8 Tage
Raumfalt-Antrieb reparieren	= 1 Tag bis 20 Tage
mit einer MSU scannen	= 30 sec bis 10 min
Schloß öffnen	= 30 sec bis 10 min
Sich verkleiden	= 1 min bis 10 min

Beschreibung der Fertigkeiten

Es folgen die Fertigkeiten, deren Beschreibungen und Anwendung.

Zuerst steht der Name der Fertigkeit. Danach folgen in Klammern, einige spezielle Informationen der Fertigkeit. Hinter der Klammer steht die Fertigungsgruppe, aus der die Fertigkeit stammt. Danach wird die Fertigkeit erklärt. Als letztes steht der Effekt der Fertigkeit, wenn der Charakter einen kritischen Erfolg bzw. einen **Kritischer Fehler** geleistet hat. Manche Fertigkeiten hingegen besitzen keinen besonderen Effekt.

Zu den Speziellen Informationen der Fertigkeiten gibt es folgende Einzelpunkte:

("Zahl" Stufen)

Anstatt der "Zahl" steht eine Wert, der als maximale Ausbaustufe gilt und bedeutet, das diese Fertigkeit mehrmals erworben werden kann. Wie oft ein Charakter diese Fertigkeit erwerben kann, gibt diese Stufe an. Ein "∞" bedeutet, dass es theoretisch unendlich viele Stufen gibt und somit auch nicht auf einen Wert begrenzt wird.

(Konstitution/ Stärke/ Geschick/ Reflexe/ Intelligenz/ Charisma)

Kapitel 5 - Fertigkeiten

An dieser Stelle steht ein spezielles Attribut, das Zeichen dafür ist, dass es auf dieses eine Attribut basiert. Charaktere mit einem besonders hohen Attribut, erhalten einen Bonus auf Ihre Stufe. Ihr Attribut weniger 6 gilt dabei als Boni.

(L&S)

Fertigkeiten die das Lesen und Schreiben einer Sprache voraussetzen, sind mit dieser Abkürzung versehen. Lesen und Schreiben kann ein Charakter wenn er in seiner Sprache die Stufe 3 erreicht hat.

(EP "Zahl")

Einige der Fertigkeiten kosten mehr Erfahrungspunkte, als sonst. Die neuen Kosten dieser Fertigkeiten werden mit der Zahl angegeben. Näheres dazu im Kapitel "Nach dem Abenteuer".

Abschätzen

(∞ Stufen, Int) - Grundwissen

Wann immer der Charakter eine bestimmte Anzahl, ein Gewicht oder eine Entfernung abschätzen will, kann er einen Erfolgswurf für "Abschätzen" würfeln. Da der Charakter nur schätzt, muss der Spielleiter nicht das genaue Ergebnis der Schätzung preisgeben. Bei einem Misserfolg schätzt er irgendetwas.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann sehr genau schätzen. Die Anzahl, Gewichtsmenge oder Entfernung ist sehr genau.

Kritischer Fehler: Total daneben.

Akrobatik

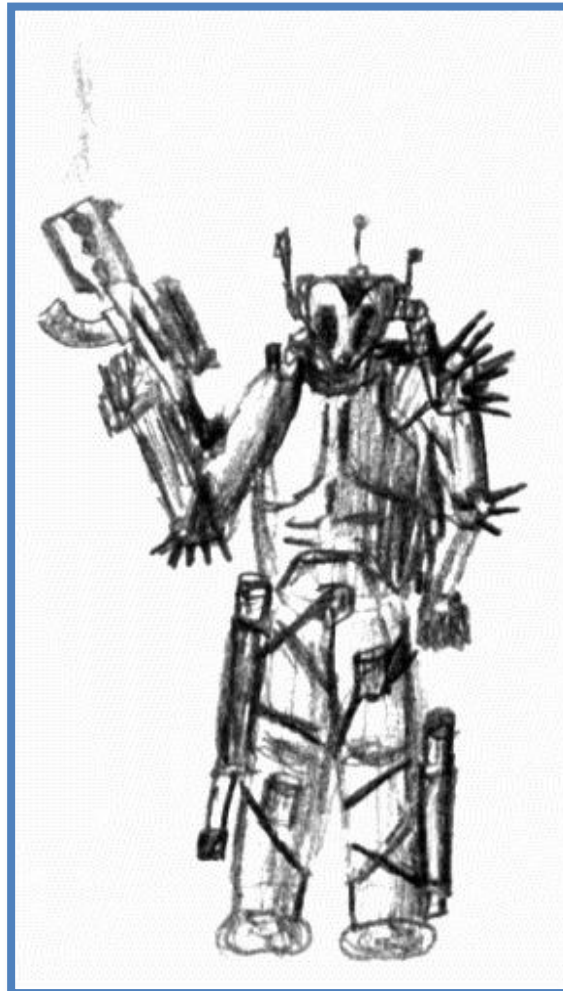
(∞ Stufen, Geschick) - Körperlich

Mit Akrobatik kann der Charakter seinen Körper und seine Bewegungen besser kontrollieren. Er kann Saltos, Ratschläge und andere akrobatischen Kunststücke. Er kann über dünne Seile balancieren und weiter Springen als andere. Ein Erfolgswurf ist immer dann nötig wenn der Charakter kleine akrobatische Kunststücke in seine Handlung einbaut. z.B.: mit einer Hand an einen Seil festhalten und mit der anderen Hand mit einer Pistole schießen, das kontrollierte fallen aus hohen Höhen, ein Seil oder ähnliches in Stresssituationen fangen, usw. Um Akrobatik zu benutzen darf der Charakter keine schwere Panzerung oder schwereres tragen. Ansonsten erhält der Charakter die Ini-Modifikation als negative

Wertmodifikation auf seinen Erfolgswert. Zusätzlich kann der Charakter mit jeder Stufe in Akrobatik 50 cm weiter und 20 cm höher springen.

Kritischer Erfolg: Wie ein junger Gott, von Ast zu Ast.

Kritischer Fehler: Unkontrolliertes gezappelt verursacht zusätzliche körperlicher Schaden in der Höhe eines Schadenswertes von 1.



Alpha-Anzug

(1 Stufe) – Mobile Kampfpanzerung I

Unter diesen harmlosen Namen verbirgt sich die stärkste Personenpanzerung die es gibt. Diese Panzerung wird im Allgemeinen bei Bodengefächte gegen leicht gepanzerte Bodentruppen eingesetzt. Aber selbst gegen gepanzerte Fahrzeugen kann er eingesetzt werden. Nur Personen die diese Fertigkeit besitzen, können diese Anzüge benutzen. Ein Alpha-Anzug gilt in jeden Fall als schwere Panzerung und baut auf der Fertigkeit "Kampfanzug" auf.

Allgemeinwissen

(∞ Stufen, Int) - Grundwissen

Zwischen dem Wissen des Spielers und dem Wissen seines Charakters besteht

immer ein großer Unterschied. Der Charakter und auch der Spieler ist nicht allwissend, so dass wenn der Charakter über etwas allgemeines sein Wissen prüfen will, ein Erfolgswurf gewürfelt wird. Die Wertmodifikation liegt zwischen leicht für unbedeutende alltägliche Fragen und schwer für komplizierte Fragen. Eine einfache Frage wäre, ob die "Green Grandslammers" auf Nobos das Viertelfinale der Cyberballmeisterschaften erlangt haben und eine schwere ob bipolare Resotron-Teilchen innerhalb eines Dynionfeldes ionisiert werden oder nicht. Oft fallen die schweren Fragen in die Wissensgebiete von speziellen Fertigkeiten, so ein Charakter auch ohne die passende Fertigkeit eine Information erhalten kann.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erinnert sich auch Spezialwissen, das normalerweise nicht zugänglich wäre.

Kritischer Fehler: Der Charakter erinnert sich an völlig falsche Informationen.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Antäuschen-Fernkampf

(∞ Stufen, EP 20) - Antäuschen

Der Charakter täuscht mit dieser Fertigkeit mit einer vollen Handlung einen Angriff vor. Er zuckt mit seiner Waffe und täuscht Angriffsbewegungen vor. Diese Täuschung soll von dem eigentlichen Angriff ablenken, so dass diesem schlechter ausgewichen werden kann. Damit dies gelingt, führt der Charakter einen normalen Erfolgswurf mit „Antäuschen-Fernkampf“ durch, was eine volle Handlung darstellt. Gelingt der Wurf, so kann der Charakter sofort mit der gleichen Handlung einen Angriff für seine Waffe würfeln, wobei er nur über das Ergebnis nur über 12 liegen muss, um zu treffen. Das Opfer darf zwar einen Ausweichenwurf würfeln, doch nur mit einem kritischen Erfolg (eine gewürfelte 12) kann er dem Angriff ausweichen. Diese Fertigkeit kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Kritischer Erfolg: Der Schaden bei Angriff wird um 1w6 erhöht.

Kritischer Fehler: Es gilt ein kritischer Fehler beim Angriff.

>>>Likron wird von einem verummten akuanischen Sadu'urm Kaa mit einem Nadler angegriffen. Der Sadu'urm Kaa besitzt die Fertigkeit „Antäuschen-Fernkampf“ auf 5. Zuerst versucht er Likron zu täuschen, benutzt diese Fertigkeit und würfelt eine 8, was somit ein Ergebnis von 13 ergibt (8+5=13). Als nächstes greift der Sadu'urm Kaa mit seiner Waffe wirklich an, wobei das Ergebnis nur über 12 liegen muss. Wenn er trifft, könnte dies kritisch für Likron werden, da die Projektile des Nadlers mit tödlichem Gift gefüllt sind.<<<

Antäuschen-Nahkampf

(∞ Stufen, EP 20) - Antäuschen

Der Charakter täuscht mit dieser Fertigkeit mit einer vollen Handlung einen Angriff vor. Dieser finthenartige Angriff soll von dem eigentlichen Angriff ablenken, so dass dieser schlechter ausgewichen werden kann. Damit dies gelingt, führt der Charakter einen normalen Erfolgswurf mit „Antäuschen-Nahkampf“ durch, was eine volle Handlung darstellt. Gelingt der Wurf, so kann der Charakter sofort mit der gleichen Handlung einen Angriff für seine Waffe würfeln, wobei er nur über das Ergebnis nur über 12 liegen muss, um zu treffen. Das Opfer darf zwar einen Ausweichenwurf würfeln, doch nur mit einem kritischen Erfolg (eine gewürfelte 12) kann er dem Angriff ausweichen. Diese Fertigkeit kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Kritischer Erfolg: Der Schaden bei Angriff wird um 1w6 erhöht.

Kritischer Fehler: Es gilt ein kritischer Fehler beim Angriff.

Arbeitsuche

(∞ Stufen, Cha) - Grundwissen

Wenn der Charakter eine einfache Arbeit sucht, um die Zeit tot zu schlagen oder sogar etwas Geld nebenher zu verdienen, so muss es die lokalen Angebote prüfen und mögliche Arbeitgeber befragen. Ein Erfolgswurf mit "Arbeitssuche" muss ihm erst gelingen, sobald er eine Arbeitsstelle gefunden hat. Ob der Arbeitgeber den Charakter nimmt, entscheidet der Erfolgswurf gegen eine normale Wertmodifikation. Die Wahrscheinlichkeit dass der Charakter einen Arbeitsplatz findet ist auf dicht besiedelten natürlich höher als auf dünn besiedelten Planeten. Möchte der Charakter in seinem alten Beruf eine Arbeit finden, so ist dies für ihn natürlich leichter. Auch auf der Suche nach ungewöhnlichen Arbeiten mit hohen Ansprüchen (spezielle Fertigkeit) kann die Suche erschweren.

Kritischer Erfolg: Seine Arbeitssuche ist sehr erfolgreich und er erhält 50% mehr Lohn als erwartet.

Kritischer Fehler: Er findet die nächsten 1w6 Monate keine Arbeit.

Arcanologie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Naturwissenschaft

Mit Arcanologie kennt sich ein Charakter in der theoretischen Anwendung von Magie aus. Er kann Zaubersprüche von Pal-Controllern und anderen Kel-Kundigen erkennen und deren Wirkung abschätzen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat die Magie genau analysiert und weiß alles über diese Magie.

Kritischer Fehler: Der Charakter kann nicht erkennen um was für eine Art von Magie es handelt.

>>>Ron und Valina befinden sich im Gefecht mit einer Kampfeinheit des Manet-Syndikates. Nicht nur das es sehr gefährlich ist, sich mit diesen Syndikat sich anzulegen, Ron und Valina geht es nicht besonders gut dabei. Nach eine harmlosen Beschattung einer zwieltichtigen Transaktion in einen Lagerhaus, bricht die Hölle los.

Valina liegt leicht verwundet, nach der Explosion einer Plasmagranate am Boden. Sie schaut auf und kann noch einen Blick auf einen Maderianer hinter seiner Deckung erhaschen. Der Maderianer ist hervorgetreten und zeigt mit Fingern und besonderen Gestiken auf Ron, der versucht die Nottür des Lagers aufzubrechen. Valina vermutet, das der Maderianer versucht Ron zu verzaubern und es wird überprüft, ob sie etwas mit ihrer Fertigkeit "Arcanologie" herausfindet. Ihre "Intelligenz" beträgt 8 und die Stufe in "Arcanologie" beträgt 6. Ihr Erfolgswert beträgt also 8, so das sie gleich oder unter diesen Wert mit einen 1w12 würfeln muß, damit sie herausfindet, was Ron treffen wird. <<<

Ausdauer

(∞ Stufen, EP 50) - Körperlich

Der Charakter ist besonders körperlich durchtrainiert. Er kommt vereinzelt besser mit körperlichen

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Stresssituationen aus und kann leichter körperliche Schäden einstecken. Je Stufe die der Charakter diese Fertigkeit besitzt, erhält er einen Lebenspunkt hinzu.

Basteln

(1 Stufe) - Basteln

Der Charakter ist ein Improvisationstalent und kann aus einfachen Bauteilen, kleine funktionierende Geräte basteln. Die Bauteile können Teile von anderen Geräten sein oder einfach nur Schrott sein. Ein Erfolgswurf auf der entsprechenden Fertigkeit (Elektronik oder Mechanik) muss trotzdem gewürfelt werden. Eine erhöhte Wertmodifikation durch die Benutzung von nicht richtigem Baumaterials kann es nicht geben. Die später resultierenden Geräte funktionieren wie normale Geräte des vergleichbaren Typs.

Balancieren

(∞ Stufen, Ges) - Grundwissen

Wann immer der Charakter über schmale Stege, schrägen Flächen oder ähnliches sich fortbewegen, muss ihm mit "Balancieren" ein Erfolgswurf gelingen. Eine leichte Wertmodifikation wäre ein breiter Steg, eine normale ein handbreiter Steg und eine schwere ein zwei Finger breiter Steg oder ein gespanntes Drahtseil. Die Wertmodifikation kann leichter oder schwerer ausfallen, wenn es sich um eine glitschig, nasser Lauffläche handelt, ein großer Winkel der Lauffläche besteht oder der Charakter sich mit hoher Geschwindigkeit bewegt. Es können für eine schwierige Stelle auch mehrere Erfolgswürfe verlangt werden. Misslingt der Erfolgswurf, so stürzt der Charakter ab.

Kritischer Erfolg: Der Charakter muss für diese Situation nicht mehr balancieren würfeln.

Kritischer Fehler: Der Charakter fällt und der Fallschaden wird um 1w6 erhöht.

Beeindrucken

(∞ Stufen, Charisma) - Charismatisch

Der Charakter kann mit dieser Fertigkeit, eine einzelne Personen beeindrucken. Dazu schaut er die gewünschte Person an und legt einen Erfolgswurf ab. Dies ist ein vergleichender Erfolgswurf gegen die "Intelligenz" des Opfers. Gelingt "Beeindrucken", so ist das Opfer 1w12 Stunden von dem Charakter beeindruckt. Solche Personen sind gegenüber dem Charakter hilfsbereit, freundlich und entgegenkommend und Personen des anderen Geschlechts, sind von dem Charakter angezogen.

Kritischer Erfolg: Das Opfer wird für die doppelte Zeit vom Charakter beeindruckt sein.

Kritischer Fehler: Das Opfer wird aggressiv und abweisend.

Beschatten

(∞ Stufen, Intelligenz) - Heimlichkeiten

Für Observationsaufträge ist diese Fertigkeit sehr wichtig. Möchte ein Charakter eine Person beschatten, so muss ihm ein Erfolgswurf für Beschatten gelingen. Die Wertmodifikation liegt dabei im normalen Bereich, abhängig von dem herrschenden Gelände. Gelingt der Beschattungsversuch, so kann sich der Charakter an die Fersen seines Zieles heften. Misslingt der Erfolgswurf, so verliert der Charakter die Person. Es kann innerhalb einer Verfolgung, zu mehreren Erfolgswürfen kommen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter taucht absolut perfekt in der Umgebung unter. Er kann sein Ziel bis zum Ende beschatten, ohne noch einen Erfolgswurf zu machen.

Kritischer Fehler: Der Verfolger verhält sich besonders auffällig und fällt jeden in der Umgebung auf. Einschließlich seinem Ziel.

Beta-Anzug

(∞ Stufen, Reflexe, L&S) - Mobile Kampfpanzerung I

Die Beta-Anzüge soll die Lücke zwischen den Alpha-Anzügen und den Kampfpläufern schließen. Beta-Anzüge gelten eindeutig als Fahrzeuge, sind schneller als ihre kleinen Brüder, die Alpha-Anzüge, aber sind langsamer als Kampfpläuer. Sie werden von Strategen und Militärs nicht voll anerkannt, da sie durch ihre niedrige Panzerung und Stabilität, sehr empfindlich auf schwere Treffer reagieren. Trotzdem bieten sie große taktische Vorteile, im Kampf gegen leichte und schwer gepanzerte Bodentruppen und leichte Fahrzeuge.

Beta-Anzüge sind zwischen 3 und 8 Meter groß und besitzen eins der besten Exoskelette auf dem Markt. Die Panzerung besteht aus Duraniumfäden mit verstärkten Tekroplast, einer schweren Legierung für Panzerungen die eigentlich für Raumschiffe konstruiert sind.

Betäuben

(1 Stufe) - Raufen

Um einen Gegner zu betäuben, muss der Charakter diese Fertigkeit besitzen. Der Charakter führt einen normalen waffenlosen Angriff oder mit einer einhändig geführten, stumpfen Nahkampfwaffe durch. Bei diesem Angriff verursacht der Angreifer keinen Schaden. Bei einem Treffer, muss das Opfer zwei Erfolgswürfe für Konstitution würfeln. Misslingen beide Würfe, so ist das Opfer der für 1w6 Minuten Bewusstlos. Trägt das Opfer einen Kampfanzug oder schwereres, kann es nicht betäubt werden.

>>>Erst vor wenigen Stunden haben Ron, Likron und Valina ihr Geld bei ihren Auftraggeber abgeholt und schon verprasseln sie es bei der nächsten Möglichkeit. In der nächsten Kneipe beginnt Ron sofort ein Stardust-Spiel, so das kurze Zeit später eine derbe Schlägerei losbricht, weil man erkannt hat, das Ron falsch spielt. Ron ist schnell aus dem Rennen und Likron liegt besoffen unter dem Tisch.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Schlecht für Valina, denn sie steht betrunken einer Horde Brits gegenüber, die ihr Geld wieder haben wollen. Valina will niemanden Schaden, so das sie versucht Ihre Gegner zu betäuben. Valina verwandelt sich in die Körpergestalt "Kämpfer" und kann somit zweimal angreifen. Je Treffer muß ein Opfer also zwei Erfolgswürfe "Konstitution" würfeln. Auf alle Angriffswürfel, erhält Valina, wegen dem hohen Alkoholpegel im Blut eine WM:-2. Da wird sich Valina aber noch bei Ron bedanken.<<<

Bekannte

(1 Stufe) – Viel gereist

Der Charakter kennt Gott und die Welt. Pro Tag kann der Charakter einen 1w12 würfeln, um bei einem Ergebnis einer 12 einen alten Bekannten zu finden. Er kann den Charakter mit gute Infos versorgen, Waren verkaufen oder einfach helfen. Die Person ist sehr zuverlässig und man kann ihr vertrauen.

Ist einmal der Erfolgswurf erfolgreich, kann der Charakter diese Fertigkeit erst in 10 Tagen oder auf einen anderen Planeten wieder einsetzen.

Biotech

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Felddoc

Biotech ist die Fertigkeit für anstrebende Ärzte. Mit Biotech besitzt ein Charakter ausreichende Kenntnis über Medizin und deren Anwendung. Er kann kleine Operationen durchführen und Brüche oder innere Verletzungen heilen. Er kann auch sterbende Personen wiederbeleben und Krankheiten heilen. Die Tabelle für kritische Schäden gibt die Modifikationen für Biotech an, um die entsprechenden Schäden wieder zu heilen. Mit einem erfolgreichen Erfolgswurf heilt der Patient 1w6 Lebenspunkte, wobei die Fertigkeit nur einmal pro Tag an einem Patienten eingesetzt werden kann (Ausnahme ist, wenn der Patienten neue Verwundungen erleidet).

Für Biotech benötigt der Charakter eine Biotechrüstung. Diese Fertigkeit gilt nur für die eigene Spezies des Charakters, so dass der Charakter die entsprechende Xenologie-Fertigkeit erlernen muss, damit er auch andere Spezies behandeln kann.

Kritischer Erfolg: Zu dem üblichen Erfolg, erhält die behandelte Person 1w6 Lep dazu.

Kritischer Fehler: Der Charakter baut Murks. Die behandelte Person verliert 1w6 Lep.

Bodenfahrzeuge

(∞ Stufen, Reflexe) – Bodengebundene Fahrzeuge

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Fahrzeuge steuern, die auf dem Boden fahren. Da gibt es Motorräder, Hovercrafts, Autos, Transporter und Panzer.

Botanik

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Biologie

Mit der Fertigkeit "Botanik", hat ein Charakter das Wissen über viele bekannte Pflanzen, des bekannten Teil der Galaxis. Er kann fremde Pflanzen ungefähr einschätzen, ob sie z.B. essbar, giftig oder gefährlich sind.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erfährt alles über die Pflanze heraus.

Kritischer Fehler: Der Charakter schätzt die Pflanze falsch ein. Ein gefährlich Pflanze ist in seinen Augen harmlos und bzw. gefährlich. Je nachdem um was für eine Pflanze es sich handelt. Eine Wiederholung des Erfolgswurfes ist nicht möglich.

Bruchpilot

(1 Stufe) – Flugnarr

Der Charakter hat sich eine spezielle Flugverhalten angeeignet die ihm bei beim fliegen von Flugzeugen oder Raumschiffen eine WM:+1 beschert. Jedoch hat dies zur Folge dass er in Zukunft schlechter landen kann. Dabei erhält er eine WM:-2 beim Landen.

Chemie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Naturwissenschaft

Mit der Fertigkeit "Chemie" kennt sich der Charakter mit chemischen Substanzen und Stoffen aus. Er kennt Reaktion von bestimmten chemischen Zusammensetzungen und kann diese einschätzen. Zur Identifikation von komplizierten chemischen Substanzen ist eine Multi-Scanner-Unit (MSU) nötig.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erfährt allen über den chemischen Stoff.

Kritischer Fehler: Der Charakter schätzt die Substanz falsch ein. Er bekommt falsch Informationen über den Stoff.

Dampfwalze

(∞ Stufen, Stärke) - Raufen

Mit dieser ungewöhnlichen Fertigkeit, kann ein Charakter eine andere Person umschmeißen und dabei von sich wegstoßen. Für diese Fertigkeit, muss der Charakter sich mindestens 4 Meter auf sein Opfer zu bewegt haben. Danach muss ihm ein Angriff ohne Waffen gelingen. Gelingt der Angriff, kommt es nicht zur normalen Schadensermittlung. Stattdessen würfelt der Charakter und das Opfer einen vergleichenden Erfolgswurf. Der Charakter mit "Dampfwalze" und das Opfer mit "Stärke". Gewinnt der Charakter, stemmt er sich erfolgreich mit seinem vollen Körpergewicht gegen sein Opfer und das es fliegt 1w6 Meter nach hinten und stürzt zu Boden. Danach steht der Charakter an der Stelle, wo vorher das Opfer gestanden hat.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kritischer Erfolg: Es gelingt und das Opfer erhält einen Schaden von 1w6+1.

Kritischer Fehler: Der Angreifer stürzt zu Boden und landet vor den Füßen seines Opfers.

Datensuche

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Computerwissen

Mir Datensuche kann der Charakter Informationen über das offizielle Datenraster suchen. Der Charakter kann mit einem normalen Terminal und einen Datenanschluss über das Raster, Kontakt zu verschiedenen Computersystemen aufnehmen. Er weiß wo man bestimmte Infos bekommen kann und wo man sie suchen muss. Der Charakter kontaktiert andere User, um über sie die Infos zu bekommen, benutzt Suchmaschinen im Infonet oder fragt in Chatrooms nach den Informationen. Die Wertmodifikation kann zwischen leicht für offizielle Daten aus dem lokalen Datenraster, bis schwer für geheime Informationen liegen.

Ein misslungener Erfolgswurf bringt keine anständigen Daten zu tage und ein weiterer Versuch ist erst am nächsten Tage möglich.

Kritischer Erfolg: Der Charakter bekommt alle Daten die er haben wollte und noch etwas mehr.

Kritischer Fehler: Die Informationssuche bringt keine anständigen Daten zutage. Der Charakter war zu unvorsichtig und hat die falschen Fragen an die falschen Adressen gestellt. Jemand, der mit der Information eng verbunden ist, wird aufmerksam auf die Schnüffeilen und versucht etwas mehr über den Sucher heraus zu finden.

>>>Billy Silver sucht Hinweisen darauf, ob der Frachter "MoFlatos" an der Raumstation Karn7 des Drogus-Systemes angedockt hatte. Billy befindet sich schon auf der Station, so das die Suche nicht so schwer seinen sollte. Er besitzt eine "Intelligenz" von 7 und die Stufe in "Datensuche" beträgt 3. Er setzt sich an den nächsten offiziellen Datenzugang und beginnt eine einfache Suche nach Hinweisen des Frachters. Nach wenigen Minuten ist Billy Erfolgreich (er hat eine 2 und somit unter seinem Erfolgswert von 4 gewürfelt) und findet in einer Pressemitteilung den Verweis das Crew-Mitglieder des Frachters wegen Drogenmissbrauch vor zwei Tagen festgenommen worden sind.<<<

Dietrich

(1 Stufe) - Basteln

Der Charakter besitzt die Fähigkeit aus Haarnadeln, Büroklammern, Zahnstochern, Zahnbürsten oder anderen kleinen Gegenständen, einen improvisierten Dietrich zu bauen. Somit kann er auch ohne ein Werkzeug-Kit (Schlösser öffnen) eine Tür auf bekommen. Zum Öffnen der Tür braucht er aber weiter hin die Fertigkeit "Schlösser öffnen".

Dressur

(∞ Stufen, Intelligenz) - Biologie

Tiere und Kreaturen können mit dieser Fertigkeit dressiert werden und können dazu gebracht werden, das man auf ihnen reiten kann oder das sie einfache Befehle gehorchen und ausführen. Der Charakter kennt sich mit der Fertigkeit "Dressur" gut mit dem Tier aus und das Tier gehorcht ihm aufs Wort. Eine Dressur eines Tieres dauert immer unterschiedlich lang.

15 weniger der "Intelligenz" des Tieres entspricht die Dauer in Wochen, damit das Tier auf einen einfachen Befehle gehorcht oder ein Charakter auf dem Tier reiten kann. Nach der doppelten Zeit kann es schon einfache Kunststücke vollführen, wie Stöckchen holen oder auf zwei Beinen laufen. Nach der vierfachen Zeit kann der Charakter das Tier für den Kampf ausbilden. Solche Tiere können dann auf den Befehl des Charakters beliebige Ziele angreifen und fliehen auch nicht, wenn sie verwundet werden.

Für jeden Befehl muss dem Charakter ein Erfolgswurf gelingen. Misslingt der Wurf, so muss die Dressur wiederholen werden.

Der Charakter muss für die gesamte Ausbildungszeit immer mit dem Tier mehrere Stunden am Tag trainieren.

Es ist zu beachten dass viele Kreaturen, besonders die wildlebenden Kreaturen, sich nicht leicht oder gar nicht dressieren lassen.

Kritischer Erfolg: Die dressierte Kreatur gehorcht sofort auf das Wort des Charakters.

Kritischer Fehler: Der Charakter verfeindet sich mit dem Tier. Eine Wiederholung des Erfolgswurfes ist nicht möglich.

Duellglück

(1 Stufe, EP 20) - Waffenfinesse

Der Charakter kann sehr schnell seine Waffe ziehen, was sich bei Duellen stark auswirkt (siehe Kapitell „Kampf“). Zusätzlich ist er sehr geübt im Umgang seiner Waffen und in Kampfsituationen und erhält somit eine dauerhafte Erhöhung seiner Initiative um 3 Punkte. Zusätzlich erhöht sich der Schadenswert von Handfeuerwaffen generell um einen Punkt, wenn der Charakter diese benutzt.

Durchsuchen

(∞ Stufen, Ges) - Grundwissen

Wenn der Charakter an Orten durchsuchen will, an denen er etwas Ungewöhnliches und verborgenen vermutet, muss ihm ein Erfolgswurf mit "Durchsuchen" gelingen. Er kann damit Geheimverstecke, Fallen oder Ähnliches entdecken, die ihm sonst nie aufgefallen wären. Die Wertmodifikation liegt im normalen bis schweren Bereich.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kritischer Erfolg: Der Charakter findet was er sucht.

Kritischer Fehler: Der Charakter findet hier nix mehr. Weitere Erfolgswürfe sind nicht mehr möglich.

Einschüchtern

(∞ Stufen, Charisma) - Soziales

Einschüchtern ist die Fertigkeit für alle Ausbilder bei Militär. Mit Einschüchtern kann ein Charakter andere Personen dermaßen unter psychischen Druck setzen, das sie Dinge tun, wozu sie vorher nicht bereit waren. Dazu wird ein vergleichender Erfolgswurf gewürfelt. Der Charakter würfelt mit seinem Erfolgswert für Einschüchtern und das Opfer mit dem Attribut "Intelligenz". Ist der Erfolgswurf des Charakters höher als der des Opfers, so tut es alles was der Charakter sagt. Ist der Wurf des Opfers höher, gehorcht die Person nicht und zeigt Willensstärke. Der Erfolgswurf des Charakters kann nicht wiederholt werden.

Es kann eine negative Wertmodifikation angesetzt werden, wenn es sich um extremen Befehl handelt. Wird von einer Person verlang seinen Freund zu töten, so kann eine Wertmodifikation von ca. 6 Punkte verlangt werden.

Um diese Fertigkeit anzuwenden, muss die Person die Befehle gibt, auch in einer Hierarchie über dem stehen, der den Befehl ausführen soll.

Kritischer Erfolg: Der Charakter verbreitet Angst und Schrecken. Die Person gehorcht aufs Wort und tut alles was der Charakter sagt.

Kritischer Fehler: Der Charakter überspannt den Bogen. Die Personen die er einschüchtern will, reagieren abweisend und aggressiv. Es kann zu Handgreiflichkeiten kommen.

>>>Die Fertigkeit kann nicht dazu benutzt werden, die Spieler untereinander zu beeinflussen. Also lasst das! Klar?<<<

Einschüchternder Blick

(∞ Stufen, Charisma, EP 20) - Charismatisch

Der Charakter mit dieser Fertigkeit, kann einzelne Personen einschüchtern. Dazu schaut er die gewünschte Person an und würfelt einen Erfolgswurf. Es handelt sich dabei um einen vergleichenden Erfolgswurf, wobei das Opfer mit dem Attribut "Intelligenz" würfelt.

Gelingt der Wurf des Charakters, so ist die Person für 1w6 Runden eingeschüchtert. Solche Personen sind handlungsunfähig. Werden sie oder befreundete Personen angegriffen, so lösen sie sich aus ihrer Schüchternheit und können wieder normal handeln.

Kritischer Erfolg: Es gelingt.

Kritischer Fehler: Das Opfer ist besonders motiviert den Charakter eine rein zu hauen. Es erhält für einen möglichen Kampf einen Punkt Schadenswert mehr.

Elektronik

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Handwerk

Bei der Reparatur von Küchengeräten, Computern und anderen elektronischen Geräten, ist diese Fertigkeit unverzichtbar. Man kann mit ihr auch kleine elektronische Schaltungen selbst entwickeln oder fremde elektronische Schaltungen verstehen und analysieren. Um die Fertigkeit erfolgreich anzuwenden, muss dem Charakter ein Erfolgswurf gelingen. Die Wertmodifikation kann zwischen leicht für kleine Schäden oder einfache Schaltungen bis schwer für stark zerstörtes Elektronikmaterial oder eine komplizierte Schaltung mit fremden Bauelementen liegen.

Für diese Fertigkeit ist ein Werkzeug-Kit (Elektronik) nötig.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat gute und schnelle Arbeit geleistet. Die vorgenommene Aufgabe ist in der Hälfte der Zeit geschafft.

Kritischer Fehler: Der Charakter kommt mit seinem Werkzeug an empfindliche Schaltkreise und zerstört sie damit völlig. Er muss wieder von vorne anfangen.

Entdecken

(∞ Stufen, Int, EP 50) - Grundwissen

Dieser Erfolgswurf wird vom Spielleiter immer verdeckt, ohne die Ansage des Spielers für den einzelnen Charakter gewürfelt. Er dient dazu zu überprüfen, ob der Charakter etwas Verborgenes, Verstecktes oder ähnliches entdecken. Der Charakter könnte damit den Auslöser eines Fallens, Umriss einer Geheimtür, kleine Hinweise eines Einbrechers, einen abgegriffenen Geheimschalter, den Schatten eines Scharfschützen, Spuren einer vergrabenen Trephine oder ähnliches finden. So kann der Charakter kleine Hinweise finden, obwohl er nicht danach gesucht hat. Die Wertmodifikation liegt dabei immer im schweren Bereich.

Kritischer Erfolg: Der Charakter ist sehr aufmerksam und erhält sehr genaue Informationen.

Kritischer Fehler: Der Charakter findet hier nix mehr. Weitere Erfolgswürfe sind nicht mehr möglich.

Erinnern

(∞ Stufen, Int) - Grundwissen

Damit sich der Charakter an vergangene Ereignisse erinnert, muss ihm mit "Erinnern" ein Erfolgswurf gelingen. Der Erfolgswurf kann verlangt werden, wenn dem Spieler entfallende Ereignisse nicht mehr einfallen und der Spielleiter so dem Spieler auf die Sprünge helfen will.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kritischer Erfolg: Der Charakter erinnert sich auch Spezialwissen, das normalerweise nicht zugänglich wäre.

Kritischer Fehler: Der Charakter erinnert sich an völlig falsche Informationen.

Erste Hilfe

(∞ Stufen, Intelligenz) - Felddoc

Mit Erste Hilfe kann ein Charakter kleine Wunden behandeln und Personen, die in ein Koma fallen, stabilisieren.

Behandelt er verwundete Personen über Tage hinweg, verdoppelt sich deren Heilungsrate (siehe "Der Körper"). Hierfür muss der Charakter die Person regelmäßig alle 3 Stunden für 10 Minuten sehen und die Wundreinigung, neue Verbände anlegen usw. Für die Verdopplung der Heilungsrate ist kein Erfolgswurf nötig.

Bis zu einer Stunde, nach einer Verwundung, kann der Charakter versuchen die Wunde, einer verletzten Person, zu verbinden und erste Hilfe zu leisten. Gelingt der Erfolgswurf, so erhält der Verwundete einmalig 2 Lebenspunkte zurück. Dies funktioniert übrigens nur bei Personen, die noch positive Lebenspunkte besitzen. Ein misslungener Erfolgswurf kann nicht wiederholt werden.

Ausnahme ist ein Stabilisierung Versuch von komatösen Personen. Dort gelten besondere Regeln (siehe "Der Körper").

Natürlich kann ein Charakter die Fertigkeit auf sich selbst anwenden. Dabei muss er nur bei vollem Bewusstsein und Handlungsfähig sein.

Für die Anwendung dieser Fertigkeit braucht der Charakter ein Med-Kit.

Kritischer Erfolg: Zu den üblichen Erfolg, erhält die behandelte Person 1w6 Lep dazu.

Kritischer Fehler: Der Charakter baut Murks. Die behandelte Person verliert 1w6 Lep.

Etikette

(∞ Stufen, Charisma) - Soziales

Mit Etikette kennt sich ein Charakter in der Welt der High-Society und des Adels aus. Jemand mit dieser Fertigkeit, würde in diesen Kreisen nicht weiter auffallen. Er kennt deren Verhaltensweisen und Gebräuche und kann diese imitieren. Wichtig für diese Fertigkeit, ist das Äußere. Eine unpassende Kleidung kann zum sofortigen Scheitern der Fertigkeit führen. Jedes Mal wenn sich ein Charakter in den "höheren" Kreisen bewegt, muss ihm ein Erfolgswurf gelingen. Misslingt der Erfolgswurf, fällt der Charakter auf und alle Anwesenden versuchen ihn zu ignorieren. Gesprächspartner verlassen den Charakter und er findet niemanden der sich mit ihm unterhält.

Kritischer Erfolg: Der Charakter passt sich hervorragend seiner Umgebung an. Jeder der Anwesenden glaubt fest daran, dass er dazu gehört.

Kritischer Fehler: Der Charakter benimmt sich absolut daneben und er wird gebeten zu gehen.

>>>Elro-Sa befindet beim Galaabend des System-Gouverneurs von Vartus. Elro-Sa bewegt sich somit in ungewöhnlichen Kreisen, denn die Anwesenden sind ausschließlich Terraner und sie sind auch nicht besonders erfreut über die Anwesenheit eines "Unmenschlichen". Für Elro-Sa und seine Freunde ist dieser Abend sehr wichtig, denn er muss Informationen über den Verbleib von Mienenarbeitern auf Demis I in Erfahrung bringen. Sein Informant ist ein hochrangiger Offizier der Neo-Terranischen Armee. Elro-Sa besitzt für "Etikette" eine Stufe von 5. Er schafft seinen Erfolgswurf, so dass er es ihm gelingt, obwohl es nicht seine gewohnte Umgebung ist und er auch nicht der "richtigen" Spezies angehört, sich an diesen Abend, dem Geschehen der Gesellschaft anzupassen. Er kann sogar ein paar terranische Kontakte knüpfen, auf die er später einmal zurückgreifen kann. <<<

Extreme Beschleunigung

(2 Stufen, EP 1000) – Extremtraining

Durch ungewöhnliches und spezielles Training, erhält der Charakter je Stufe eine zusätzliche halbe Handlung im Kampf.

Extremes Training-"Attribut"

(∞ Stufen, EP 1000) – Extremtraining

Durch extremes und hartes Training kann der Charakter ein Attribut je Stufe um einen Punkt steigern. Diese Fertigkeit wird für jedes Attribut (Kon, Stä, Ges, Ref, Int, Cha, Bew) einzeln erworben.

Fährtsuche

(1 Stufe) - Umgebungskundig

Der Charakter benutzt seine Wahrnehmung um auch kleinste Spuren zu entdecken und richtig zu interpretieren. Er kann die Fertigkeit "Spuren lesen" anwenden, auch wenn optisch keine Spuren zu entdecken sind. Somit kann er in den urbanen Geländen und bei Nacht Spuren lesen.

Fälschen

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Basteln

Wenn man als Flüchtling nicht mehr bei Straßenkontrollen schwitzen möchte, hilft ein gutes Deo oder diese Fertigkeit. Sie erlaubt es Dokumente, ID-Cards, Passcods u.ä. zu fälschen oder so abzuändern, dass sie wie echt wirken. Die Wertmodifikation liegt dabei zwischen normal für falsche Kinokarte und schwer für hohe Sicherheit ID-Card mit Retina und DNA Abdruck.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Ein Werkzeug-Kit (Fälschen) ist erforderlich um mit dieser Fertigkeit etwas zu Fälschen.

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit, kann auch gefälscht Dinge erkennen. Zum erkennen von gefälschten Dokumenten oder ähnlichem, muss dem Charakter einen schwerer Erfolgswurf gelingen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat etwas professionell gefälscht. Bei einer Überprüfung geht die Fälschung als original durch.

Kritischer Fehler: Der Charakter hat unbeabsichtigt einen Fehler in das Gefälschte eingearbeitet. Bei einer Überprüfung, liegt die Wertmodifikation für den Erfolgswurf des Prüfers oder das Überprüfungsgerät im leichten Bereich.

Fahrzeugmanöver- "Manöver"

(1 Stufe) – Diverse Fahrzeuggruppen

Jeder Pilot eines Fahrzeuges kann eine gewisse Anzahl vom normalen Fahrzeugmanöver. Jedoch ist es möglich, spezielle Fahrzeugmanöver zu erwerben. Jedes spezielle Fahrzeugmanöver muss einzeln erworben werden und gilt auch nur für einige Fahrzeugarten. Die einzelnen Manöver, deren Vor- und Nachteile, deren Funktion und deren Beschreibung ist beim Fahrzeugkampf beschrieben.

Es folgt eine Liste der unterschiedlichen speziellen Fahrzeugmanöver:

- Baria Kampfwende – Fahrzeug Bodenmanöver
- Belkanis Rolle – Fahrzeug Bodenmanöver
- Booster – Fahrzeug Bodenmanöver
- Iridianischer Sturzflug - Jagdpilot
- Jokopser Ausweichschwenk – Fahrzeug Bodenmanöver
- Triton Kampfschwenk - Jagdpilot
- Trolika Bodenmanöver – Fahrzeug Bodenmanöver
- Merkertow Manöver – Fahrzeug Bodenmanöver
- Meteoriten Looping - Raumpilot
- Musaker Haarnadeldreh – Fahrzeug Bodenmanöver
- Nahkampf – Mobile Kampfpanzerung II
- Nerilianischer Schwenk - Jagdpilot
- Risilianischer Looping - Jagdpilot
- Springen – Mobile Kampfpanzerung II
- Verlinkte Waffen - Flugnar

Fangen

(∞ Stufen, Ges) - Grundwissen

Um einen Ball, Waffe oder auch eine Granate aufzufangen, wird diese Fertigkeit benötigt. Die Wertmodifikation liegt im normalen Bereich. Sie kann schwerer sein, wenn die Geschwindigkeit, das Gewicht oder Größe des Objektes das gefangen werden soll, variiert.

Kritischer Erfolg: Perfekt gefangen

Kritischer Fehler: Das was er fangen wollte, bekommt er ins Gesicht geklatscht. Er verliert 1w6 Lebenspunkte.

Fallen stellen

(∞ Stufen, Geschick) - Survival

Um kleine und größere Tiere mit einer Wildfalle zu fange, benötigt der Charakter diese Fertigkeit. Der Charakter besitzt Kenntnisse zum tarnen und Bau der Falle. Der Charakter kann auch Wildfallen bauen, um intelligente Lebewesen zu fangen. Die Wesen erhalten jedoch eine positive WM zum entdecken der Falle von +2.

Kritischer Erfolg: Die Falle ist perfekt getarnt. Das mögliche Entdecken wird noch mal schwer erschwert.

Kritischer Fehler: Der Charakter löst die Falle selber aus und verletzt sich selbst. Er erhält einen Schaden in Höhe SW:3.

Fallentechnik

(∞ Stufen, Geschick) - Handwerk

Mit der Fertigkeit "Fallentechnik", kann ein Charakter Fallen bauen und entschärfen.

Beim Bauen einer Falle ist das Ausgangsmaterial entscheidend. In der Wildnis, nur mit einem Messer bewaffnet, baut man entsprechende primitive, aber trotzdem durchaus effektive Fallen. In einem Gebäude in der Stadt, würden, die entsprechende Zeit vorausgesetzt, die Fallen mit mehr Hi-Tech gebaut. Beim Bau einer Falle sind die Auslöser und die Reaktion darauf sehr wichtig. Der Charakter beschreibt dem Spielleiter wie die Falle ausgelöst werden soll (Stolperdrähte, IR-Sensoren, Bewegungsmelder, Sonar-Sensoren usw.) und wie die Reaktion darauf ausfallen soll. Mit der Reaktion ist gemeint, ob sich nun eine Fallgrube unter dem Auslöser öffnen soll, eine Selbstschussanlage aktiviert werden soll oder ähnliches. Die Auslöser und die Mittel zum Bau der Reaktion müssen meist extra besorgt werden.

Die Wertmodifikation liegt dabei im normalen Bereich. Sie kann höher sein wenn außergewöhnliche Situationen auftreten, wie beim verwenden von schlechten Baumaterial oder unter Zeitnot. Beim Misserfolg des Erfolgswurfes, scheitert der Bau einer Falle und es muss noch einmal versucht werden.

Zum entschärfen einer Falle, muss man von der Position und deren Auslöser wissen. Erst dann kann der Charakter die Falle entschärfen. Zum entschärfen und zum bauen einer Falle wird ein Werkzeug-Kit (Fallentechnik) benötigt.

Kritischer Erfolg: Die Fertigkeit gelingt.

Kritischer Fehler: Der Charakter wird zu nervös und löst die Falle aus. Es trifft ihn die volle Reaktion der Falle.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Falschspiel

(∞ Stufen, Geschick) - Spieler

Der Charakter kann im Zusammenhang mit der Fertigkeit „Glückspiel“ sein Glück positiv beeinflussen. Gelingt dem Charakter, nach dem gelungenem Erfolgswurf für „Glückspiel“, auch ein Erfolgswurf für „Falschspiel“, so verdoppeln sich seine Gewinnchancen. Beteiligte Personen können mit einem „Entdecken“-Wurf herausfinden, ob der Charakter falsch spielt. Dieser Wurf wird negativ schwer Modifiziert.

Misslingt dem Charakter der Wurf für „Falschspiel“, so erhöhen sich die Gewinnchancen überhaupt nicht und alle Beteiligten können mit einem unmodifizierten „Entdecken“-Wurf herausfinden, dass der Charakter falsch spielt.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hintergeht alle Beteiligten. Das falsche Spiel des Charakters kann nicht entdeckt werden.

Kritischer Fehler: Allen Beteiligten ist sofort klar, dass der Charakter falsch spielt. Das gibt Ärger!

Fernkampf

(∞ Stufen, Geschick) - Grundwissen

Um eine Fernkampf-Waffe abfeuern zu können oder eine Wurf-Waffe auf ein Ziel zu werfen, benötigt der Charakter diese Fertigkeit. Der Fernkampf ist im Kapitel „Kampf“ beschrieben. Für einige Waffen sind Spezialwaffenfertigkeiten notwendig.

Fernsteuerung- "Fahrzeugfertigkeit"

(1 Stufe) - Handwerk

Diese Fertigkeit wird einzeln, für jede Fahrzeugfertigkeit erlernt und sie baut auch auf diese entsprechende Fahrzeugfertigkeit auf. Fahrzeugfertigkeiten sind: Beta-Anzug, Bodenfahrzeug, Kampfläufer, Luftfahrzeuge, Mini-Grav-Systeme, Raumschiffe Klasse A bis D und Wasserfahrzeuge.

Es gelten dieselben Regeln, wie bei einer normalen Steuerung eines Fahrzeuges. Nur das sich der Charakter nicht im Fahrzeug befindet, sondern es von weit weg steuern kann.

Mit Fernsteuerung ist es auch möglich, einen Droiden oder Drohne zu steuern. Hierfür muss der Charakter die Fertigkeit Bodenfahrzeug oder Mini-Grav-System besitzen, je nach Antriebssystem. Bei der Benutzung eines ferngesteuerten Droiden oder Drohne, benutzt man normalerweise keine Fahrzeugfertigkeiten, weil die Steuerung dieser Geräte sehr einfach ist. Um Geräte oder Waffen der Droiden/Drohne anzuwenden, werden die entsprechenden Fertigkeiten benutzt. Ansonsten gelten die üblichen Regeln, zur Benutzung der Fertigkeiten.

Finesse- "Waffe"

(1 Stufe, EP 50) - Waffenfinesse

Mit Finesse hat der Charakter gelernt, tödliche Angriffe mit seiner Waffe durchzuführen. Die Chance dass bei einem kritische Schaden es zu einem Effekt führt, vergrößert sich. Normalerweise wird nach einem kritischen Treffer, die Trefferzone mit einen 1w12 ausgewürfelt. Dabei kann es vorkommen, dass kein besonderer Effekt eintritt. Der Charakter mit der Fertigkeit "Finesse" würfelt nicht mit einen 1w12 sondern mit einen 1w6 die Trefferzone aus. So kommt es auf jeden Fall zu einem zusätzlichen Effekt beim Opfer. Finesse wird für eine spezielle Waffe erlernt (Handfeuerwaffen, Gewehre, Klingenwaffen, usw.).

Flieger As

(1 Stufe) - Flugnarr

Der Charakter ist ein Meister im Umgang mit Flugfahrzeugen und Raumschiffen. Bei jedem Erfolgswurf auf seine Fahrzeugfertigkeit, erhält er eine Wertmodifikation von +1.

Fliehen

(1 Stufe) - Flucht

In Situationen in denen der Charakter schnell von einem Ort entfernen muss, verdoppelt sich seine Bewegungsweite. Wenn der Charakter flieht, kann er nicht anhalten und wieder zurückkehren. Auch wenn neue Situationen eintreten, muss sich der Charakter von dem Geschehen lösen und fliehen.

Fluchtmöglichkeit

(1 Stufe) - Flucht

Befindet sich der Charakter in einer kritischen Situation und er möchte daher fliehen, so darf er mit einem Erfolgswert von 1 einen Erfolgswurf ablegen. Gelingt der Wurf so findet der Charakter eine außergewöhnliche Fluchtmöglichkeit die ihn vor der Situation rettet. Der Wurf darf jede Minute wiederholt werden.

>>>Ron flieht vor den Panzertruppen der Traa-Garde. Nach einer spektakulären Verfolgungsjagd über den Marktplatz und der Menge der Wesen, landet Ron in einer Sackgasse. Die schmale Gasse landet vor einer gemauerten Wand. Das Ende für Ron. Ron würfelt für „Fluchtmöglichkeit“ und sein Wurf gelingt. Bevor die ersten Soldaten auftauchen, entdeckt er einen verbeulten Müllschacht und hechtet in letzter Minute hinein. Ron ist vor den Soldaten gerettet und kann sich nun einen Weg aus dem Müllbeseitigungssystem des Planeten suchen. <<<

Gassenwissen

(∞ Stufen, Intelligenz) - Soziales

Kapitel 5 - Fertigkeiten

DIE Fertigkeit für urbane Informationsbeschaffer. Ein Charakter kann mit dieser Fertigkeit nach Informationen oder Ausrüstung in den tiefen eines Slums suchen, ohne gleich aufgeschlitzt zu werden. Welche Art von Info oder Ausrüstung ist egal. Die Straße bietet alles. Die Wertmodifikation liegt zwischen leicht für allgemeine Informationen bis zu schwer für Ultra geheime Infos. Bei einem gelungenen Erfolgswurf bekommt der Charakter die Info oder weiß wo man sie beschaffen kann. Bei einem Misserfolg bekommt er sie nicht, kann es aber nächsten Tag erneut versuchen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat eine gute Connection aufgetan. Er bekommt alle Info nach der gesucht hat und vielleicht noch mehr.

Kritischer Fehler: Der Charakter ist an die Falschen geraten. Eine Gang oder die Justiz ist auf ihn aufmerksam geworden. Das gibt Zoff.

Gaukeln

(∞ Stufen, Geschick) - Körperlich

Der Charakter kann mit Bällen jonglieren, Handstand machen, Bauchreden und Feuer oder andere Dinge verschlucken. Der Charakter ist also geübt darin andere Wesen mit seinen kleinen Kunststücken zu beeindrucken. Wann immer der Charakter diese Fähigkeit einsetzt, kann er sicher sein, dass die Aufmerksamkeit auf ihm liegt. Für die Einnahme von etwas Geld kann diese Fähigkeit auch sehr hilfreich sein. Umso besser er seine Kunststück vollbringt, umso mehr wird es in der Kasse klingeln.

Kritischer Erfolg: Der Charakter vollführt meisterlich seine Kunststücke. Die Menge ist begeistert und wird es ihm belohnen.

Kritischer Fehler: Der Charakter stolpert und verstaucht sich seinen Fuß. Siehe „Kritische Schäden“.

Gegenangriff

(1 Stufe, EP 20) - Waffenfinesse

Der Gegenangriff ist eine hervorragende Möglichkeit, außerhalb der Runde einen Gegner zusätzlich anzugreifen. Verursacht der Gegner des Charakters einen kritischen Fehler beim Angriff, so darf der Charakter den Gegner sofort mit seiner Waffe einmal angreifen. Vorausgesetzt er kann den Gegner mit seiner Waffe überhaupt treffen. Dieser Angriff gilt als zusätzlicher Angriff, so dass die normale Handlung des Charakters nicht verfällt.

Geländelauf

(∞ Stufen, Reflexe) - Körperlich

Mit Geländelauf, kann ein Charakter sich laufend über ein, mit Hindernissen übersätes Gelände bewegen. Das kann ein Wald, ein mit Menschenmengen übersäter Platz oder ähnliches sein. Um nicht hinzufallen muss dem Charakter, bei jedem Richtungswechsel ein Erfolgswurf gelingen.

Er kann aber auch mit dieser Fertigkeit die optionale "Durchlassregel" umgehen. Wenn eine Spielfigur dem Charakter den Weg versperrt, kann der Charakter einen Erfolgswurf Geländelauf würfeln. Gelingt der Wurf, so kann er sich durch das Feld der Spielfigur bewegen. Misslingt der Wurf, bleibt er vor der Figur stehen.

Für Geländelauf darf der Charakter keine schwere Panzerung oder schwereres tragen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter braucht für diese Situation, keine Erfolgswürfe mehr für Geländelauf würfeln.

Kritischer Fehler: Der Charakter stürzt zu Boden.

Geländekunde - "Typ"

(1 Stufe) - Umgebungskundig

Diese Fertigkeit gibt es für folgende Geländetypen:

- „Berge und Schnee“
- „Dschungel und Sumpf“
- „Wald“
- „Wüste und Steppe“
- „Unterwasser“
- „Höhlen“

Besitzt der Charakter die Fertigkeit „Geländekunde“ für eine Umgebung in der sich gerade aufhält, erhält er eine positive Wertmodifikation von +4 auf alle Fertigkeiten in den Fertigungsgruppen „Survival“, und „Biologie“, sowie auf die Fertigkeiten „Schleichen“ und „Tarnen“.

Geologie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Naturwissenschaft

Mit Geologie kennt sich der Charakter mit der Beschaffenheit des Bodens, eines Planeten, aus. Er weiß etwas über Vulkanentstehung, Plattentektonik, Mineralien und anderen geologischen Strukturen, Bescheid. Er kann bestimmte Einschätzungen über einen Planeten machen, wenn er Messdaten über ihn erhält. Er kann auch Mineralien identifizieren oder eine Analyse darüber abgeben. Zur Identifikation von unbekanntem Mineralien, ist ein Multi-Scanner-Unit (MSU) nötig.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erfährt alles über das, was er heraus finden wollte.

Kritischer Fehler: Eine Fehleinschätzung des Charakters. Der Charakter kommt zu einem falschen Entschluss.

>>>Elro-Sa und seine Freunde sind von der Kristallgilde beauftragt worden, einen Schmugglerring zu zerschlagen, die mit geschmuggelten magischen Kristallen handeln. Nach mehreren Tagen im Untergrund von Sulidium im Rytrak-System und nach einigen Kämpfen mit den Schmugglern, steht Elro-Sa in einem kleinen Lagerraum und hält einen kleinen grünen Kristall in seinen Händen. Da Elro-Sa schon immer sehr misstrauisch ist, will er die Echtheit dieses Kristalls überprüfen. Er versteht nur sehr

Kapitel 5 - Fertigkeiten

wenig von "Geologie" (Stufe 3), aber er versucht es trotzdem. Der Spielleiter würfelt für Elro-Sa und er teilt ihm mit das er sicher ist, das es sich um einen magischen Kristall handelt. Aus der Sicht des Spielers kann dies bedeuten das er erfolgreich war, oder das der Spielleiter einen kritischer Fehler gewürfelt hat und Elro-Sa mit falschen Informationen versorgt. Elro-Sa wird, bevor er zu der verhassten Kristallgilde geht, einen unabhängigen Geologen konsultieren.<<<

+20%	-4
+40%	-6
+80%	-8
+100%	-10

Charakter ohne diese Fertigkeiten würfeln beim Glücksspiel mit einem 1w6.

1 bis 4 = sie verlieren Ihren Einsatz.

5 = sie gewinnen 5%

6 = sie gewinnen 10%

Geschichte

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) – Soziologie

Das Wissen über große Ereignisse aus der Vergangenheit, erfasst die Fertigkeit Geschichte. Der Charakter kennt sich mit der Geschichte der Spezies aus der Allianz aus. Möchte er auf dieses Wissen zurückgreifen, so muss ihm ein Erfolgswurf gelingen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter weiß alles über das Ereignis und kennt alle Einzelheiten, die selbst nicht in Geschichtsbüchern stehen.

Kritischer Fehler: Der Charakter erhält Falschinformationen.

Gezielter Treffer

(1 Stufe, EP 50) - Waffenkenntnis

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter gezielte Treffer mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe austeilen um die Rüstung des Opfers zu umgehen. Damit dies gelingt, muss dem Charakter anstatt einen Angriffswurf, zwei Würfe gelingen. Sind beide Würfe erfolgreich, so wird die Rüstung des Opfers umgangen. Ist nur ein Wurf gelungen, so ist der gesamte Angriff gescheitert. Sind beide Würfe misslungen, so ist auch der Angriff misslungen. Der Angriff ist nur dann kritisch, wenn beide Angriffe eine 12 zeigen. Der Angriff ist jedoch ein kritischer Fehler, wenn nur einer der Würfe eine 1 zeigt.

Glücksspiel

(∞ Stufen, Intelligenz) - Freizeit

Mit Glücksspiel kennt sich der Charakter mit unterschiedlichen Glücksspielen, deren Spielmechanismen und Gewinnchancen aus. Umso besser sich der Charakter in dieser Fähigkeit auskennt, desto höher sind seine Gewinne, wenn er an einem Glücksspiel teilnimmt.

Bei einem Glücksspiel setzt der Charakter eine bestimmte Summe ein und muss einen Erfolgswurf ablegen. Der Charakter setzt vor dem Wurf eine bestimmte Wertmodifikation fest die sich negativ auf seinen Erfolgswurf auswirkt. Gelingt der Wurf trotz der negativen WM, so erhält er einen prozentualen Gewinn aus dem Spiel, je nach negativer WM die er gewählt hat. Misslingt der Wurf, so verliert er seinen Einsatz.

Gewinn	Glücksspiel
+10%	-2

Kritischer Erfolg: Die Gewinnchance verdreifacht sich.

Kritischer Fehler: Der Charakter verliert nicht nur alles, sonder er macht auch noch Schulden. Die Schulden sind genauso hoch wie der Einsatz des Charakters.

Grunk - Schamane

(1 Stufe) – Grunk-Schamane

Der Charakter hat die harten Prüfungen seines Clans überstanden und ist nun ein Schamane. Dies bedeutet Ansehen und Ruhm im eigenen Clan und er darf den Clanboss beratend zur Seite stehen.

Der magisch begabte Schamane erlernt sofort die Zaubersprüche „####“ und „#####“.

Vergleiche hierzu auch das Kapitel „Magie“.

Gruppenkampf

(1 Stufe) – Rydos-Mönch

Mit Gruppenkampf haben die Rydos-Mönche gelernt in kleinen und größeren Gruppen miteinander gegen ihre Gegner zu kämpfen. Dazu benutzen sie leicht magische Sinne und geheime Zeichen um sich zu gruppieren und zu koordinieren. Die Initiative jedes Rydos-Mönches erhöht sich durch die Anzahl der Rydos-Mönche in der Gruppe.

Gyrosystem

(1 Stufe) – Militärische Waffenausbildung

Manche Waffe benötigen ein Gyrosystem zum abfeuern und um ein solches Systeme zu benutzen, benötigt der Charakter diese Fertigkeit. Benutzt ein Charakter eine Waffe ohne einem Gyrosystem, obwohl diese eins bräuchte, so erhält er eine Wertmodifikation von -6 auf seinen Erfolgswert und seine Reflexe sinken um 6 Punkte (negative Werte sind möglich).

Heraldik

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Soziologie

Nicht nur Wappen von Adelshäusern kennt der Charakter, sondern auch Logos und Symbole von Firmen, Organisationen, Sekten und anderen Gruppen. Er kann mit dieser Fertigkeit nicht nur diese Symbole erkennen und sie auseinander halten, sondern kann auch gefälschte Symbole identifizieren.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann das Symbol nicht nur richtig einordnen, sondern kennt fast die komplette Hintergrundgeschichte die zu diesen Symbol gehört.

Kritischer Fehler: Der Charakter ordnet das Symbol falsch zu.

Ingenieurwissen- "Spezialgebiet"

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Ingenieur

Mit dem Ingenieurwissen, erlangt der Charakter Zugang über einen speziellen Wissenszweig. Das Ingenieurwissen besitzt mehrere Spezialgebiete das jedes einzeln erworben werden muss. Ein Ingenieurwissen ermöglicht es einen Charakter Geräte seines Fachgebietes zu reparieren, umzubauen oder auch selbst zu konstruieren. Es folgt eine Auflistung der Spezialgebiete:

- Anti-Grav-System
- Dimensionstransporter
- Exoskelett (alle Exosysteme wie Kampfanzüge, Alpha- und Beta-Anzüge)
- Kunstkörpertechnologie (Technologie von Droiden und B-Bodys)
- Raumfalttechnik

Jura

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Soziologie

Gerade dann wenn die Justiz naht und man nicht weiß ob es auf diesen Planeten Recht oder Unrecht ist, Diebe zu erschießen, ist die Fertigkeit "Jura" sehr nützlich. Der Charakter kennt sich mit dem Gesetz der Allianz und deren Reiche aus. Er kann juristische Texte verstehen und kann sogar, wenn es möglich ist, das Recht zu seinen Gunsten beugen. Die Wertmodifikation liegt im normalen Bereich, kann aber schwerer sein, wenn die Zeit knapp ist, Beweise gegen einen Sprechen, bei ungewöhnliche Gesetzgebungen eines Staates oder durch die schwere eines Verbrechen. Der genaue Ablauf ist unter "Die Bestrafungsmaßregeln" beschrieben.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kennt sich in diesen Fall besonders gut im Recht aus.

Kritischer Fehler: Der Charakter schätzt das Rechtssystem falsch ein. Es kann zu einer zusätzlichen Strafe, wegen Hintergehung der Justiz kommen, wenn er geschnappt wird.

>>>Likron ist bei der Flucht nach dem Überfall auf die Fedasa-Handelsniederlassung von den Panzertruppen der Traa-Garde geschnappt worden. Es konnte bis jetzt, kein Verbindung zwischen ihm und dem Überfall gezogen werden, aber da die Justiz von Dratrow ihn in einen geschlossenen Geschäftsviertel aufgelesen haben und das bei der Festnahme einige Gardisten stark verletzt wurden, will man ihn trotzdem hinter Gitter bringen. Die Anklage lautet "Körperverletzung" und "Widerstand gegen die Staatsgewalt". Elro-Sa wird Likron vor Gericht vertreten. Elro-Sa besitzt die Fertigkeit "Jura" auf Stufe 6 (Er hat einige Zeit in einer Kanzlei gearbeitet). Für beide Anklagen

muss Elro-Sa nun einzeln versuchen die Indizienbeweise als Ungültig oder nicht Aussagekräftig hinzu stellen. Für die erste Anklage gelingen ihm zwei Erfolgswürfe und für die zweite nur ein Wurf. Für die erste Anklage muss Likron nun 11 Wochen in den Bau und für die zweite Anklage 3 Wochen. Zeit für Elro-Sa und seine Freunde, sich in Dratow für längere Zeit ein Hotelzimmer zu mieten.<<<

Kampf in Dunkelheit

(4 Stufen, EP 20) - Kriegsinstinkte

Mit dieser Fertigkeit schult der Charakter alle Sinne um in der Dunkelheit seinen Gegner zu treffen. Kämpft der Charakter in der Dunkelheit, so erhält er normalerweise eine Wertmodifikation von -6. Auf Stufe eins dieser Fertigkeit, beträgt die Modifikation jedoch nur -5, auf Stufe 2 beträgt sie -4, auf Stufe 3 beträgt sie -3 und auf Stufe 4 beträgt sie nur noch -2. Weiter kann der Charakter diese Fertigkeit nicht steigern.

Kampfanzug

(1 Stufe) – Mobile Kampfanrüstung I

Mit der Fertigkeit "Kampfanzug", kennt sich der Charakter mit verschiedenen Kampfanrüstungen aus. Er weiß wie man sie anlegt und benutzt.

Kampfgespür

(∞ Stufen, EP 50) - Kampfgespür

Im Kampf besitzt der Charakter ein antrainiertes Gespür um Angriffen auszuweichen. Die Stufe in dieser Fertigkeit kann der Charakter auf den Wert in „Ausweichen" aufaddieren.

Kampfinstinkt

(1 Stufe, EP 20) - Kriegsinstinkte

Mit einem Kampfinstinkt kann ein Charakter auf gegen ihn gerichtete Aktionen besser reagieren. Er besitzt einmal pro Runde die Möglichkeit einen misslungenen Ausweichen Wurf zu wiederholen.

Kampfläufer

(∞ Stufen, Reflexe, L&S) – Mobile Kampfanrüstung II

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter riesige Kampfkolosse steuern die als Kampfläufer bekannt sind.

Kampfschnell

(1 Stufe, EP 50) - Schnelligkeit

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter seine Erfahrung im Umgang seiner Waffe umsetzen um schneller im Kampf zu handeln. Der Charakter kann die Stufe in Fernkampf oder Nahkampf auf seine Initiative aufaddieren, je nach dem welcher Wert höher ist.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kampftaktik

(∞ Stufen) – Kriegsinstinkte

Mit Kampftaktik kennt der Charakter verschiedene Kampftaktiken, die man im Fahrzeugkampf oder im Personenkampf anwenden kann. Die Initiative des Charakters erhöht sich mit jeder Stufe um eins.

Kel

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S, §) - Magie

Um überhaupt die magische Energie des eigenen Körpers zu lenken, benötigt der Charakter die Fertigkeit "Kel". Je höher der Erfolgswert des Charakter, umso stärker ist die Magie in ihm.

Denn genauen Ablauf von magischen Sprüchen, deren Effekt und kritische Erfolge und Fehler sind unter "Die magische Energie Kel" erklärt.

Kel - Kämpfer (Ros)

(1 Stufe) Kel-Kämpfer, Ros

Als Kel-Kämpfer des Ros-Kel Stils besitzt der Charakter die Ausbildung körpereigene Magie zur Stärkung im Nahkampf einzusetzen. Der Charakter erhält die Zauber „Zahn des Feindes" und „Hammerschlag" auf Stufe. Vergleiche hierzu auch das Kapitel „Magie".

Kel - Kämpfer (Syr)

(1 Stufe) Kel-Kämpfer, Syr

Als Kel-Kämpfer des Syr-Kel Stils besitzt der Charakter die Ausbildung körpereigene Magie zur Stärkung im Nahkampf einzusetzen. Der Charakter erhält die Zauber „Kralle des Feindes" und „Stoß der Schlange" auf Stufe 1. Vergleiche hierzu auch das Kapitel „Magie".

Klettern

(∞ Stufen, Ges) - Grundwissen

Wenn der Charakter eine Mauer oder Berg erklimmen will, muss er klettern, was gelingt, wenn ihm auch ein Erfolgswurf mit dem Attribut "Geschick" gelingt. Es ist kein Erfolgswurf nötig, wenn es genügend Griffmöglichkeiten gibt, z.B. an einen Seil, Ast reichen Baum usw. Zum Klettern darf der Charakter nicht schwer beladen sein, darf keine schwere Panzerung oder schwereres tragen und muss mindestens zwei Hände frei haben. Die Wertmodifikation liegt zwischen leicht für Wände mit vielen Griffmöglichkeiten und Sims zum stehen und schwer für fast glatte Wand. Die Wertmodifikation kann schwerer sein, wenn die Oberfläche nass oder glitschig ist. Bei einem Misserfolg, stürzt der Charakter auf der Hälfte der Strecke ab. Für eine größere Strecke oder für schwierige Stellen, können auch mehrere Erfolgswürfe verlangt werden.

Kritischer Erfolg: Super geklettert. Weitere Würfe für diese Situation sind nicht mehr notwendig.

Kritischer Fehler: Er fällt und der Fallschaden erhöht sich um 1w6.

>>>Ron checkt seine Ausrüstung. Der Rucksack mit seiner Ausrüstung, seine Laserpistole und das Scharfschützengewehr müssen fest und gut verstaut sein. Erst jetzt erhebt er sich aus seiner Deckung und läuft die kurze Entfernung zur 8 Meter hohen Festungsmauer der Drona-Mönche. Drei Tage ist es her, das Elro-Sa in das Kloster eindrang und nicht mehr heraus kam. Nun startet Ron einen Rettungsversuch. Likron hält draußen die Stellung und Valina hat sich am Vortag schon Zugang verschafft. Nun muss Ron die grob behauene Festungsmauer überwinden, damit er in das Klosterinnere gelangen kann. Ron würfelt für Klettern (Stufe 4). Für die Beschaffenheit der Wand erhält Ron eine Wertmodifikation von -2, was auf sein Geschick 7 addiert wird, so dass sein neuer Erfolgswert 9 beträgt. Er muss nur einen Erfolgswurf würfeln um auf die schmale Zinne der Festungsmauer zu gelangen. <<<

Knochen brechen

(∞ Stufen, Stärke) - Raufen

Nachdem ein Charakter eine Person umklammert hat (siehe die Fertigkeit "Umklammern"), kann er in der nächsten Runde versuchen bestimmte Knochen mit speziellen Hebelgriffen zu brechen. Es ist nur möglich, ein Bein, Arm oder das Genick zu brechen. Schaden am Genick, wird wie bei einen kritischen Treffer am Kopf abgehandelt. Zum brechen führt der Charakter und das Opfer einen vergleichenden Erfolgswurf aus. Der Charakter mit seinem Erfolgswert in "Knochen brechen" und das Opfer mit dem Attribut "Stärke". Gelingt der Erfolgswurf des Charakters, so erhält das Opfer durch die Hebebewegung einen Schaden mit einem Schaden von 1w6-1. Anhand der dadurch verlorenen Lebenspunkte wird die Verletzung ermittelt, wie sie bei den kritischen Schäden angegeben sind.

Die Fertigkeit "Knochen brechen" kann nicht bei weichen und inkonsistenten Formen angewandt werden (z.B. Drogoliten). Um die "Knochen" bei B-Bodys oder Droiden zu brechen, wird der Erfolgswert um -4 Modifiziert.

Kritischer Erfolg: Es macht Knack, dem Opfer werden die Knochen gebrochen und es erhält kritischen Schaden.

Kritischer Fehler: Der Charakter bricht sich selber die Knochen seines rechten Armes (KNACK).

Kochen

(∞ Stufen, Intelligenz) - Freizeit

Der Charakter kann Gerichte kochen die über die normale Hausmannskost hinausgeht. Er kann seine Gäste beeindruckend und könnte auch als Koch eine Einstellung finden. Der Charakter ist in der Lage Lebensmittel für eine längere Zeit haltbar zu machen. Besonders wichtig bei Fleisch von Tieren die gerade erlegt wurden. Er besitzt außerdem eine geschulte Zunge, so dass er Gifte in Speisen erkennen kann.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kritischer Erfolg: "Haben sie es schon als Chefkoch versucht?"

Kritischer Fehler: "Ich will nicht wissen was da drin ist."

Kryptographie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Naturwissenschaft

Mit der Fertigkeit "Kryptographie" kann ein Charakter geheime Botschaften entziffern, Nachrichten ver- und entschlüsseln und andere Textcodes knacken. Die Wertmodifikation liegt zwischen leicht für einen einfachen Buchstaben vertausche Code und schwer für einen Ultra-10-Alpha Sicherheit Code. Umso schwieriger ein Code ist, umso länger kann das entschlüsseln dauern. Für schwierige Codes muss auch ein Terminal als Hilfsmittel benutzt werden.

Kritischer Erfolg: Der Charakter knackt den Code.

Kritischer Fehler: Der Charakter verhaspelt sich und kann den Code nicht knacken.

Kunst- "Spezialgebiet"

(∞ Stufen, Intelligenz) - Freizeit

Der Charakter versteht etwas von Kunst und kann selbst Kunst herstellen. Was für Kunst, hängt von der Wahl des Charakters ab. Er muss sich auf ein Spezialgebiet konzentrieren wie zum Beispiel Malen, Skulpturen oder ähnliches. Ein wahrer Künstler ist bei Adeligen und Reichen sehr gefragt um z.B. Portraits des Mannes anzufertigen, Skulpturen der Gattin zu erstellen oder die Schlafzimmerdecke zu bemalen. Der Charakter kann auch Kunstgegenstände einschätzen und deren Wert bestimmen und somit auch echte Kunstgegenstände von Fälschungen unterscheiden.

Kritischer Erfolg: Ein zweiter Muloterka.

Kritischer Fehler: Was soll das darstellen?

Laufen

(∞ Stufen, EP 50) - Körperlich

Durch die Fertigkeit Laufen, trainiert der Charakter seine Beine und Lauftechnik. Die Bewegungsweite (Bew) des Charakters erhöht sich um einen Punkt je Stufe.

Lauschen

(∞ Stufen, Int) - Grundwissen

Hinter verschlossenen Türen und stabilen Wänden, gibt es so manche interessante Information die ein Charakter erlauschen könnte. Um überhaupt was zu hören, muss ihm ein Erfolgswurf für "Intelligenz" gegen eine normale Wertmodifikation gelingen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erhält sehr genaue Informationen über das was er hört.

Kritischer Fehler: Der Charakter bekommt nichts mehr mit. Weitere Würfe für diese Situation sind nicht mehr möglich.

Lebensmeditation

(1 Stufe) – Rydos-Mönch

Mit Lebensmeditation lernen die Rydos-Mönch, sich ausgewogen zu ernähren, mental und körperlich Fit zu halten und generell gesund zu leben. Mittels ihrer Magie stärken sie ihren Körper, so dass dieser langsamer zerfällt, also der Alterungsprozess verlangsamt wird. Die Alterungsstufen werden verdoppelt. Der Rydos-Mönch kann somit doppelt so alt werden, wie andere Wesen seiner Spezies.

Lippenlesen

(∞ Stufen, Intelligenz) - Heimlichkeiten

Der Charakter kann von den Lippen eines Wesens lesen. Dazu muss er die Sprache deren verstehen, von deren Lippen er lieB. Bei einem Misserfolg des Erfolgswurfes, kann der Charakter keine anständigen Wörter von den Lippen lesen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter bekommt alle Information die er wollte.

Kritischer Fehler: Der Charakter liest von den Lippen falsch ab und versteht etwas falsches.

Luftfahrzeuge

(∞ Stufen, Reflexe, L&S) - Pilot

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Fahrzeuge steuern, die für die Luft von Planeten mit Atmosphären konzipiert sind. Da gibt es Ultralights, Senkrechtstarter und Flugzeuge.

Magieverstärkung

(∞ Stufen, EP 30) - Magie

Mit dieser Fertigkeit verstärkt der Charakter den magischen Fluss, so dass seine Magie stabiler und sicherer wird. Tritt ein kritischer Fehler beim zaubern ein (eine 1 beim Erfolgswurf für Kel) so kann der Charakter einen Erfolgswurf für Magieverstärkung ablegen. Misslingt der Wurf, so tritt der kritische Fehler ein. Gelingt der Wurf hingegen, so verfällt nicht nur der kritische Fehler, sondern der Wurf gilt auch als erfolgreich.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

>>>Elro-Sa besitzt Magieverstärkung auf 3. Elro-Sa wirft einen Feuerball auf seinen Gegner und würfelt dabei eine 1. Ein kritischer Fehler. Er würfelt gleich darauf einen Erfolgswurf für Magieverstärkung. Dieser Wurf gelingt und der kritische Fehler ist abgewehrt. Der Feuerstrahl gilt als erfolgreich und sein Opfer muss nun ein Rettungswurf-Magie würfeln. <<<

Mathematik

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Naturwissenschaft

Mit der Fertigkeit Mathematik kann ein Charakter mit mathematischer Formel umgehen. Er kann Formeln umstellen oder selbst entwickeln.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat vollen Erfolg.

Kritischer Fehler: Der Charakter verrechnet sich und kommt zu einem falschen Ergebnis.

Mechanik

(∞ Stufen, Geschick, L&S) - Handwerk

Für die Reparatur von Fahrzeugantrieben, Panzerungen, Waffen oder ähnlichem wird die Fertigkeit "Mechanik" gebraucht. Die Wertmodifikation kann zwischen leicht für das Anbringen von Panzerplatten oder für das Einlegen einer Fahrradkette sein und schwer für das Ausrestteilen eines Motorrads zaubern liegen. Für die Fertigkeit Mechanik benötigt der Charakter ein Mechanik-Kit (Mechanik).

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat gute und schnelle Arbeit geleistet. Die vorgenommene Aufgabe ist in der Hälfte der Zeit geschafft.

Kritischer Fehler: Das was er baut oder repariert, ist totaler Müll. Es kann nicht wiederverwertet werden.

Meditation

(∞ Stufen, Intelligenz) – Mentales Training

Mit dieser Fertigkeit setzt oder legt sich der Charakter hin, kehrt für 10 Minuten nach Innen und gewinnt geistige Kraft zurück. In dieser Zeit ist der Charakter nicht ansprechbar und er verfällt in eine Art Trance, die auch nicht unterbrochen werden kann. Mit einem gelungenen Erfolgswurf erhält er für die nächste Stunde auf alle Erfolgswerte die auf Intelligenz basieren eine Wertmodifikation von eins.

Der Charakter kann nur einmal am Tag meditieren.

Kritischer Erfolg: Für die nächsten 25 Stunden erhält er eine Wertmodifikation von +2.

Kritischer Fehler: Für die nächste Stunde erhält er eine negative WM von -1.

Meditech-Chirurgie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Feldprof

Mit Chirurgie kann ein Charakter schwere Operationen durchführen, kann langfristige Schäden heilen und Cyberwareorgane oder Gliedmaßen verpflanzen. Die Tabelle für die kritischen Schäden gibt die Wertmodifikationen für Chirurgie an. Für Chirurgie benötigt der Charakter eine Chirurgieausrüstung und eine Biotechausrüstung.

Kritischer Erfolg: Zu dem üblichen Erfolg, erhält die behandelte Person 1w6 Lep dazu.

Kritischer Fehler: Schnipp, Schnapp! Der Charakter macht da irgendetwas falsch, so dass die behandelte Person 1w6 Lep verliert.

Meditech-Gentechnik

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Feldprof

Diese Fertigkeit ermöglicht es Klongenatoren zu bedienen, um somit Körperteile oder Organe genetisch zu züchten. Sie schließt auch die Wartung, Reparatur und Züchtung von Bioware-Waffen ein.

Kritischer Erfolg: Die Züchtung ist hervorragend gelungen und kostet einen Punkt weniger Essen.

Kritischer Fehler: Es entsteht ein giftiger Biovirus (siehe "Grasianischer-Mutationsvirus"), der den Charakter anstecken kann. Dies geschieht, wenn ihm ein Erfolgswurf für "Konstitution" misslingt.

Medizin

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Biologie

Der Charakter besitzt das theoretische Wissen über die Medizin, den anatomischen Aufbau seiner Spezies und der Reaktion von Medikamenten und anderen Stoffen auf den Körper.

Zusätzlich darf er die Stufe dieser Fertigkeit als positive Wertmodifikation für folgender Fertigkeit einsetzen: Biotech, Erste Hilfe oder Meditech.

Kritischer Erfolg: Der Charakter besitzt nicht nur das gewünschte Wissen, sondern kennt noch weitere tief greifende und interessante Informationen.

Kritischer Fehler: Der Charakter verschätzt sich ohne es zu merken.

Mehrhändigen Kampf

(7 Stufen, EP 50) - Kriegsinstinkte

Mit dieser Fertigkeit ist der Charakter den Kampf mit mehreren Waffen geübt. Je nachdem wie viel Arme bzw. Tentakel er besitzt, kann ein Charakter entsprechend einhändige Fern- oder Nahkampfwaffen führen. Kombinationen von ein- und zweihändigen Waffen ist möglich. Der Charakter muss für jede Waffe einen einzelnen Erfolgswurf zum Treffen durchführen. Er erhält bei Stufe 1 anstatt einer WM: -8, eine WM: -7 auf jeden Erfolgswert.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Auf Stufe 2 ist es eine WM:-6, bei Stufe 3 eine WM:-5, bei Stufe 4 eine WM:-4, bei Stufe 5 eine WM:-3, bei Stufe 6 eine WM:-2, bei Stufe 7 eine WM:-1 und bei Stufe 8 überhaupt keine Wertmodifikation.

Mentale Sperre

(∞ Stufen, EP 50) – Mentales Training

Mit der mentalen Sperre ist der Charakter geübt, magische Angriffe abzuwehren. Für jede Stufe erhält der Charakter zukünftige eine +1 auf seine Rettungswürfe gegen Magie.

>>>Valina geht bei ihren Meister in die Lehre, um sich besser gegen magische Angriffe zu schützen. Dazu erlernt sie die Fertigkeit "Mentale Sperre" auf Stufe 1. Ihre "Intelligenz" beträgt 8, so dass auch der Erfolgswert des Rettungswurfes 8 beträgt. Mit "Mentale Sperre" beträgt ihr Erfolgswert nach der Ausbildung 9.<<<

Meucheln

(∞ Stufen, Geschick) - Assassine

Eine tödliche Fertigkeit ist "Meucheln". Eine Fertigkeit für alle aufwärts strebende Hobbyassassinen. Mit ihr kann der Charakter eine Person schnell, lautlos und erfolgreich töten. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit braucht ein Messer, Cyberware-Klingen oder eine andere Klingenwaffen die nicht länger als 50 cm lang sein darf, um die Fertigkeit ausüben zu können. Der Charakter weiß wo er zu stechen muss, um ein Opfer zu töten. Eine vorhandene Panzerung wird hierbei komplett umgangen. Meucheln kann er nur einsetzen, wenn das Opfer vom Charakter nichts weiß oder darauf vollkommene unvorbereitet ist. Somit ist diese Fertigkeit nicht im offenen Kampf einsetzbar. Damit ein Charakter an eine Person unbemerkt heran kommt, muss ihm meistens ein Erfolgswurf für Schleichen gelingen. Opfer die vom Charakter wissen, aber ihn als harmlos einstufen, sind auf einen Meuchelversuch ebenso unvorbereitet. Als Beispiel die Wache, die man nach dem Weg fragt oder der Händler mit dem gerade verhandelt, gelten als unvorbereitet.

Für ein erfolgreiches meucheln muss dem Charakter ein Erfolgswurf für diese Fertigkeit gelingen. Es handelt sich um einen vergleichenden Erfolgswurf, gegen den Rettungswurf des Opfers. Der Erfolgswurf wird mit dem Attribut "Reflexe" durchgeführt. Gewinnt das Opfer so nimmt es normal den Schaden der Waffe, wobei die Panzerung des Opfers nicht zählt. Gelingt hingegen der Charakter, so sinken die Lebenspunkte auf -1 und das Opfer befindet sich im instabil Koma (siehe "Der Körper").

Kritischer Erfolg: Das Opfer ist auf der Stelle Tot (siehe "Der Körper").

Kritischer Fehler: Der Charakter verletzt sich selbst. Der Schaden besitzt einen SW:1. Panzerung schützt nicht.

Mini-Grav-System

(∞ Stufen, Reflexe) - Pilot

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Mini-Grav-Systeme steuern. Da gibt es Anti-Grav-Rucksäcke, Gürtel oder Bretter. Zusätzlich kann er auch Mini-Jet-Systeme steuern, da sie so ähnlich funktionieren.

Wie bei Fahrzeugfertigkeit üblich, braucht der Träger im normalen Fall keinen Erfolgswurf zu würfeln. Trotzdem können die Regeln für Fahrzeuge auf diese Fertigkeit nicht angewendet wird, das sie hauptsächlich für den Personenkampf genutzt wird.

Nur wenn der Träger, durch einen Treffer oder ähnlichen Lebenspunkte verliert oder ähnliche kritische Situationen erlebt, muss er einen Erfolgswurf für "Mini-Grav-Systeme" gelingen. Ebenso wenn er schwieriges Gelände durchfliegt oder andere Kunststücke mit der Einheit vollführen will, ist ein Wurf fällig.

Misslingt der Wurf, so bewegt er sich in der nächsten Runde, in eine zufällig bestimmte Richtung, mit der gleichen Geschwindigkeit, wie in der letzten Runde. Die Richtung wird, wie üblich, mit einen 1w12 bestimmt. Zusätzlich wird ein 1w12 Wurf gewürfelt. Das Ergebnis bestimmt, ob sich die Jet-Einheit herunter, hoch oder auf der gleichen Ebene bewegt.

1w12	Flugrichtung
1-4	Runter
5-8	Gleiche Ebene
9-12	hoch

Morpher

(1 Stufe) Morpher

Der Charakter zählt zu den seltenen Morphern, die sich in andere Körpergestalten verwandeln können. Der magisch begabte Charakter erhält von Spielbeginn an Sprüche „Schlepper“ und „Sucher“ auf je Stufe 1.

Vergleiche hierzu auch das Kapitel „Magie“.

Musizieren- "Musikinstrument"

(∞ Stufen, Geschick) - Freizeit

Bei der Wahl dieser Fertigkeit muss sich der Charakter für ein Instrument entscheiden. Er kann diese Fertigkeit auch mehrfach, für andere Instrumente erlernen. Umso höher die Stufe in dieser Fertigkeit, umso mehr kann der Charakter mit seiner Musik seine Zuhörer begeistern. Es gibt viele Möglichkeiten, bei denen der Charakter mit seinem Talent ein Instrument zu spielen trumpfen kann. Er könnte eine Einstellung in einer Band bekommen, in einer Bar als Solist auftreten oder Adeligen auf einer Party spielen. Ein Nebenverdienst wäre ihm sicher.

Kritischer Erfolg: Begeisterung würdig.

Kritischer Fehler: Welch ein Misston.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Nahkampf

(∞ Stufen, Geschick) - Grundwissen

Für den professionellen Einsatz einer Nahkampfwaffe, benötigt der Charakter diese Fertigkeit. Der Ablauf eines Nahkampfes ist im Kapitel Nahkampf beschrieben. Für einige Nahkampfwaffen werden auch spezielle Fertigkeiten benötigt.

Navigation Planet

(∞ Stufen, Intelligenz) – Navigation und Weltraum

Möchte sich ein Charakter auf einen Planeten ohne Hilfe orientieren, braucht er die Fertigkeit Navigation für Planeten. Er kann ungefähr angeben, an welcher Stelle er sich auf dem Planet befindet und in welcher Richtung er sich bewegen muss, um an einen bestimmten Ort zu kommen. Als Orientierungshilfe benutzt er die Sonne, geographische Besonderheiten (Berge, Gewässer) und die Sterne.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann ziemlich genau seine Position heraus finden.

Kritischer Fehler: Der Charakter macht einen Fehler in seiner Rechnung und definiert für sich, eine falsche Position.

Navigation Weltraum

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) – Navigation und Weltraum

Immer dann wenn ein Charakter mit einem Raumschiff einen Raumsprung macht, braucht er die Fertigkeit "Navigation Weltraum". Ein misslungener Erfolgswurf, lässt die Zielkoordinaten abweichen. Der genaue Vorgang des Raumsprunges wird unter "Raumfahrt" beschrieben. Mit Navigation Weltraum kann der Charakter auch ohne Hilfe seine Position im Weltraum feststellen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter findet ziemlich genau seine Position heraus.

Kritischer Fehler: Der Charakter macht einen Fehler in seiner Rechnung und definiert für sich eine falsche Position.

Null-G

(1 Stufe) – Navigation und Weltraum

Der Charakter hat es gelernt, sich bei einer niedrigen oder gar keinen Gravitation fort zu bewegen und ohne Einschränkungen Tätigen nach zu gehen. Ebenso hat er gelernt in Schwerelosigkeit ohne Einschränkungen mit Nahkampfwaffen und auch mit Fernkampfwaffen zu kämpfen.

Ortskenntnisse

(1 Stufe) - Umgebungskundig

Der Charakter kennt so einige Flecke in der Allianz und er kennt noch mehr Orten, von denen man ihm erzählt hat. Mit einem erfolgreichen Erfolgswurf "Intelligenz" besitzt er spezielles Wissen über einen bestimmten Ort oder Planeten.

Pal-Controller- "Spezialisierung"

(1 Stufe, 100 EP) – Pal-Controller

Der Charakter wurde seit Kindesalter zu einem Zauberer ausgebildet. In der Allianz werden sie Pal-Controller genannt und sie können sehr mächtig werden. Als Pal-Controller besitzt der Charakter von Anfang seiner Karriere eine Spezialisierung. Er kann im Laufe der Zeit, weitere Spezialisierungen erwerben, um somit auf einen größeren Fundus von magischen Sprüchen zurückgreifen zu können.

Es gibt folgende Spezialisierungen:

- Energiecontroller
- Illusionist
- Kampfmagier
- Kreator
- Blutmeister
- Manipulator
- Mentat
- Psioniker

Für jede Spezialisierung muss der Controller diese Fertigkeit erneut erwerben. Mit der Spezialisierung erhält der Controller Zugriff auf entsprechenden magischen Sprüchen. Mit jeder Spezialisierung die der Controller erwirbt, erhält er automatisch einen beliebigen Spruch der neuen Spezialisierung auf Stufe 1.

Wählt ein Charakter bei Spielbeginn diese Spezialisierung, darf er sich einen zusätzlichen Spruch auswählen.

Panzerträger

(∞ Stufen, EP 20) – Mobile Kampfpanzerung I

Der Charakter ist es gewohnt Panzerungen zu tragen. Je Stufe die er in dieser Fertigkeit besitzt, erniedrigt sich die Ini-Modifikation und die BEW-Modifikation der getragenen Panzerung um einen Punkt.

Personengedächtnis

(1 Stufe) – Viel gereist

Der Charakter besitzt die Fähigkeit sich an das Gesicht, der Stimmen, Gewohnheiten oder anderen Kleinigkeiten einer Person zu erinnern, die er früher schon einmal gesehen oder gehört hat und diese korrekt bestimmten Personen zu zuordnen. So kann er z.B. eine Stimme aus der Comeinheit einer Person zu ordnen, die er flüchtig in einer Bar getroffen hat. Genauso kann er sich an eine Person erinnern, die er in der Einkaufspassage im vorbei gehen gegangen hat, nachdem er später ein Fahndungsfoto von ihr gesehen hat. Damit er auch Personen einer anderen Spezies wieder erkennen kann,

Kapitel 5 - Fertigkeiten

muss er auch die entsprechende Xenologie-Fertigkeit besitzen. Für das Gelingen der Fertigkeit, muss dem Charakter ein Erfolgswurf "Intelligenz" gelingen

Pharmazie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Naturwissenschaft

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kennt sich mit verschiedenen Drogen, Medikamenten und anderen Narkotika aus. Er kann anhand ihrer Zusammensetzung bestimmen, um was für ein Mittel es sich handelt und wie es wirkt. Zur Bestimmung braucht der Charakter ein Multi-Scanner-Unit (MSU). Eine schwere Wertmodifikation kann durch die Komplexität oder Fremdheit des Mittels auftreten. Mit dieser Fertigkeit ist es auch möglich Gegengifte und Neutralisatorstoffe gegen Drogen und Gifte zu finden und auch einzusetzen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann genau bestimmen, um was es sich handelt und wie es wirkt. Vielleicht hat er von dem Mittel schon einmal gehört und kann sogar herausfinden woher es stammt.

Kritischer Fehler: Der Charakter interpretiert seine Daten falsch und schätzt das Mittel falsch ein. Er definiert für das Mittel, falsche Eigenschaften.

Philosophie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Soziologie

Der Charakter ist reich Belesen in den alten Klassikern sowie auch neuen Werken. Er besitzt das Wissen über die verschiedensten Denkweisen der Kulte über Ethik, Physik, Arcanologie und Logik bezogen auf den Ursprung des Lebens, deren Einfluss auf die Gesellschaft und deren Macht auf den Zusammenhalt der Galaxien.

Kritischer Erfolg: Der Charakter besitzt sehr viel Wissen über diesen Aspekt. Er könnte darüber sogar ein Buch schreiben.

Kritischer Fehler: Falsch zitiert. Setzen. 6!

Physik

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Naturwissenschaft

Der Charakter kennt sich mit verschiedensten physikalischen Gesetzmäßigkeiten aus und kann Berechnungen anstellen um physikalische Probleme zu lösen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erkennt das physikalische Problem und kann es perfekt lösen.

Kritischer Fehler: Der Charakter weiß nicht, um was es geht und macht sich zum Idiot.

Programmieren

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Computerwissen

Mit dieser Fertigkeit kennt sich der Charakter mit Software, deren Bedienung und Struktur aus. Er kann kleine Computerprogramme selbst schreiben.

Im Rasterkampf kann der Charakter versuchen kleine temporäre Routinen zu schreiben die ihm im Kampf gegen einen anderen Black-Liner oder gegen ein Sicherheitsprogramm helfen. Für die Anwendung benötigt der Charakter mindestens ein Terminal.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann hervorragend mit dem Programm umgehen. Er versteht alle seine Funktionen und kann das Programm voll aus Reizen.

Kritischer Fehler: Der Charakter weiß nicht was da vor ihm passiert und blickt nicht durch.

Psychologie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Soziologie

Der Charakter kann das Verhalten von einzelnen Wesen oder Gruppen einschätzen und kann deren Reaktion auf Situationen erraten. Er kann auch herausfinden, ob eine andere Person lügt.

Für die Einschätzung des Verhaltens von Personen, muss dem Charakter ein Erfolgswurf gelingen.

Um herauszufinden ob jemand lügt muss dem Charakter die entsprechende Person in ein Gespräch verwickeln. Der Charakter achtet dabei auf entsprechende Körpersprache, Sprachausdrücke und Satzbau. Dabei versucht er die Person durch entsprechende Unterhaltungsthemen, unauffällig aus der Reserve zu locken. Dem Charakter muss dann ein schwerer Erfolgswurf gelingen.

Sagt die Person die Wahrheit und der Erfolgswurf für Psychologie ist erfolgreich, so bemerkt der Charakter nichts Besonderes. Genau dasselbe bemerkt der Charakter auch, wenn der Charakter seinen Erfolgswurf nicht schafft. Egal ob die Person lügt oder nicht. Nur bei einen geschafften Erfolgswurf für Psychologie und echten Lüge der Person, bemerkt der Charakter, das etwas nicht stimmt.

Psychologie gilt nur für die eigene Spezies und kann mit der Fertigkeit "Xenologie" auf andere Spezies ausgeweitet werden.

Kritischer Erfolg: Die Fertigkeit gelingt.

Kritischer Fehler: Der Charakter macht eine Fehleinschätzung.

Querschläger

(1 Stufe, EP 20) - Waffenfinesse

Der Charakter besitzt die Fertigkeit, sein Ziel mit einem Querschläger zu treffen. Dies funktioniert nur mit Waffen, die ein Geschoss abfeuern und keinen Bereich abdecken. Der Schützte visiert dabei ein Objekt an, dass das Geschoss abprallen lassen soll und berechnet die

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Flugbahn des Geschosses, so dass es das Ziel trifft. Das Objekt muss sich dabei zwischen dem Charakter und dem Ziel befinden und es muss von dort aus eine freie Sichtlinie zu Ziel ziehen können. Damit der Querschläger gelingt, muss dem Charakter zwei, anstatt ein Angriff mit dieser Waffe gelinge.

>>>Likron und Elro-Sa wurden auf der Suche nach einem Schmuggler in den Gassen von Gel'Fran von einer Straßengang überrascht. Elro-Sa geht auf den Verhandlungskontakt der Anführer ein und sie verhandeln über die Übergabe ihres Geldes. Likron, der schon sehr schnell seine Waffe gezogen hat, täuscht ein nachgeben vor und schwenkt seiner Waffe in eine unbedeutende Richtung. In Wirklichkeit berechnet er einen Querschläger und zielt so auf einen Müllcontainer. Sein Schuss soll dort abprallen und einen der bewaffneten Schläger treffen. Elro-Sa erkennt die Absichten von Likron und bereitet sich auf Auseinandersetzung vor. Auf ein geheimes Zeichen hin, feuert Likron seine Waffe ab. Er muss nun mit seinen Erfolgswert von 9 für "Fernkampf" zweimal einen Erfolgswurf würfeln. Erst wenn beide Würfe gelingen, hat er sein Opfer getroffen, so dass Elro-Sa in Deckung springen und Likron den Rest erledigen kann. <<<

Raster

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Computerwissen

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter fremde Sicherheitsprogramme in Computernetze bekämpfen. Der Ablauf des Rasterkampfes ist unter "Das Raster" beschrieben.

Raumanzug

(1 Stufe) – Navigation und Weltraum

Mit der Fertigkeit Raumanzug kennt sich der Charakter mit verschiedene Schutz- und Raumanzügen aus. Er weiß wie man sie anlegt und benutzt. Die üblichen Wertmodifikationen von -2 auf Fern- und Nahkampf, sowie Fertigkeiten die auf „Reflexe“ oder „Geschick“ basieren, entfallen.

Raumschiffe Klasse A

(∞ Stufen, Reflexe, L&S) - Pilot

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter ein Raumschiff der Klasse A steuern. Dies umfasst alle Raumschiffe von Größe 1 bis 19, also Jäger und leichte Kleintransporter.

Raumschiffe Klasse B

(∞ Stufen, Reflexe, L&S) - Raumpilot

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter ein Raumschiff der Klasse B steuern. Dies umfasst alle Raumschiffe von Größe 20 bis 99, also Kleintransporter und leichte Korvetten.

Raumschiffe Klasse C

(∞ Stufen, Reflexe, L&S) - Raumpilot

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter ein Raumschiff der Klasse C steuern. Dies umfasst alle Raumschiffe von Größe 100 bis 999, also kleiner Frachter und große Korvetten.

Raumschiffe Klasse D

(∞ Stufen, Reflexe, L&S) - Raumpilot

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter ein Raumschiff der Klasse D steuern. Dies umfasst alle Raumschiffe der Größe 1000 und größer, also Große Frachter, Kreuzer und Schlachtschiffe.

Rausreden

(1 Stufe) - Soziales

Der Charakter besitzt die Fähigkeit, sich aus prekären Situationen herauszureden. Er bringt überzeugenden einige unsinnige Argumente hervor um sich aus der Affäre zu ziehen. Gelingt der Erfolgswurf "Charisma", so fallen möglichen Personen auf die Ausrede ein und lassen den Charakter laufen. Misslingt der Wurf, geht es normal weiter. Es kann dem Charakter kein Strick gedreht werden, weil er sich versucht hat herauszureden.

Reiten

(∞ Stufen, Reflexe) – Bodengebundene Fahrzeuge

Mit Reiten kann ein Charakter Tiere reiten, die für das reiten von Personen abgerichtet sind.

Rhetorik

(∞ Stufen, Charisma) - Soziales

Mit Rhetorik kann ein Charakter problemlos vor einer Menge reden, ist Wortgewand und kann auf peinliche Fragen passende Antworten geben. Er kann viel reden, aber nix sagen. Eine Hauptfertigkeit für jeden Politiker.

Bei einem Misserfolg sind die Zuhörer nicht besonders angetan von dem was der Charakter sagt.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann die Menge in seinen Bann schlagen. Er kann einen Großteil von ihnen sind von seinen Argumenten überzeugen.

Kritischer Fehler: Der Charakter greift unbewusst seine Zuhörer persönlich an. Es kann passieren dass sie ihn in das nächste Wurmloch jagen.

Richtungssinn

(∞ Stufen, Intelligenz) - Survival

Ohne ein technisches Gerät kann der Charakter bestimmte Richtungen genau bestimmen. Er besitzt dazu

Kapitel 5 - Fertigkeiten

einen geschulten Sinn und benutzt zusätzlich Orientierungspunkte wie stand der Sterne, Schattenwurf und Markierungspunkte in der Umgebung.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann sich die nächsten Stunden problemlos in der Umgebung orientieren.

Kritischer Fehler: Der Charakter verläuft sich und bewegt sich in die falsche Richtung.

Rydos - Mönch

(1 Stufe) Rydos-Mönch

Der Charakter gehört seit Kindesalter dem Orden der Rydos-Mönche an. Er lebt nach deren Riten und Gebräuche und kann Magie der Rydos formen. Der Charakter erhält die Zauber „Ablenkung“ und „Lichtstrahl“ auf je Stufe 1. Zusätzlich erhält ein Rydos-Mönch mit dem Expertenwissen "Rydos-Mönch" die Fertigkeiten "Rydos-Mönch", "Gruppenkampf", "Lebensmeditation", "Spezialwaffe-"Aruz-Schwert" und "Spezialwaffe-"Kotash-Schild". Das Ansehen eines einfachen Rydos-Mönch ist hoch, so dass sein sozialer Rang auf 4 steht.

Vergleiche hierzu auch das Kapitel „Magie“.

Saboteur

(∞ Stufen) - Basteln

Der Charakter ist besonders geschult darin Dinge zu zerstören. Beim Einsatz von Fertigkeiten die zur Zerstörung oder zur Schädigung von Gegenständen oder Software dient, so gilt die Stufe dieser Fertigkeit als positive Wertmodifikation. Dies kann zum Beispiel beim Einsatz der Fertigkeit „Sprengtechnik“ sein, beim schreiben eines Computervirus mit der Fertigkeit „Software“, beim lahm legen eines Motors mit der Fertigkeit „Mechanik“ oder beim sabotieren der Hauselektrik mit der Fertigkeit „Elektronik“.

Die Fertigkeit hilft nicht im Kampf gegen Objekte. Dafür gibt es die Fertigkeit „Schwäche finden“.

Scharfschießen

(∞ Stufen, Geschick) – Militärische Waffenausbildung

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit, kann mit einer Fernkampfwaffe sehr kleine Ziele und tödliche Stellen an einen Körper treffen.

Wird diese Fertigkeit eingesetzt, so ist dies eine volle Handlung. Nach einem erfolgreichen Angriff, muss der Charakter einen Erfolgswurf für "Scharfschießen" würfeln. Misslingt der Wurf, so hat er nicht sein Ziel getroffen. Gelingt hingegen der Wurf, so verdoppelt sich der Schadenswert der Waffe.

Zielt der Schützte eine weitere volle Runde, kann er sogar ein spezielles Körperteil oder anderes 20 cm großes Ziel anvisieren (Arm, Bein, Kopf, Rumpf, Waffe, Gegenstand). Nach einer weiteren vollen Runde kann er

ein 5 cm großes Ziel treffen und nach einer weiteren Runde ein 1 cm großes Ziel.

Wird ein spezielles Körperteil mit "Scharfschießen" getroffen, ergibt das nicht automatisch einen kritischen Schaden. Einen kritischen Schaden erleidet das Opfer nur, wenn es auch kritisch getroffen worden ist.

Kritischer Erfolg: Der Schaden wird nicht verdoppelt, sondern verdreifacht.

Kritischer Fehler: Der Charakter verletzt sich selbst. Er erleidet den einfachen Schaden der Waffe.

>>>Likron sitzt im Schatten eines alten verkrüppelten Baumes und überschaut den Landeplatz der Kristallschmuggler auf Sulidium. Es ist nur eine Wache zu sehen, die ca. 200m von Likron entfernt vor dem kleinen Raumtransporter steht. Likrons Freunde befinden sich bei einem Treffen in der Hauptstadt, so dass er völlig auf sich alleine gestellt ist. Likron legt mit seinem Projektil-Gewehr an und will die Wache ausschalten. Er besitzt "Fernkampf" auf 8 und "Scharfschießen" auf 6. Auf diese Entfernung benutzt Likron sogar ein Bildvergrößerer um nicht den Regeln der Extremen Entfernung zu unterliegen.

Er legt an und kann erst in der zweiten Runde seine Waffe abfeuern (eine Runde für den Bildvergrößerer und eine Runde wegen dem Scharfschießen). Er zielt noch eine weitere Runde und entscheidet sich, die Wache in den ungeschützten Kopf zu schießen.

Nach seinem erfolgreichen Treffer gelingt ihm auch sein Erfolgswurf für Scharfschießen. Er trifft das Opfer am Kopf und verursacht doppelten Schaden. Er würfelt eine 3 was mit dem Schadenswert der Waffe von 5 eine 8 und verdoppelt eine 16 ergibt. Die Wache trägt keinen Helm und fällt somit tot zusammen. Sie hatte nur 14 Lebenspunkte.<<<

Schleichen

(∞ Stufen, Geschick) - Heimlichkeiten

Schleichen ist die Kunst sich lautlos zu bewegen. Dem Charakter muss ein Erfolgswurf immer dann gelingen, wenn er besonders leise seinen will. Die Wertmodifikation liegt dabei im normalen Bereich.

Anwesende Wesen besitzen ein Erfolgswurf-Entdecken um den Charakter zu hören. Gelingt dieser Wurf, so kann die Reaktion des Beschlichenen unterschiedlich ausfallen. Sie kann sofort Alarm schlagen oder abwarten und so tun als hätte sie nichts gehört.

Ein Erfolgswurf für Schleichen wird immer dann nötig, wenn der Charakter sich am nächsten zu den Beschlichenen befindet. Helme, ähnliche Kopfbedeckungen, laute Hintergrundgeräusche und andere Ablenkungen, können den Erfolgswurf-Entdecken negative modifizieren.

Kritischer Erfolg: Lautlos wie die Nacht.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kritischer Fehler: Der Schleichende verhält sich in einen ungünstigen Moment nicht leise genug und macht ein unnötig lautes Geräusch (KNACK!).

>>>Nasiga, der junge akuanische Dieb, beobachtet seit Stunden das Lager der Fremden. Die kleine Gruppe kumpiert seit dem Abend am Rande des Dorfes Mebtra, was seine Heimat ist. Die Fremden haben sich vor einiger Zeit schlafen gelegt, so das Nasiga sein Glück versucht. Nur eine Wache haben die Narren aufgestellt, so das Nasiga die Credits schon zwischen seinen Fingern spüren kann. Er bewegt sich lautlos durch die Nacht. Nur der gelbe Ring Del von Borun steht am Himmel und spendet ein wenig Licht auf dem Weg durch die Visangräser. Am Rand des Lagerplatzes wird Nasiga langsamer und schleicht um die Zelte herum. Der Fremde der als Wache abgestellt ist, scheint seine Aufgabe nicht sehr ernst zu nehmen. Er, es ist ein Andersartiger, ein Landoraner erinnert sich Nasiga, starrt gelangweilt in das Lagerfeuer vor ihm. Nasiga bewegt sich vorsichtig weiter auf das Bodenfahrzeug der Fremden zu. Dort erhofft sich der junge Akuaner das große Geld in Form von Ausrüstung, die er in der Stadt Gel'Fran verkaufen kann. Am Wagen angekommen, vergewissert er sich noch einmal um die Unaufmerksamkeit des Andersartigen. Doch er scheint zu träumen. Gerade noch saß er gelangweilt am Feuer und nun ist der Platz leer. In dem Moment als Panik in ihm aufkommt, umschließen schraubzwingenartige Pranken seinen Hals und Hände. "Na Kleiner. Suchste was?" hört Nasiga den Fremden in gebrochenen Ariz sagen. Nasiga schlägt um sich, verflucht den Fremden lautstark und versucht sich aus dem Griff des vierarmigen Riesen zu lösen, doch vergeblich. "Hey Likron! Sei leise ich will schlafen!" kommt es aus einem der Zelten und Nasiga erstarrt vor Panik, in dem Gedanken daran, was der Landoraner als nächstes tun wird.<<<

Schlösser öffnen

(∞ Stufen, Geschick) - Handwerk

Hat der Charakter mal wieder seinen Haustürschlüssel bei seiner Freundin vergessen, ist diese Fertigkeit sehr von Bedeutung. Sie öffnet einem Tür und Tor. Im wahrsten Sinne des Wortes. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit, versteht sich mit der Elektronik und Mechanik von Verschlusstechnik aus. So zum Beispiel Türschlösser, Magnetschlösser, Verschlusshandtaschen, Sicherheitskoffer usw. Für diese Fertigkeit ist ein Werkzeug-Kit (Schlösser öffnen) nötig. Die Wertmodifikation liegt zwischen leicht und schwer, je nach Komplexität des Schlosses.

Kritischer Erfolg: Schwuuubss. Der Charakter hat seine guten fünf Minuten und er schafft es, das Schloss in der Hälfte der geplanten Zeit zu öffnen.

Kritischer Fehler: Ops! Der Charakter hat es geschafft sein Werkzeug in das Schloss zu versenken und abzubrechen. Das Schloss kann nicht mehr mit einem Schlüssel oder anderen Werkzeug geöffnet werden. (Da hilft nur noch ein Granatwerfer)

Schmuggeln

(1 Stufe) – Heimlichkeiten

Der Charakter kann einen Gegenstand an seinen Körper tragen, der sehr schwer gefunden werden kann. Nur mit einen Erfolgswurf-Entdecken gelingt es, den Gegenstand zu finden. Der Gegenstand darf nicht größer als 30 cm sein und muss auch sonst am Körper zu tragen sein.

Schnell laden

(1 Stufe) - Schnelligkeit

Der Charakter besitzt die Fähigkeit, eine Fernkampf-Waffe so schnell nachzuladen, ohne das es ihn eine Handlung kostet. Es treten keine zusätzlichen Modifikationen auf.

Schnell ziehen

(4 Stufen) - Schnelligkeit

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter eine Pistole sehr schnell aus seinen Halfter ziehen, ein Schwert aus seiner Scheide ziehen oder eine geschulterte Waffe in Anschlag bringen und dann sofort benutzen. Das ziehen einer Waffe kostet keine Handlung. Besitzt ein Charakter diese Fertigkeit auf Stufe eins, kann er eine Waffe ziehen und sofort benutzen. Möchte er eine zweite, dritte oder vierte Waffe gleichzeitig ziehen, so muss er diese Fertigkeit auf Stufe zwei, drei oder vier erlernen.

Diese Fertigkeit funktioniert natürlich auch anders herum. Der Charakter kann seine Waffe benutzen und dann wieder einstecken und das alles in einer Runde. Das Wegstecken kostet keine Handlung.

>>>Likron besitzt die Fertigkeit "Schnell ziehen" auf Stufe 2. Dies bedeutet dass er zwei Waffe in einer Runde ziehen kann und diese auch benutzen kann. In seinem Fall könnte er zwei Pistolen, zwei Schwerter oder eine Axt mit einer Pistole zusammen sein. Er könnte aber auch, da er vier Arme besitzt, zwei Gewehre ziehen. Würde er diese Fertigkeit noch einmal steigern, könnte er auch drei Waffen gleichzeitig ziehen und sofort einsetzen. Ein Wesen das nur zwei Arme besitzt, kann diese Fertigkeit natürlich nur auf maximal Stufe 2 besitzen. <<<

Schwäche finden

(∞ Stufen) - Basteln

Der Charakter kennt die Schwächen von erbauten Gegenständen und erstellten Objekten. Möchte er diesen Dingen (z.B. einer Tür, einer Wand, einem Droiden) Schaden zu fügen, so kann er auf den Schaden seiner benutzen Waffe, die Stufe dieser Fertigkeit aufaddieren.

Er kann diese Fertigkeit nicht bei Gegenständen einsetzen, die von anderen Wesen benutzt, gehalten oder getragen werden. Diese Fertigkeit kann auch im Kampf gegen größere erstellte Objekte wie zum Beispiel Fahrzeuge, Gebäude und Raumstationen eingesetzt werden.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Schwimmen

(∞ Stufen, Kon) - Grundwissen

Wie oft sind unerfahrene Charakter in knietiefen Tümpeln ertrunken, weil sie dachten, das man diese Gewässer absolut ungefährlich wären. Ein Erfolgswurf beim Schwimmen wird erst dann verlangt, wenn sich der Charakter in eine kritische Situation begibt. So zum Beispiel ein Wasserstrudel, eine Strömung, Kampfhandlungen und ähnliches. Gelingt der Erfolgswurf, so kann er problemlos die Gefahrenstelle überqueren. Misslingt er, so säuft er ab und beginnt zu tauchen. Jede weitere Runde muss er einen weiteren Erfolgswurf würfeln. Gelingt der Wurf, so steigt er wieder auf. Wie lange er unter Wasser bleiben kann, ist bei "Ersticken" beschrieben. Die Geschwindigkeit eines Charakters im Wasser gleicht der des Kriechens.

Kritischer Erfolg: Gut geschwommen. Weitere Würfe für diese Situation sind nicht mehr notwendig.

Kritischer Fehler: Der Charakter ertrinkt.

Seilkunst

(∞ Stufen, Geschick) - Survival

Der Charakter kennt sich mit Seilen und Knoten aus. Diese Fertigkeit wird benutzt, wenn er Knoten binden will, der größere Lasten tragen soll oder mehrere Stunden halten soll. Zusätzlich ist er ein wahrer Entfesselungskünstler und kann sich ohne Hilfsmittel von Stricken sowie auch von Handschellen lösen. Er kann Netze bauen und Strickleitern aus Seilen herstellen.

Zum entfesseln steht im jede halbe Stunde ein erfolgswert zu. Wertmodifikation können zwischen leicht für einfache Knoten mit einen Seil, bis schwer für Handschellen aus Duraplast liegen.

Kritischer Erfolg: Der Knoten hält perfekt, das Seil hält sehr schwere Lasten aus oder Schubdiwei, der Charakter ist frei.

Kritischer Fehler: Der Charakter stellt sich auch zu blöde an und verstaucht sich seine rechte Hand. Er kann sie eine Stunde nicht mehr benutzen.

Show

(∞ Stufen, Charisma) - Soziales

Mit Show kann ein Charakter schauspielern, andere Personen imitieren, Stimmen nachahmen, und Texte auswendig lernen. Er kann künstliche Gefühle zeigen, ohne dass er sie wirklich empfindet und er kann Lügen glaubwürdig vortragen.

Will ein Charakter Schauspielern, muss ihm vor seinem Publikum ein Erfolgswurf in Show gelingen. Gelingt der Wurf, so kann er sich seinem Publikum überzeugend darstellen. Misslingt der Erfolgswurf, so tritt er nicht überzeugend genug auf. Er wirkt unglaubwürdig.

Kritischer Erfolg: WOW!! Das hätte Trixi Silver nicht besser machen können.

Kritischer Fehler: Ops. Paß bloß auf, das sie nicht faules Obst schmeißen.

Sicherheitstechnik

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) – Handwerk

Mit der Fertigkeit "Sicherheitstechnik" kann der Charakter Alarmsysteme erkennen und außer kraft setzen. Um Sicherheitstechnik erkennen zu können, muss dem Charakter diese erst einmal entdecken. Die Wertmodifikation dafür ist bei der Tarnstufe des

Alarmsystems angegeben. Der Spielleiter sollte verdeckt einen Erfolgswurf für den Spieler würfeln, wenn sich dieser einen Alarmsystems nähert. Gelingt der Erfolgswurf, so erfährt der Charakter von der Position der Sicherheitstechnik und deren Auslöser. Manche Alarmsysteme dienen der Abschreckung und werden nicht getarnt.

Bei der Außerkraftsetzung von

Sicherheitstechnik wird besonderen wert darauf gelegt, dass kein Alarm ausgelöst wird. Dem Charakter muss ein Erfolgswurf mit einer Wertmodifikation die aus der Sicherheitsstufe des Alarmsystems resultiert, gelingen. Diese liegen zwischen leicht für IR-Sensoren und schwer für Multisensoren mit Gigaauflösung. Dazu ist ein Werkzeug-Kit (Sicherheitstechnik) nötig.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erfährt alles über die Alarmanlage.

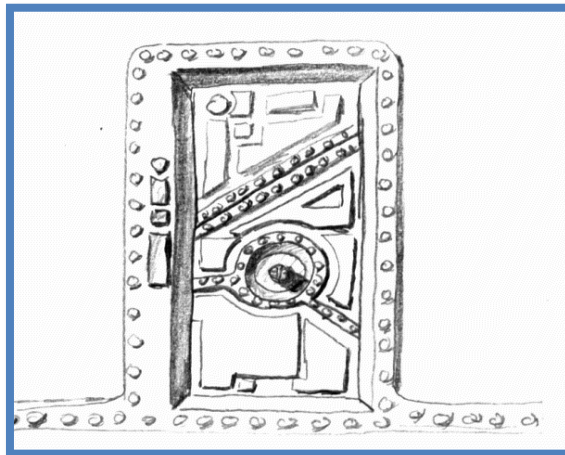
Kritischer Fehler: Der Charakter verhält sich besonders schusselig und löst den Alarm aus.

Singen

(∞ Stufen, Charisma) - Freizeit

Der Charakter kann singen. Er kann in Kirchen im Chor oder einzeln auftreten, in Bars, Kneipen, kleinen Bühnen und sogar im Theater. Der Charakter könnte eine Gesangskarriere einschlagen und eines Tages sogar „entdeckt“ werden. Auf Partys wäre er gerne gesehen und die Reichen und Schönen würden gerne in seiner Gegenwart sein.

Kritischer Erfolg: Geiler Song, Baby.



Kapitel 5 - Fertigkeiten

Kritischer Fehler: Was war das???

Spekulation

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) – Wirtschaft

Die Fertigkeit für alle aufstrebenden Konzernmanager. Eine Fertigkeit die auf der Straße der Slums und in den Gassen der Raumbahnhöfe, selten zu finden ist. Mit ihr kann man alles gewinnen, aber auch alles verlieren. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit, kennt sich mit der Mechanik der Galaktischen Börse aus. Er kann mit Wertpapieren umgehen und weiß wie und wo man an gute Anlagetipps herankommt.

Ein Charakter kann mit dieser Fertigkeit, wenn er etwas Zeit hat um den Markt zu sondieren, an der Börse etwas spekulieren. Dazu muss er Zugang zum öffentlichen Raster haben und ein einfaches Terminal besitzen (Einfacher halber sollte man einen Spieler nur zwischen zwei Abenteuern erlauben zu spekulieren). Der Charakter setzt eine bestimmte Summe an Credits ein (Minimum 5 kC) und muss nun einen vergleichenden Erfolgswurf gewinnen. Der Spielleiter würfelt dazu einen Erfolgswurf mit einen Erfolgswert von +6. Gewinnt der Charakter so wird die Differenz mit 10 multipliziert und ergibt den positiven Gewinn in Prozent. Verliert der Charakter, gilt es als Verlust und wird vom Einsatz abgezogen. Bei einem Gleichstand gibt es auch nichts zu gewinnen oder zu verlieren.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat einen todsicheren Tipp erhalten und der Gewinn erhöht sich zusätzlich um 100%.

Kritischer Fehler: Totalverlust. Der Charakter verliert alle seine eingesetzten Credits und macht die gleiche Summe an Schulden.

>>>Elro-Sa befindet sich in der Ausbildung bei einem magischen Meister auf Glek-Toresun. Die Ausbildung ist recht langweilig und Elro-Sa beschließt seinen Sold des letzten Auftrages einzusetzen um etwas Gewinn an der Galaktischen Börse zu machen. Es handelt sich um 50kC. Er besitzt Spekulation auf 5. Er würfelt eine 7, was zusammen 12 ergibt. Die "Börse" erzielt ein Ergebnis von 10 (eine 4 gewürfelt). Somit hat Elro-Sa Gewinn gemacht. Die Differenz ist 2 und somit +20%, was einen Gewinn von 10kC entspricht. Hätte Elro-Sa z.B. eine 2 gewürfelt, wäre die Differenz auch 2 gewesen, nur mit dem Unterschied das es sich dabei um einen Verlust handelt. Er hätte also 10kC verloren. <<<

Sport - "Sportart"

(∞ Stufen, Stärke) - Freizeit

Der Charakter kennt sich in einer Sportart sehr gut aus und kann diese auch ausüben. Er kennt Spielzüge und Regeln die bei der Sportart verwendet werden. Ein Charakter mit einem sehr hohen Erfolgswert kann als Profisportler sein Geld verdienen oder als Trainer arbeiten.

Einen oder mehrere Erfolgswürfe können von dem Spielleiter verlangt werden, wenn der Charakter gegen Kontrahenten seinen Sport ausüben möchte.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat gewonnen.

Kritischer Fehler: Der Charakter verletzt sich kritisch mit einem Schadenswert von 1w6.

Spezialwaffe - "Waffeart"

(1 Stufe) – Diverse Fertigungsgruppen

Für einige Waffen benötigt der Charakter eine spezielle Ausbildung um diese richtig einsetzen zu können. Für jede Waffenart muss diese Fertigkeit erneut erworben werden. Besitzt der Charakter die passende Fertigkeit nicht, so erhält er eine negative Wertmodifikation von -6 auf seinen Erfolgswert. Es gibt sogar einige Waffen, wofür zwei Spezialausbildungen benötigt werden. Zum Beispiel ein Monofilament Zweihänder. Eine Monofilamentwaffe und gleichzeitig eine Zweihändige Waffe. Bei den Waffenlisten ist bei jeder Waffe die Waffenart angegeben. Waffen mit „norm“ können ohne eine spezielle Ausbildung benutzt werden. Wie genau diese Waffen funktionieren, ist bei en Waffen beschrieben.

- Peitsche (Peitsch) – Alle Peitschen (Fertigungsgruppe: Nahkampf)
- Körperwaffen (Körper) – Alle Körperwaffen wie Dornen, Klingen oder andere Schneiden die in den Körper des Charakter implantiert werden (Fertigungsgruppe: Nahkampf)
- Monofilamentwaffen (Mono) – Alle Monofilamentnahkampfwaffen wie Schwerter oder Äxte (Fertigungsgruppe: Nahkampf)
- Improvisierte Waffe (Impr.) – Jeder Gegenstand, wie Schreibstift, Gabel, Haarspange, Büroklammer, Schal, Kleiderbügel, Holzspäne oder einfach nur ein Stuhlbein könne zu einer Waffe umfunktioniert werden (Fertigungsgruppe: Nahkampf)
- Schild- und Paradewaffen (Schild) – Alle Schilder, schwere Polizeischilder, Tonfas zur Verteidigung und Saigabeln (Fertigungsgruppe: Nahkampf)
- Aruz-Schwert (Aruz) – Die Spezialwaffen der Rydos-Mönche (Fertigungsgruppe: Rydos Mönch Waffe)
- Kotash-Schild (Kotash) – Das Spezialschild der Rydos-Mönche (Fertigungsgruppe: Rydos Mönch Waffe)
- Nyrog (Nyrog) – Eine Spezialwaffe der Kel-Kämpfer (Fertigungsgruppe: Kel-Kämpfer Ros Waffe)
- Troka-Kugeln (Troka) – Eine Spezialwaffe der Kel-Kämpfer (Fertigungsgruppe: Kel-Kämpfer Ros Waffe)
- Florita (Florita) – Eine Spezialwaffe der Kel-Kämpfer (Fertigungsgruppe: Kel-Kämpfer Syr Waffe)
- Kusum-Stern (Kusum) – Eine Spezialwaffe der Kel-Kämpfer (Fertigungsgruppe: Kel-Kämpfer Syr Waffe)

Kapitel 5 - Fertigkeiten

- Wurfwaffe (Wurf) – Alle Wurfmesser, Wurfsterne, Steine, Wurfgranaten, Netze oder ähnliches (Fertigkeitsgruppe: Archaische Waffen)
- Sehnenwaffe (Sehne) – Alle Bögen, Langbögen, Sportbögen, Armbrüste (Fertigkeitsgruppe: Archaische Waffen)
- Blasrohr (Blas) – Blasrohre die mittels Luftdruck aus dem Mund kleine Pfeile (meistens vergiftet) verschießen (Fertigkeitsgruppe: Archaische Waffen)
- Fly-Disk (Fly) – Die schwebende Klingenscheibe (Fertigkeitsgruppe: Militärische Waffenausbildung)
- Zweihändige Waffen (2H) – Alle zweihändigen Nahkampfwaffen (Fertigkeitsgruppe: Nahkampf)
- Schwere Waffe (SW) – Alle schwere Waffen wie MGs, Kanonen, usw. (Fertigkeitsgruppe: Militärische Waffenausbildung)
- Flammenwerfer (Flamm) – Alle Flammenwerfer die brennbare Flüssigkeiten verspritzen (Fertigkeitsgruppe: Militärische Waffenausbildung)
- Zielsystemwaffe (Ziel) – Alle Zielsystemwaffen, wie sie auch in Raumschiffen benutzt werden (Fertigkeitsgruppe: Militärische Waffenausbildung)
- Plasmawaffen (Plasma) – Alle tragbaren Plasmawaffen (Fertigkeitsgruppe: Militärische Waffenausbildung)
- Ballistische Werfer (Ball.) – Alle Waffen die ballistisch Munition verschießen, wie Granatwerfer oder Mienenwerfer (Fertigkeitsgruppe: Militärische Waffenausbildung)
- Biowaffen (Bio) – Alle Nah und Fernkampfwaffen die auf Bioware basieren (Fertigkeitsgruppe: Archaische Waffen)

Sprache

(3 Stufen, EP 50) - Grundwissen

Um sich mit anderen Spezies zu unterhalten braucht der Charakter die passende Sprachfertigkeit. Eine Sprache unterteilt sich in drei Stufen. Mit der ersten Stufe kann er die Sprache verstehen, aber nicht selber sprechen, geschweige den lesen oder gar schreiben. Um die Sprache auch sprechen zu können, muss er sie auf Stufe zwei erwerben. Nach dem Erwerb der dritten Stufe der gleichen Sprache, kann er sie in Zukunft auch lesen und schreiben.

Ein Charakter kann maximal nur so viele Sprachen, erlernen, wie der Wert in dem Attribut "Intelligenz" angibt (jedoch 2 Sprachen Minimum).

Es gibt eine Vielzahl von Sprachen die ein Charakter erlernen kann. Es folgt eine Auflistung der am geläufigsten Sprachen der Allianz:

Sprache	Herkunft
Ariz	Akuaner
Bash	Grunk

Batri	Grunk
Disra	Dispaks
Dahakan	Drah
Gash	Guuz
Gru	Grunk
Haramit	Walerianer (Geheimsprache, nur von Walerianer zugänglich)
Ish	Briis und Telmaren
Jasa	Grunk
Kali	Grunk
Katong	Grunk
Kronix	Kronomäer
Lan-Dor	Landoraner
Marazit	Pemptraes
Meritow	Dispaks
Onylit	Pemptraes
Paka'h-Dor	Landoraner (alte Sprache)
Plekta	Grunk
Roomo	Grunk
Ta'a	Tan (nur von Tan zugänglich)
Terranisch	Terraner
Vartow	Dispaks
Walka	Maderianer und Walerianer

Sprengtechnik

(∞ Stufen, Intelligenz) Basteln

Mit Sprengtechnik kennt sich der Charakter mit den verschiedensten Sprengstoffen, Zündern und Zündmechanismen aus. Der Charakter kann Zeitzünder richtig timen, Sprengladungen gezielt und richtig anbringen, damit die bestmögliche Wirkung erzielt wird. Er kann auch Bomben selber bauen und Zünder entschärfen.

Beim selbst bauen und entschärfen ist ein Werkzeug-Kit (Sprengtechnik) erforderlich.

Kritischer Erfolg: Alles prima. Alles Okay.

Kritischer Fehler: Es fliegt dem Charakter der Sprengstoff um die Ohren. Der Charakter nimmt den entsprechenden Schaden (Autsch).

>>>Ron ist auf das Geld im Tresors des Geschäftsführers von Turokashi Inc. gierig. Es kennt die Kombination nicht, so das er den Tresor sprengen will. Er besitzt Sprengtechnik auf 7. Ron bringt seine Sprengladung am Tresor an. Er verkrümelt sich hinter einen echten Mahagoni Tisch und zündet die Ladung per Funk. Er würfelt einen 1w12 und erzielt eine 8. Der Wurf liegt über dem Erfolgswert und somit erzielt die Sprengladung nicht ihre richtige Wirkung. Der Spielleiter entscheidet, dass die Ladung kräftig genug war, den Tresor zu sprengen, aber dafür auch alles im Tresor (auch das gesamte Geld) zu vernichten. Schade wegen den Kohlen denkt sich Ron und beißt sich vor Wut in seinen großen Zeh. <<<

Springen

(∞ Stufen, Stä) - Grundwissen

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Ein normaler Charakter kann aus dem Stand, eine bestimmte Entfernung weit und hoch springen. Die Entfernung ist stark von der Größe des Charakters abhängig. Die folgende kleine Tabelle gibt über die Entfernung und Höhe bei einem Sprung Auskunft, bei der ein Charakter noch keinen Erfolgswurf würfeln muss.

Größe	Weitsprung	Hochsprung
sehr groß	3 m	0,9 m
Groß	2,5 m	0,7 m
Normal	2 m	0,5 m
Klein	1,5 m	0,4 m
sehr klein	1 m	0,3 m

Alle 10 Meter die der Charakter in einer Runde zurücklegt, kann er sogar einen Meter weitere springen. Ein Erfolgswurf wird erst nötig, wenn der Charakter weiter springen will. Die Wertmodifikation fängt im normalen Bereich an und steigert sich für jede 50 cm im Weitsprung und 20 cm im Hochsprung um -1.

Im Übrigen, steigert sich die Reichweite und auch die maximale Höhe beim Springen, mit dem Erlernen der Fertigkeit „Akrobatik“. Je Stufe steigert sich die Reichweite um 50 cm und die Höhe um 20 cm.

Kritischer Erfolg: Der Charakter springt hervorragend.

Kritischer Fehler: Der Charakter fällt und erhält zum Sturzschaden noch 1w6 hinzu.

>>>Ron flüchtet vor den Miliz auf Relos III. Er steht am Rande eines Hausdaches und er will auf die andere, vier Meter entfernte Häuserseite hinüber springen. Ron besitzt eine Stärke von 6. Ron kann, da er Terraner ist und eine normale Größe besitzt, aus dem Stand 2 m weit springen. Er nimmt 10 m Anlauf und kann so ohne Probleme die Reichweite auf 3 Meter steigern. Mit einem kräftigen Satz stößt er sich von der Hauskante ab. Die Wertmodifikation liegt anfänglich bei 0 und wird für den zusätzlichen Meter auf -2 festgesetzt. Ron muss also mit einem W12 von 4 oder niedriger würfeln. Mal sehen ob Ron gleich Flügel wachsen. <<<

Spurenlesen

(∞ Stufen, Intelligenz) – Survival

Der Charakter kann Spuren lesen und kann so daraus erkennen wie viel und was für eine Art von Wesen, wann in welche Richtung gegangen sind. Die Wertmodifikation kann schwerer als normal liegen, wenn schlechte Sicht herrscht, oder die Spuren sehr alt sind. Beim verfolgen einer Spur sind durchaus mehrere Erfolgswürfe des Charakters nötig, um die Spur nicht zu verlieren. Bei einem misslingenden Erfolgswurf, hat der Charakter die Spur verloren und es kann einige Zeit Dauer, bis er die Spur wieder findet.

Kritischer Erfolg: Der Charakter braucht für diesen Tag, keine weiteren Erfolgswürfe für Spurenlesen zu würfeln. Er weiß genau woraus er zu achten hat und kann die Spur bis zu ihrem Ende hin verfolgen.

Kritischer Fehler: Der Charakter macht sich zum Dussel beim Lesen der Spuren. Er kann es nicht noch einmal versuchen.

Stehlen

(∞ Stufen, Geschick) - Dieb

Eine sehr nützlich und für Diebe sehr wichtige Fertigkeit, ist das stehlen. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter Dinge unbemerkt an sich nehmen, ohne das es jemand merkt. Zum gelingen sollte dem Dieb, ein Erfolgswurf für Stehlen gelingen. Soll ein Gegenstand gestohlen werden, den eine Person bei sich trägt, so liegt die Wertmodifikation im schweren Bereich und die Person besitzt ein Erfolgswurf-Entdecken um den Dieb zu entlarven.

Kritischer Erfolg: Unbemerkt hat der Charakter etwas gestohlen. Ein möglicher Verdacht wird nicht auf den Charakter, sondern erst auf andere Personen fallen.

Kritischer Fehler: Der Stehlende verhält sich ungeschickt. Es fällt jeden Anwesenden auf was er vor hatte.

Stimmen nachahmen

(∞ Stufen, Geschick) - Heimlichkeiten

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter stimmen nachahmen oder seine Stimme perfekt verstellen. Er kann mit Dialekte und in anderen Tonlagen sprechen. Neben der Fertigkeit „Verkleiden“ ist dies eine wichtige Fertigkeit um andere Personen zu imitieren.

Kritischer Erfolg: Die Imitation ist perfekt.

Kritischer Fehler: Die Stimme die der Charakter hört sich genau so an, wie seine normale Stimme.

Survival

(∞ Stufen, Intelligenz) - Survival

Der Charakter kann sich den verschiedensten Umgebungen anpassen, um in ihnen überleben. Er weiß wie man in Wüsten an Flüssigkeit herankommt und welche Früchte man im Dschungel essen darf und welche nicht. Bei einen erfolgreicher Erfolgswurf, findet der Charakter genug Nahrung und Flüssigkeit, um über den Tag zu kommen. Erhöhte Wertmodifikationen können auftreten, wenn der Charakter für mehrere Personen Nahrung finden will. Bei einen misslungenen Erfolgswurf findet, er keinen Nahrung und kann es erst nächsten Tag neu versuchen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat eine Quelle oder ähnliches gefunden. Er findet dreimal soviel Nahrung und Flüssigkeit als normal.

Kritischer Fehler: Der Charakter hat sich bei der Auswahl der Nahrung oder Flüssigkeit vertan. Es handelt sich um ein langsames Zellgift.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Tanzen

(∞ Stufen, Geschick) - Freizeit

Auf Partys in höheren Kreisen oder in der Diskos kann die rhythmische Koordination des Körpers zu musikalischen Klängen sehr helfen. Egal ob klassische, exotische oder Gruppen-Tänze, der Charakter mit dieser Fertigkeit tritt seinem Tanzpartner nicht mehr auf die Füße und kann alle Anwesenden mit seinem Feingefühl und Körperbeherrschung beeindrucken.

Kritischer Erfolg: Heiße Sohle!

Kritischer Fehler: Der Bewegungslegasteniker. Der Charakter fällt hin und gibt dabei zum Idioten.

Tarnen

(∞ Stufen, Geschick) - Heimlichkeiten

In Situationen in denen man nicht entdeckt werden will, ist die Fertigkeit "Tarnen" sehr hilfreich. Der Charakter kann sich mit dieser Fertigkeit vor anderen Personen tarnen und verstecken. Dazu benutzt er die örtlich Umgebung, wie zum Beispiel Hausnischen, Schatten, Büsche usw. Für ein Gelingen eines Tarnversuches muss der Charakter einen Erfolgswurf für Tarnen gelingen. Mögliche Beobachter besitzen ein Erfolgswurf-Entdecken um auf den Charakter aufmerksam zu werden.

Gelingt der Entdecken-Wurf, so bemerkt der mögliche Beobachter, dass etwas nicht stimmt. Er kann der Sache nachgehen oder, wenn er anderweitig beschäftigt ist, es seinen lassen. Sichtgeräte und Tarnanzüge, können negative oder positive Wertmodifikationen ergeben.

Kritischer Erfolg: Fast unsichtbar.

Kritischer Fehler: Der Charakter begibt sich in eine ungünstige Position, in der er gut sichtbar ist.

Theologie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) – Soziologie

Der Charakter kennt sich mit Glaubensfragen aus, kennt vergangene und bestehende Kulte, Glaubensrichtungen, Götter und deren Kulthandlungen. Die Fertigkeit bezieht sich nicht auf eine Spezies sondern auf alle bekannten Spezies und Kulturen. Ob ein Charakter über eine bestimmte Kulthandlung Bescheid weiß, entscheidet ein Erfolgswurf.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kennt sich besonders gut in diesem Thema aus und kann fast alle Fragen die aufkommen, beantworten.

Kritischer Fehler: Der Charakter weiß nichts über dieses Thema.

Trinkfest

(∞ Stufen, Konstitution) - Körperlich

Wer im Trinkwettbewerb mit einem Grunk mithalten möchte, der sollte besonders Trinkfest sein. Mit dieser Fertigkeit ist der Charakter besonders geübt große Menge Alkohol zu sich zu nehmen ohne dabei ohnmächtig zu werden.

Der Charakter mögliche Modifikationen abwenden, wenn ihm ein Erfolgswurf für Trinkfest gelingt. Auch die Folgen eines Katers am folgenden Tag können damit aufgehoben werden.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann weiter Trinken und ihm wird nicht übel. Er braucht keine weiteren Würfel mehr zu würfeln.

Kritischer Fehler: Der Charakter steht kurz davor abhängig zu werden. Er muss sofort einen Erfolgswurf für „Konstitution“ ablegen. Misslingt der Wurf, so gilt er ab sofort als Drogenabhängig (siehe das Kapitell „Seele“).

Überraschungsangriff

(1 Stufe, EP 100) - Antäuschen

Zu Beginn eines Kampfes kann der Charakter einmal einen Überraschungsangriff durchführen. Dazu wird seine Initiative für diese eine Kampfrunde verdoppelt. Bis der Kampf vorbei ist, kann er diese Fertigkeit nicht noch einmal einsetzen.

Überreden

(∞ Stufen, Charisma) - Soziales

Mit Überreden kann ein Charakter eine andere Person von seinen Einstellung überzeugen und ihn dazu bringe das sie das tut, was der Charakter möchte. Die Person tut diese Dinge, aus ihrem eignender (neuen) Überzeugen heraus. Dabei muss man Abwegen, ob es logisch erscheint oder nicht. Einen Raumfahrer davon zu überzeugen, dass es keinen Weltraum gibt, dürfte etwas schwierig sein (eigentlich unmöglich). Es handelt sich um einen vergleichenden Erfolgswurf. Das Opfer würfelt mit dem Attribut "Intelligenz" gegen den Charakter. Gewinnt das Opfer, so hat es die Einstellung des anderen abgewogen und abgelehnt. Die Person ist nicht überzeugt und eine Wiederholung ist nicht möglich.

Kritischer Erfolg: Die Person ist fest davon überzeugt, dass Richtig ist was sie da tut.

Kritischer Fehler: Die Person reagiert verärgert. Es kann zu Handgreiflichkeiten oder anderen Mitteln kommen (PENG!).

>>>Ron, der Dieb, will ohne Eintrittskarte in das Konzert der Dripping Entrails. Der Türsteher will ihn nicht herein lassen (Klaro!. Ron hat schließlich ja auch keine Karte). Ron versucht den Türsteher zu überreden, das er unbedingt rein muß, um seinen Chef die Fresse zu Polieren. Dazu bringt er einen Haufen Argumente vor, die der Typ an der Tür fressen soll. Ron besitzt Überreden auf 6. Die Argumente des Spielers sind gut und der Türsteher nimmt seinen Job nicht besonders ernst. Die "Intelligenz" des

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Türstehers ist 2 (ein Grunk) die jedoch um eins angehoben wird, weil es der Job vom Türsteher ist, Leute draußen zu lassen die keine Karte haben. Der Wurf von Ron liegt höher als der des Türstehers. Der Grunk läßt Ron ohne weiter nachzudenken (womit?) rein.<<<

Umklammern

(∞ Stufen, Stärke) - Raufen

Mit dieser Fertigkeit benutzt der Charakter spezielle Hebel und Griffe um eine Person zu umklammern, anstatt ihr Schaden zu zufügen. Nach einem erfolgreichen Angriff ohne Waffen, kommt es nicht zu einer Schadensermittlung. Anstatt würfelt der Charakter einen Erfolgswurf für Umklammern. Es handelt sich um einen vergleichenden Erfolgswurf, gegen die Stärke des Opfers.

In einer Umklammerung kann sich das Opfer sowie der Angreifer nicht mehr bewegen und darf keine körperlichen Handlungen mehr ausführen. Beide gelten als wehrlos! Keine der beiden Parteien können in der Umklammerung eine Nah- oder Fernkampfwaffe einsetzen.

Das Opfer besitzt als einzige Handlung die Möglichkeit sich aus der Umklammerung zu lösen. Dazu muss ihm mit einem Erfolgswurf für "Stärke" es gelingen, über dem Wurf des Charakters zu würfeln.

Wird einer der beiden Parteien von außerhalb der Umklammerung angegriffen, so entscheidet ein 1w12-Wurf wer getroffen wird. Bei einem Ergebnis von 1-6 wird der Charakter und bei einem Ergebnis von 7-12 das Opfer getroffen. Eine Person die schon umklammert ist, kann nicht von einer weiteren Person umklammert werden. Drogoliten können sich, wegen ihrer veränderlichen Körperform, ohne weiteres aus einer Umklammerung lösen.

Kritischer Erfolg: Es gelingt.

Kritischer Fehler: Der Charakter gibt sich eine Blöße und das Opfer umklammert nun den Charakter.

Unterweisen- "Fertigkeit"

(1 Stufe) – Lehrer

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Charakter einer anderen Person etwas beizubringen. Dabei muss die Fertigkeit "Unterweisen" für jede Fertigkeit, die der Charakter lehren will, einzeln erworben werden. Bevor ein Charakter aber eine Unterweisen Fertigkeit erlernt, muss er vorher natürlich die Fertigkeit die er später unterweisen will erlernt haben.

Das heißt, dass zum Beispiel für die Fertigkeiten Sprengtechnik, Kochen und Biotech, dreimal die Fertigkeit Unterweisen erworben werden muss, und zwar Unterweisen-Sprengtechnik, Unterweisen-Kochen und Unterweisen-Biotech. Zusätzlich muss er vorher natürlich die Fertigkeiten Sprengtechnik, Kochen und Biotech besitzen. Besitzt also der Charakter eine Fertigkeit und die dazu passende Unterweisen Fertigkeit, dann kann er

einer anderen Person diese Fertigkeit beibringen. Die maximale Stufe in seiner Fertigkeit, ist auch die Obergrenze die er einer anderen Person beibringen kann.

Verführen

(∞ Stufen, Cha) - Grundwissen

Möchte der Charakter eine andere Person mit seinem Charme betören und so verführen, muss ihm ein Erfolgswurf für Verführen gelingen. Es handelt sich hierbei um einen vergleichenden Erfolgswurf gegen die "Intelligenz" der anderen Person. Liegt der Erfolgswurf der anderen Person unter dem des Charakters, so unterliegt Sie dem Balzgehabe.

Kritischer Erfolg: Charmant. Weitere Würfe für diese Situation sind nicht mehr notwendig. Die Person gegenüber ist mehr als erfreut.

Kritischer Fehler: Oh oh. Hier ist durchaus mehr als ein Schlag ins Gesicht möglich. Trägt die Person Waffen oder besitzt eine jähzornige Familie?

Verhandeln

(∞ Stufen, Cha) - Grundwissen

Bei einer Verhandlung versuchen ein Charakter seine Interessen, bei einer Vertragsentscheidung durchzusetzen. Bei der Verhandlung um Handelsgüter oder ähnlichen wird zuerst der Preis festgesetzt. Dies übernimmt der Verkäufer, der dabei nicht den ortsüblichen Rahmen sprengen sollte. Dies kann durchaus um 50% des wahren Wertes betragen.

Der Käufer und der Verkäufer würfeln nun einen vergleichenden Erfolgswurf. Ist das Ergebnis des Verkäufers gleich oder höher, konnte er den Preis halten. Für jeden Punkt über den Wurf des Verkäufers, kann der Käufer den Preis um 10% senken (Minimum 10%). Bei größeren Summen sinkt diese Prozentangabe, so dass sie pro Punkt auch 1% bedeuten kann.

Kritischer Erfolg: Der Preis sinkt oder fällt um weitere 10%.

Kritischer Fehler: Der Charakter wird mit Fluchen rausgeschmissen.

>>> Billy Silver will die neusten Datenchips bei seinem Hehler kaufen. Er hat "Charisma" 5. Sein Hehler Kor'zi der die Wahre verkauft, setzt einen Preis fest. Die Daten will Kor'zi für 10 kC abstoßen. Der wahre Wert liegt bei 8 kC. Beide würfeln und das Ergebnis von Billy liegt um zwei Punkte höher als das des Hehlers. Er kann den Preis um 20% senken.<<<

Verhören

(∞ Stufen, Charisma) - Soziales

Mit Verhören kann ein Charakter eine andere Person dazu bringen, auf seine Fragen zu antworten. Dazu

Kapitel 5 - Fertigkeiten

behandelt der Charakter die Person psychisch und setzt sie unter Druck. Der Charakter muss dazu einen Erfolgswurf für Verhören würfeln. Da es sich um einen vergleichenden Erfolgswurf handelt, muss das Ergebnis also höher als der Wurf mit "Intelligenz" des Opfers liegen. Gewinnt das Opfer, so kann es die Informationen verschweigen. Gewinnt hingegen der Charakter, so plappert das Opfer die Informationen aus. Alle 3 Stunden andauernde Verhörzeit kann der Erfolgswurf des Charakters wiederholt werden. Gewinnt das Opfer dreimal hintereinander, kann es den Fragen des Charakters erfolgreich widerstehen und verschweigt alle Informationen erfolgreich. Ein Wiederholen ist dann nicht mehr möglich.

Bei einem Verhör kann auch zur Beschleunigung, Folter angewandt werden. Der Erfolgswert des Opfers wird dann nicht mit "Intelligenz", sondern mit der "Konstitution" des Opfers gewürfelt. Ein Verhör unter Folter dauert 30 Minuten.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat den wunden Punkt gefunden und erhält alle Informationen.

Kritischer Fehler: Der Charakter bekommt keine Informationen aus der Person heraus. Ein nochmaliger Versuch bringt keine weiteren Informationen.

Verkleiden

(∞ Stufen, Geschick) – Heimlichkeiten

Der Charakter kann sich mit Hilfe von Schminke oder technischen Geräten, in eine andere Person verwandeln. Er kann sich verkleiden, damit ihn niemand erkennt oder er verkleidet sich in jemanden Anderes, um ihn zu imitieren.

Kritischer Erfolg: Tolle Verkleidung.

Kritischer Fehler: Der Charakter sieht echt blöde aus.

Vertraute Waffe- "Waffe"

(1 Stufe, EP 50) - Waffenkenntnis

Ist ein Charakter mit einer Waffe besonders vertraut, also besitzt er sie schon länger als einen Monat und benutzt sie häufig, kann er diese Fertigkeit für diese eine Waffe erlernen. Er kennt alle Mucken und Krankheiten der Waffe, wie sie in der Hand liegt, wie sie ausgewogen ist und bei Fernkampfaffen, wie sie beim Schießen ausbricht. Mit diesem fundierten Wissen über diese eine Waffe, erhöht sich der Schadenswert beim Einsatz dieser einen Waffe um einen Punkt, die Reichweite erhöht sich um 50% und er erhält eine positive Wertmodifikation von +1 auf seinen Erfolgswert.

Diese Fertigkeit kann durchaus mehrfach für verschiedene vertraute Waffen erlernt werden. Wird eines Tages die vertraute Waffe zerstört, verliert der Charakter seine Fertigkeit, da sie nicht auf andere Waffen übertragbar ist.

>>>Die alte Dienstpistole seines Vaters, besitzt Likron nun seit dem er 13 Jahre alt ist. Mit ihr hat es sich schon einige Male seiner Haut erwehrt und das immer sehr erfolgreich. Likron erlernt nun die Fertigkeit "Vertraute Waffe-Vaters Wumme", so dass der Schadenswert der Waffe um einen Punkt steigt, wenn er sie benutzt. <<<

Waffenmeister

(1 Stufe, EP 100) - Waffenmeister

Der Charakter ist in darin geübt seine Gegner schwere Treffer zu zufügen. Durch eine Konzentration auf wichtige Punkte am Körper des Gegners, kann der Schaden der Waffe erhöht werden.

Der Charakter legt sich selbst eine negative Wertmodifikation für seinen Angriff auf. Diese Negative Wertmodifikation gilt als positiver Bonus auf den Schaden den er verursacht. Erniedrigt zum Beispiel der Charakter seinen Erfolgswert um drei Punkte, so erhöht sich auch der Schaden der Waffe um drei Punkte.

Diese Regel funktioniert bei Nah und auch bei Fernkampfaffen, die einen direkten Schaden verursachen. Bei Waffen die durch eine Regel Schaden wie zum Verursachen, funktioniert diese optionale Regel nicht. Beispielsweise bei Granatwerfern, Injektoraffen, Taseraffen, Magie usw.

>>>Likron mit dem Erfolgswert für Gewehr von 9 und der Fertigkeit Waffenmeister feuert auf einen fliehenden Terroristen. Er entscheidet sich, seinen Erfolgswert um 3 Punkte zu senken und somit, vorausgesetzt er trifft, den Schaden seiner Waffe um 3 Punkte zu erhöhen.<<<

Ware einschätzen

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Wirtschaft

Der Charakter kann Handelsgut wie z.B. Mineralien, Stoffe, Lebensmittel, Drogen, Waffen, usw. einschätzen und deren Wert errechnen. Normalerweise ist für diese Fertigkeit kein Erfolgswurf nötig. Nur bei ungewöhnlicher Ware muss manchmal der Charakter einen Erfolgswurf würfeln.

Kritischer Erfolg: Perfekt geschätzt. Der Genaue Wert ist bekannt.

Kritischer Fehler: Total daneben. Der Charakter hat den falschen Wert.

Wasserfahrzeuge

(∞ Stufen, Reflexe) – Bodengebundene Fahrzeuge

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Fahrzeuge steuern, die auf, im oder unter dem Wasser fahren. Da gibt es Boote, Schiffe und U-Boote.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Wetter bestimmen

(∞ Stufen, Intelligenz) - Survival

Wie in wenigen Stunden, Morgen oder in einigen Tagen das Wetter wird, kann der Charakter mit dieser Fertigkeit bestimmen. Die Wetterbestimmung kann für die Jagt oder bei der Verfolgung von Spuren in der Wildnis entscheiden sein.

Kritischer Erfolg: Das Wetter für die nächsten 5 Tage richtig bestimmt werden.

Kritischer Fehler: Der Charakter liegt mit der Einschätzung völlig daneben.

Wurf

(∞ Stufen, Stärke)

Mit dieser waffenlosen Kampftechnik schmeißt der Charakter seinen Gegner bis zu 6 Meter weit hinter sich. Der Charakter nutzt dabei die volle Handlung „Den Gegner zu Fall bringen“ (siehe Kampfsystem). Zusätzlich zum Angriff würfelt der Charakter für „Wurf“. Gelingt der Erfolgswurf so rollt sich der Charakter nach hinten ab und benutzt seine Füße als Hebel. Der Gegner wird dabei hochgehoben und hinter den Charakter geschleudert. Das Opfer wird 1w6 Meter geradlinig vom Charakter weggeschleudert und landet unsanft zu Boden. Der Charakter nutzt seinen Schwung und kann dadurch sofort wieder aufstehen. Er steht nun ein Feld hinter dem Feld, auf dem er vorher stand.

Misslingt der Erfolgswurf, so bleibt das Opfer stehen und der Charakter geht zu Boden und bleibt liegen.

Kritischer Erfolg: Das Opfer erhält zusätzlich 1w6 Schaden.

Kritischer Fehler: Der Charakter verstaucht sich seinen Fuß (siehe kritischen Schaden).

Xenologie- "Spezies"

(1 Stufe) - Naturwissenschaft

Eigentlich ist Xenologie keine Fertigkeit, eher ein Zeichen von Zusatzwissen. Immer dann wenn eine Fertigkeit sich auf die Soziologie oder Physiologie eines Wesen eingeht (z.B. Erste Hilfe, Psychologie, usw.), bezieht sich diese Fertigkeit nur auf die Spezies die der Charakter angehört.

Um das Wissen dieser Fertigkeiten auch auf andere Spezies auszudehnen, erlernt der Charakter Xenologie für die Spezies, über der er mehr erfahren möchte.

Von nun an kann der Charakter alle seine Fertigkeiten auch für diese eine Spezies einsetzen. Xenologie kann der Charakter mehrmals, für verschiedene Spezies, erlernen.

Zeichensprache

(1 Stufe) - Heimlichkeiten

Es gibt andere Mittel sich zu verständigen, als die Sprache. Eine einfache davon, ist die Zeichensprache. Mit ihr kann man sich, mit Hilfe von Händen und Fingern, primitive Information austauschen.

Zoologie

(∞ Stufen, Intelligenz, L&S) - Biologie

Mit der Fertigkeit Zoologie besitzt ein Charakter das Wissen über viele bekannte Tiere und Kreaturen, des bekannten Teil der Galaxis und kann fremde Tiere ungefähr einschätzen ob sie z.B. essbar, giftig oder gefährlich sind.

Kritischer Erfolg: Der Charakter findet alles über das Tier heraus.

Kritischer Fehler: Der Charakter schätzt das Tier falsch ein. Ein gefährliches Tier ist in seinen Augen harmlos und ein harmloses wird gefährlich eingestuft.

Zusatzangriff

(1 Stufe, EP 100) - Waffenkenntnis

Der Charakter ist gewandt und schnell genug, um im Kampf einen zusätzlichen Angriff mit einer Waffe durch zu führen.

Vorteile

Es folgt eine Beschreibung der Vorteile die bei der Charaktererschaffung gewählt werden können. Die Stufen in den Klammern geben die Stufe an, die der Charakter sofort erhält, wenn er einen Vorteil wählt. Vorteile können normalerweise nicht ausgebaut werden.

Adelige Abstammung

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist hohe adelige Abstammung und trägt den Titel eines Baron in seiner Kultur. Dementsprechend liegt sein sozialer Rang auf 4. Siehe „Gesellschaftlicher Stand und Beruf“. Der Charakter besitzt gewisse Pflichten seines Hauses gegenüber und verfügt dementsprechend aber auch einige Vorzüge. So besitzt der Adel in manchen Justizsystemen Rechtsfreiheit bei niederen Vergehen. Der Charakter kann sich außerdem sicher sein, das er problemlos auf hohen Empfängen und Partys Einlass erhält.

Berserker

(6 Stufen) - Vorteil

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter zu einem rasenden Tier werden, wenn er im Kampf verletzt wird.

Verliert er durch einen Treffer Lebenspunkte, so muss er sofort einen Erfolgswurf "Berserker" gelingen. Misslingt der Wurf, so kann er sich für diesen Kampf beherrschen, auch wenn er weitere Verwundungen erhält. Gelingt jedoch dieser Wurf, so brennen ihm alle Sicherungen durch und verfällt in Raserei. Er läuft rot an, bekommt Schaum vor dem Mund und lässt alles fallen, um sich seine schwerste Nahkampfwaffe zugreifen. Nun wird er jeden seiner Feinde versuchen im Nahkampf zu töten. Dabei hat er kein Erbarmen oder Skrupel. Der Schadenswert im Nahkampf steigt um einen Punkt.

Er kämpft solange bis kein Feind mehr lebt. Er wird keine anderen Handlungen durchführen, nicht aufgeben und auch nicht fliehen. Nach dem Kampf muss er einen weiteren Erfolgswurf für die Fertigkeit würfeln. Gelingt der Wurf, so bekämpft er die am nächsten stehende Person. Also auch Freunde und Mitstreiter. Nach jeder Runde darf er einen weiteren Erfolgswurf würfeln, um zu überprüfen, ob er weiterhin auf seinen Kumpels ein schlägt. Misslingt der Erfolgswurf irgendwann, so beruhigt sich der Charakter wieder und hört auf zu kämpfen. Der Charakter hat kaum noch eine Erinnerung, an den Kampf und den dortigen Ereignissen.

Einflussreiche Freunde

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter besitzt einen einflussreichen Freund in der Politik seines Heimatplaneten, in einem Megakonzern oder in einem Verbrechersyndikat. Der Freund kann ihm einmal im Jahr einen großen Gefallen tun (Ausrüstung besorgen, ihm aus dem Knast holen, Unterschlupf gewähren, usw.).

Erhöhte Tragkraft

(1 Stufe) - Vorteil

Bedingt durch den Körperbau und Muskeln, verdoppelt sich die Traglast des Charakters, mit dieser Fertigkeit.

Essenz Entzug

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter lebt von der Essenz von anderen Lebewesen. Der Charakter entzieht einmal in der Woche 1w12 Punkte der Essenz eines anderen Lebewesens. Diese Lebensenergie ist die Nahrung des Charakters. Oft handelt es sich um kleine Kreaturen wie Katzen, Hunde oder Ratten. Die verlorenen Punkte regenerieren nie wieder, so das der Charakter meistens seine Opfer bei seiner Nahrungsaufnahme tötet. Das entziehen von Essenz von intelligenten Lebewesen ist laut Gesetz, Verboten und gilt als schwere Körperverletzung mit Tötung Absicht. Um einem Wesen oder Kreatur die Essenz zu entziehen, darf diese nicht bei Bewusstsein sein.

Flinke Hände

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist besonders geübt, in der Benutzung seiner Hände. Sein Attribut "Geschick" wird um einen Punkt positiv modifiziert.

Genetische Veränderung

(1 Stufe) - Vorteil

Eine genetische Veränderung wird nur an Sklavenkindern durchgeführt und ist sehr seltenen. Diese Sklaven, sie werden Kampf-Hybriden genannt, sind für den Kampf gezüchtete Lebewesen. Es handelt sich dabei um starke und widerstandsfähige Sklavenkinder, die von den Besitzern in Gladiatorenschulen geschickt werden. Die Kinder werden dabei, meist für den Rest ihres Leben, von ihren Eltern getrennt. Die noch jungen Kinder, werden dabei der genetisch, verändernde Behandlung unterzogen um. Die Veränderung ist sehr Risikvoll, so das zwei Drittel der Kinder dabei stirbt.

Ein Kampf-Hybriden Charakter ist und bleibt ein Sklave auf Lebenszeit. Er muss einen anderen Charakter eines Spielers, als Sklave zugeordnet werden. Dieser muss sich nun um den Hybriden kümmern und umgekehrt. Der Charakter, dem der Hybrid gehört, muss für Nahrung und andere Dinge des üblichen Lebens des Sklaven, kümmern.

Ein Kampf-Hybrid besitzt natürlich als Sklave keine Rechte. Der Soziale Rang sinkt auf 1 und der Beruf ist „Sklave“. Nur ihre Ausbildung und ihre genetische Besonderheit, macht sie zu etwas Wertvolles. Auf Sklavenmärkten und Auktionen, erzielt man zwischen 10 kC und 50 kC für einen normalen Kampf-Hybriden.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Mit dem Eintritt in die Gladiatorenschulen und der genetischen Veränderung, erhalten die Kämpfer rituelle Tätowierungen, die den gesamten Körper bedecken. Sie sind einfarbig, schwarz und sind in einer bestimmten Art angeordnet. Durch die Art der Tätowierung, deren Formen und Muster, lässt sich die Herkunft, seine Ausbildungsstätte und seinen Herr ablesen. Natürlich ist der Kämpfer, mit den Zeichen auf seinem Körper immer als Kampf-Hybrid erkennbar. Es ist eine Auszeichnung für einen Hybriden, mit solchen Zeichen geehrt zu sein. Er würde niemals sich selbst verleugnen und die Tätowierungen entfernen. Das wäre auch in den meisten Reichen verboten.

Durch die Veränderung der Gene, steigt das Attribut "Geschick" und „Konstitution" um einen Punkt, die Lebenspunkte steigen zusätzlich um 4 Punkte und der Charakter erhält im Nahkampf eine Erhöhung des Schadenswertes um zwei Punkt.

Gewinn

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter hat eine Summe von 100.000 C gewonnen. Das sogar Steuerfrei.

Glück

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist ein wahrer Glücksbursche. Er darf einen Grundwert eines beliebigen Attributs um einen Punkt steigern.

Gutaussehen

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist verdammt gut aussehend. Er besitzt außerordentliche Gesichtszüge und fällt positiv beim anderen Geschlecht auf. Er erhält zusätzlich eine Steigerung um einen Punkt auf das Attribut „Charisma".

Instinkt

(1 Stufe, Ausbau: ∞ Stufen, EP 20)

Der Charakter besitzt einen siebten Sinn erahnt Gefahrensituationen, findet Geheimfächer und Türen und entdeckt einzelne Personen in Mengen von Lebewesen. Die Stufe in dieser Fertigkeit kann der Charakter auf „Entdecken"-Würfe addieren (siehe „Improvisierte Erfolgswürfe"). Diese Fähigkeit kann der Charakter auch ausbauen.

Intuition

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist gut darin, andere Wesen oder Gruppen einzuschätzen und deren Reaktionen vorherzusehen. Für die Fertigkeit "Psychologie", zahlt der Charakter 50% weniger Erfahrungspunkte.

Kampfausdauer

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist das Kämpfen gewöhnt und besitzt erhöht körperliche Werte. Seine Lebenspunkte steigen um zwei Punkt.

Körperbewusstsein

(1 Stufe) - Vorteil

Der Körper und Geist eines Charakters ist eins und das Attribut "Reflexe" wird positiv um einen Punkt modifiziert.

Kulturelle Flexibilität

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter kann sich unter fremde Kulturen mischen, ohne sich Unwohl zu fühlen. Er kann sich anpassen und kommt gut mit anderen Glaubensgrundsätzen, Kulturen und soziale Mechanismen zurecht. Er kann sogar einen anderen sozialen Stand vorspielen, als er in Wirklichkeit besitzt. Dazu kann er seinen derzeitigen sozialen Rang um 2 Punkte nach oben oder nach unten modifizieren. Für die Fertigkeit „Xenologie", „Gassenwissen" und „Etikett" zahlt der Charakter 50% weniger Erfahrungspunkte.

Künstlerisches Talent

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist sehr künstlerisch begabt und zahlt für die Fertigkeiten "Musizieren", "Singen", "Tanzen" und "Kunst" 50% weniger Erfahrungspunkte.

Magisch Begabt

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist stärker magische Begabt als andere. Durch seine hohes magische Potential, fällt ihm das Erlernen von neuen Zaubersprüchen leichter, so dass er dabei 10% weniger Erfahrungspunkte zahlt. Zusätzlich erhält er ein +2 auf den magischen-Rettungswurf. Diese Fertigkeit hat keinen Einfluss auf das Erlernen von neuen Spezialisierungen oder anderen Fertigkeiten oder Dingen die mit Erfahrungspunkten bezahlt werden müssen.

Mathematisches Talent

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter besitzt ein mathematisches Talent und zahlt somit für die Fertigkeiten "Mathematik", "Physik" und "Programmieren" 50% weniger Erfahrungspunkte.

Natürliche LV-Augen

(1 Stufe) - Vorteil

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Der Charakter besitzt eine angeborene Nachtsichtigkeit, die wie die Cyberware LV-Augen funktioniert.

Naturtalent

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist ein wahres Naturtalent, was das Erlernen von Fertigkeiten angeht. Für alle Fertigkeiten, zählt der Charakter 10% weniger Erfahrungspunkte. Minimum ein Erfahrungspunkt. Naturtalent hat keinen Einfluss auf das Erlernen von Zaubersprüchen, Expertenwissen oder anderen Dingen die mit Erfahrungspunkten bezahlt werden.

Normalität

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter wirkt auf andere Personen absolut normal. Er besitzt eine Ausstrahlung die ihn absolut in der Menge unter gehen lässt. Wesen die ihn getroffen haben, können sich selten an ihn erinnern, geschweige denn ihn beschreiben. Was zuerst sich wie ein Nachteil anhört, ist ein riesiger Vorteil für Charakter die nicht auffallen dürfen. Also Dieben, Mördern, Ermittlern oder Spitzel. Der Charakter sollte beachten, dass dieser Vorteil verloren geht, wenn er sich zu stark ungewöhnlich verhält oder ungewöhnliche, also in die Situation nicht passende, Kleidung trägt. Eine Tätowierung, hervorstechende Cyberware, Panzerung oder ähnliches könnte die Normalität zerstören.

Rasen

(1 Stufe) - Rasen

Der Charakter kennt alle Stärken und Schwächen seines Fahrzeuges und kann mehr aus ihm heraus bringen. Die maximale Geschwindigkeit steigt um 10% (aufgerundet) und er erhält eine Wertmodifikation +1 auf alle Manöver- und Pilotenwürfe (siehe Fahrzeugkampf).

Regeneration

(1 Stufe) - Vorteil

Wird der Charakter verletzt, regeneriert er innerhalb einer Minute einen Lebenspunkt (Lep) zurück. In dieser Zeit darf er keinen weiteren Schaden nehmen und er muss mindestens null oder mehr Lebenspunkte besitzen. Sonst funktioniert seine Körper eigene Heilung nicht.

Resistenz gegen Drogen

(1 Stufe) – Vorteil

Der Charakter besitzt eine hohe Immunität gegen Drogen und Gifte. Der Charakter erhält zwei, anstatt nur einen Rettungswurf gegen Drogen.

Resistenz gegen Hitze

(1 Stufe) – Vorteil

Den Charakter macht große Hitze, wie in einer Wüste weniger aus, als anderen Wesen.

Resistenz gegen Hunger und Durst

(1 Stufe) – Vorteil

Der Charakter kann doppelt solange ohne Nahrung auskommen, als normale Wesen seiner Spezies.

Resistenz gegen Kälte

(1 Stufe) – Vorteil

Der Charakter kann ohne Probleme nachts im Freien schlafen und bei eisiger Kälte in Eis-Seen baden.

Resistenz gegen Krankheiten

(1 Stufe) – Vorteil

Mit dieser Eigenschaft, wird der Charakter seltener krank als andere Wesen. Der Charakter erhält zwei, anstatt nur einen Rettungswurf gegen Krankheiten.

Resistenz gegen Müdigkeit

(1 Stufe) – Vorteil

Der Charakter kann doppelt solange ohne Schlaf auskommen, als normale Wesen seiner Rasse. Zusätzlich ist der Charakter, nachdem er geweckt worden ist, sofort Handlungsbereit.

Sprachtalent

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter ist besonders Sprachbegabt und erlernt Sprachen in der Hälfte der Zeit. Außerdem kann der Charakter doppelt soviel Sprachen erlernen wie ein normales Wesen seiner Intelligenz.

Technisch begabt

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter besitzt ein hohes technisches und theoretisches Wissen. Auf alle Fertigkeiten die auf den Attributen "Intelligenz" und "Geschick" basieren, erhält der Charakter eine Wertmodifikation +1.

Telepathische Kommunikation

(1 Stufe) - Vorteil

Dem Charakter ist es möglich mit anderen Wesen, mit der gleichen Fertigkeit, auf telepathischen Weg zu kommunizieren. Die Reichweite der gedanklichen Sprachübermittlung beträgt 100 Meter und kann bei Kommunikationspartnern die der Charakter schon länger kennt (min. 1 Jahr) und zu deren eine gewisse Emotionale Bindung besteht (Partner, Familienangehörige) sogar noch größer sein (bis zu 10 km).

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Bei einer Berührung mit einem anderen Wesen kann der Charakter sogar kommunizieren, obwohl das Wesen diese Fertigkeit nicht besitzt. Es können bei einer Berührung auch Bilder übertragen werden. In geringer Reichweite (15 m) kann der Charakter einmal pro Minute auch an Wesen dessen Intelligenz mindestens 6 beträgt und die diese Fertigkeit nicht benötigen, auch sehr kurze Nachrichten schicken (z.B. Hilfe, Beihilfe, Angriff, Rückzug).

Tierfreundschaft

(1 Stufe) - Vorteil

Der Charakter hat eine natürliche Begabung, mit Tieren umzugehen. Er wird von Tieren nicht angegriffen, außer zur Selbstverteidigung. Tiere die unter magischer oder ähnlicher Kontrolle stehen, sind davon ausgeschlossen. Für die Fertigkeiten "Reiten" und "Dressur", zahlt der Charakter 50% weniger Erfahrungspunkte.

Träger der arctazianischen Rüstung

(1 Stufe) - Vorteil

Mit diesem Vorteil besitzt der Charakter eine arctazianische Rüstung und ist auch schon mit ihr verbunden (siehe „Besondere Ausrüstung“). Er besitzt somit automatisch die „Basisprozedur“. Zusätzlich lernt er die Prozeduren leichter, so dass er 10% weniger Erfahrungspunkte dafür ausgeben muss.

Nachteile

Die Nachteile die für einen Charakter bei seiner Generierung gewählt werden können, folgen auf den kommenden Seiten. Die Stufen in den Klammern geben die Stufe an, die der Charakter sofort erhält, wenn er einen Nachteil wählt. Vorteile können normalerweise nicht ausgebaut werden.

Arroganz

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter behandelt alle um ihn herum herablassend und demütigend. Er stuft diese als minderwertig ein und traut diesen nichts zu. Der Charakter ist hochnäsiger und anmaßend. Fertigkeiten die auf dem Attribut „Charisma“ basieren, könnten davon negativ beeinflusst werden. Wann immer der Spielleiter eine passende Situation identifiziert, kann er von dem Charakter einen Erfolgswurf auf diesem Nachteil verlangen. Misslingt der Wurf, so behandelt der Charakter seinen Gegenüber wie ein Ding oder ignoriert diesen einfach.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat sich in Griff und verhält sich sogar entgegenkommend.

Kritischen Fehler: Der Charakter reizt den Gegenüber weiter und weiter, so dass diesem zu einer extremen Gefühlsausbruch kommt.

Doppelgänger

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter besitzt einen berühmt berüchtigten Doppelgänger, so dass alles was er tut, dem Charakter angehaftet wird. Der Spieler muss bestimmen um was für einen Doppelgänger es sich handelt: Wurf mit 1w12. Der Doppelgänger ist: 1-4: ein berühmter Schauspieler/Musiker o.ä., 5-8: ein bekannter Spezialverbrecher oder bei 9-12: ein berühmtester Terrorist.

Eitelkeit

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter versucht in jeder Situation Eindruck zu schinden, dem anderen Geschlecht zu imponieren und für Aufsehen zu erregen. Auch wenn keinen Anlass dafür gibt und auch wenn er sich dabei mit Federn Fremder schmückt. Wann immer der Spielleiter eine passende Situation identifiziert, kann er von dem Charakter einen Erfolgswurf auf diesem Nachteil verlangen. Gelingt der Erfolgswurf, so hält sich der Charakter gerade so zurück.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat sich in Griff, ist Locker und kann sogar über sich selbst lachen.

Kritischen Fehler: Das Imponiergehabe des Charakters nervt alle anwesenden. Sie wenden sich vom Charakter ab.

Erpresst

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter wird von einem Unbekanten erpresst. Der Unbekannte kennt Geheimnisse von dem Charakter, die nicht an die Öffentlichkeit, einer Person oder Gruppe geraten soll. Sollte diese eines Tages passieren, so ist der Charakter seines Lebens nicht mehr sicher.

Der Unbekannte meldet sich alle 1w12 Monate und verlange eine Summe von 1w12 x 10 kC von dem Charakter. Die Summe ist nach 20 Tagen zu zahlen. Der Unbekannte ist sehr gut darin den Charakter aufzuspüren und verfügt um viele Möglichkeiten wieder unter zu tauchen.

Geisteskrankheit

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter besitzt eine Geisteskrankheit. Im Kapitel „Die Seele“ wird eine Geisteskrankheit zufällig ausgewählt.

Geiz

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter sitzt auf seinem Geld und gibt es nicht her. Er ist geizig und gibt kein Geld aus. Er gibt nur dann etwas aus, wenn es auch wirklich notwendig ist. Er kauft sich selten Ausrüstung und wenn dann immer gebrauchte um die er stundenlang vorher feilscht. Er ernährt sich von günstiger Nahrung mit zweifelhafter Qualität. Er verleiht kein Geld und verschenkt erst recht keins. Wird er bestohlen wird er richtig böse.

Soll er Geld ausgeben, so wird von dem Charakter ein Erfolgswurf verlangt. Misslingt der Wurf, so wird er alles daran tun, kein Geld auszugeben.

Kritischer Erfolg: Er kann seinen Geiz unterdrücken und kann sein Geld in vollen Händen ausgeben.

Kritischen Fehler: Der Charakter wird aggressiv und angriffslustig. Eventuell kommt es zum heftigen Streit.

Gesucht

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter hat eine Straftat begangen und wird von der Justiz verfolgt. Er hat einen Diebstahl, einen Betrug oder eine ähnliche Straftat begangen. Bei einer Überprüfung seiner Identität wird er sofort festgenommen. Auf den Charakter ist ein Kopfgeld von 20 kC ausgesetzt. Eine UE-Lizenz oder eine Söldner-Lizenz kann er nicht besitzen oder erwerben.

Gewohnheitslügner

(1 Stufe) - Nachteil

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Der Charakter ist ein notorischer Lügner. Er hüllt sich in unglaubliche Lügengeschichten ein, die aber alle vollkommen glaubwürdig und passen sind. Für die Fertigkeit "Show" zahlt der Charakter 50% weniger Erfahrungspunkte.

Gier

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter ist von der Gier nach Geld besessen. Er versucht soviel Credits zu bekommen, wie möglich und das egal in welcher Form und auf welche Weise. Er wird versuchen alle Wege zu nutzen um an das Geld zu kommen. Egal ob legal und illegal. Er wird dabei auch nicht vor seinen Freunden halt machen. Immer dann wenn es um größeren Summen geht (Summen die gleich oder größer seines monatlichen Lebenshaltungskosten ist), wird ein Erfolgswurf für Gier abgelegt. Gelingt der Wurf, so kann er seinem Drang widerstehen. Misslingt hingegen der Wurf, so ist er seiner Gier unterlegen und legt los das Geld zu scheffeln.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat sich perfekt im Griff. Er kann sogar großzügig mit seinem Geld sein.

Kritischer Fehler: Der Charakter ist überwältigt von dem Verlangen nach Geld. Er geht dabei sogar über Leichen und macht auch nicht vor seinen Freunden halt.

Hässlich

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter ist sehr hässlich, so dass es sogar anderen Spezies auffällt. Das Charisma sinkt um 2 Punkte und erhält zu den meisten öffentlichen Gebäuden keinen Zutritt. Andere Personen machen einen Bogen um den Charakter und in der Menge fällt er besonders negative auf.

Jähzorn

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter überreagiert wenn er betrogen, schlecht behandelt, beleidigt oder in seiner Ehre gekränkt wird. Dies führt dazu dass er handgreiflich und gewalttätig wird. Der Erfolgswurf kann ihn vor einen solchen Ausbruch schützen, wenn der Wurf gelingt. Misslingt der Wurf, so unterliegt er seinem Jähzorn.

Kritischer Erfolg: Der Charakter hat sich perfekt unter Kontrolle.

Kritischen Fehler: Dem Charakter brennen alle Sicherungen durch und beginnt das große Gemetzel.

Prinzipien

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter ist Innerlich dazu verpflichtet gewisse Prinzipien einzuhalten. Der Charakter kann (darf) nicht gegen diese Prinzipien verstoßen. Macht er es doch, so

muss dies schwere Folgen haben. Der Spielleiter muss dem Charakter Erfahrungspunkte abziehen oder der Charakter erhält zufällig ausgesuchte Geisteskrankheiten.

Es folgen einige Beispiele für Prinzipien:

- Schützt deine Freunde mit dem Leben
- Breche nie ein gegebenes Versprechen
- Versuche nie den anderen zu übervorteilen
- Nehme jede Aufforderung zum Kampf an
- Fliehe niemals
- Benutze niemals eine Waffe
- Töten niemals ein anderes intelligentes Wesen
- Mache nie Gefangene, auch nicht zum verhören
- Hilfe jedem, der darum bittet
- Sprechen niemals
- Greife niemals jemanden frei an (z.B.: von Hinten, einen Liegenden, im Fernkampf)
- Überlasse dein Geld den Armen (nur 10% der Einnahmen dürfen behalten werden)
- Halte die Keuschheit ein
- Trinke nie Alkohol
- Esse kein Fleisch
- Esse nichts Künstliches

Rachsucht

(6 Stufen) - Nachteil

Sollte der Charakter schlecht behandelt, von jemand betrogen, in seiner Ehre gekränkt oder beleidigt werden, vergisst der Charakter dies nie wieder. Er wird alles daran tun, sich bei demjenigen es in zehnfacher Form zurück zu zahlen. Egal was es kostet und egal was er alles dafür tun muss. Oft führt der Charakter mental eine Liste, von Personen an denen er sich rächen will und jeder sollte froh sein, wenn er nicht auf ihr steht. Um sich unter Kontrolle zu halten, muss dem Charakter ein Erfolgswurf gelingt.

Kritischer Erfolg: Alles bestens. Der Charakter kann über die Situation sogar scherzen.

Kritischen Fehler: Der Charakter verfällt in absoluten Blutrausch. Die Rache will jetzt!

Schulden

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter besitzt 500.000 C die er jedoch innerhalb der nächsten 5 Jahre zurückzahlen muss. Wie es zu den Schulden gekommen ist, kann der Spieler frei wählen. Zahl der Charakter die Summe nicht zurück, so gilt er als Flüchtling und seine Identität kommt auf die offizielle Gesuchtenliste. Die Belohnung beträgt 50 kC, also hoch genug um einige Kopfgeldjäger aufmerksam zu machen.

Spieler

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter ist dem Glücksspiel verfallen und kann sich solchem nur schwer widersetzen. Immer dann wenn

Kapitel 5 - Fertigkeiten

irgendwo gespielt wird, gesellt sich der Charakter dazu und spielt mit, wenn ihm der Erfolgswurf misslingt. Gelingt der Wurf, so kann er sich gerade so noch beherrschen. Für die Fertigkeit "Glücksspiel", zahlt der Charakter 50% weniger Erfahrungspunkte.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann sich beherrschen und kann völlig entspannt dem Spiel zuschauen.

Kritischen Fehler: Der Charakter muss mitspielen. Er weit sein gesamtes und evtl. fremdes Vermögen dabei aufs Spiel setzen.

Magisch Unbegabt

(1 Stufe) - Nachteil

Für magische Fertigkeiten und Zaubersprüche muss dieser Charakter, durch seine magische Unbegabtheit, das Doppelte an Erfahrungspunkten zahlen. Zusätzlich erhält er eine WM:-2 auf magische Rettungswürfe.

Neugier

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter ist sehr neugierig. Er steckt in alles seine Nase rein und mag es nicht etwas nicht zu wissen. Geheimnisse muss er aufdecken, Truhen muss er öffnen und so manchen Auftrag nimmt ohne Bezahlung an, weil er wissen will wie die Geschichte zu Ende geht.

Immer dann wenn ein Geheimnis auf den Charakter wartet, muss er einen Erfolgswurf für diese Fertigkeit ablegen. Misslingt der Wurf, so unterliegt er seiner Neugier und möchte das Geheimnis aufdecken.

Kritischer Erfolg: Der Charakter kann seine Neugier unterdrücken und kann sich völlig neutral verhalten.

Kritischen Fehler: Der Charakter steuert schnurgerade dem Geheimnis zu, ohne dabei auf seine persönliche Sicherheit noch auf seiner Kameraden zu achten.

Tierfeindschaft

(1 Stufe) - Nachteil

Alle Tiere/Kreaturen mögen den Charakter nicht. Sie werden bei seiner Anwesenheit unruhig und werden aggressiv. Immer dann wenn ein Tier die Spielergruppe angreift, ist die Chance sehr hoch das es zuerst diesen Charakter angreifen wird.

Todfeind

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter besitzt einen Todfeind. Dieser versucht nun alles, um das Leben des Charakters so schwer wie möglich zu machen. Der Spieler kann wählen, ob der Todfeind ein Angehöriger einer Geheimorganisation, der Anführer eines Piratenclans, der Chef eines Verbrecher Syndikat, ein hoher Angehöriger eines Konzerns, ein ehemaliger Freund (er kennt den Charakter sehr genau)

oder sogar ein Wahnsinniger und somit ein erbarmungsloser Killer ist. Der Spielleiter besitzt die Möglichkeit diesen Todfeind immer und immer wieder auftauchen zu lassen um das Leben des Spielers schwer zu machen. Der Todfeind ist kaum zu fassen, so dass er eine Ewigkeit den Charakter jagen wird.

Total unbegabt

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter ist total unbegabt etwas zu lernen. Für alle Fertigkeiten zahlt der Charakter 10% mehr Erfahrungspunkte.

Unglück

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter ist ein totaler Unglücksbursche. Von einem Attribut seiner Wahl, wird ein Punkt permanent abgezogen.

Verpflichtung

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter besitzt eine Verpflichtung gegenüber einer Organisation. Dies kann eine Regierung sein, einer staatliche Organisation, wie einem Geheimdienst, der Steuerfandung oder der Polizei. Dies kann aber auch eine Gilde sein, wie die Kristallgilde, die Raumfahrergilde oder die Schattengilde, sowie auch eine Legion oder einem Kult, Sekte oder Religion. Üblich sind auch Verpflichtungen gegenüber dem organisierten Verbrechen.

Die Verpflichtung kann sehr weit reichend sein. Als erstes muss er der Organisation ständig Bericht erstatten. Weiterhin muss er Aufträge von dieser bedingungslos folgen. Oft verlangt die Organisation einen Anteil an allen Aktionen des Charakters.

Der Charakter kann sich dieser Verpflichtung nicht entziehen. Handelt er gegen seine Verpflichtung, so wird diese weit reichende und oft gesundheitsschädliche Konsequenz für den Charakter.

Vorbestraft

(1 Stufe) - Nachteil

Der Charakter ist vorbestraft. Er wurde wegen einem Vergehen für 1 Jahr zu Haft verurteilt. Der Grund der Verurteilung war kann der Spieler frei wählen. Durch die Vorbestrafung ist er den Behörden bekannt und er kann keine UE-Lizenz oder eine Söldner-Lizenz erwerben.

Vorurteil

(6 Stufen) - Nachteil

Der Charakter besitzt starke Vorurteile gegen eine Gruppe von Wesen. Der Spieler muss bei diesem Nachteil bestimmen, um welche Gruppe es sich handelt.

Kapitel 5 - Fertigkeiten

Es kann sich dabei um eine wählbare Spezies handeln (z.B.: Grunks, Walerianer, Drogoliten, usw.), um eine Bevölkerungsschicht (z.B.: Adelige, Sklaven, Arbeiter, Bettler, usw.) oder auch um eine Berufsgruppe (Polizisten, Soldaten, Bürokraten, Händler, Raumfahrer, usw.). Der Grund für die Vorurteile kann auf Wahrheiten oder auch sich auf Gehirngespinnste und Unwahrheiten stützen. Immer dann, wenn der Charakter mit der bestimmten Gruppe in Kontakt kommt, muss er auf dieser Fertigkeit einen Erfolgswurf ablegen. Misslingt der Wurf, so unterliegt er seinen Vorurteilen und wird nicht kooperieren, sich ablehnend oder sogar beleidigend verhalten

Kritischer Erfolg: Der Charakter unterdrückt seine Vorurteile und kann sich völlig normal verhalten.

Kritischen Fehler: Der Charakter verhält sich stark provokant und provoziert die andere Partei, so dass es zu Handgreiflichkeiten kommen kann.