

ANGEBORENE FERTIGKEITEN

Positive angeborene Fertigkeiten

Wurf	Fertigkeit
20	Unsterbliche Seele Glückspilz Schadensresistenz III Verbesserte Sinne: 3 × 18 und +16
19	Verbesserte Psi-Auswirkungen Psi-Routine Schmerzunempfindlichkeit Verbesserte Sinne: 3 × 17 und +15
18	Lernfähigkeit Gute Reflexe III Schadensresistenz II Verbesserte Sinne: 2 × 17 und +15
17	Reduzierte Blutung III Schnelle Regeneration II Psi-Widerstand Verbesserte Sinne: 2 × 16 und +14
16	Beidhändigkeit Schadensresistenz I Talent II Verbesserte Sinne: 1 × 16 und +14
15	Gute Reflexe II Durchhaltevermögen Reduzierte Blutung II Verbesserte Sinne: 1 × 16 und +12
14	Psi-Überladungsschutz Schnelle Regeneration I Natürliche Waffen Verbesserte Sinne: 1 × 16 und +10
13	Orientierungssinn Sprachgenie Chamäleon Winterschlaf Verbesserte Sinne: 1 × 15 und +9
12	Schlangemensch Reduzierte Blutung I Talent I Geschickte Finger Verbesserte Sinne: 1 × 15 und +7
11	Gute Reflexe I Explosive Schnelligkeit Bauchredner Zäh Verbesserte Sinne: 1 × 15 und +5
10	Stimmenimitator Dreidimensionales Verständnis Didaktik Kurzschläfer Verbesserte Sinne: 1 × 15 und +3

Die positiven Fertigkeiten

Bauchredner

Der Charakter kann sprechen (Töne erzeugen), ohne den Mund (oder ein entsprechendes Organ) zu bewegen. Er erhält einen Bonus von +3 auf *Schauspielerei*, wenn er diese Fertigkeit unterhaltend anwenden will bzw. den Versuch unternimmt, andere Personen zu täuschen (z.B. als Ablenkungsmanöver).

Beidhändigkeit

Der Charakter erhält Vorteile beim Kampf mit zwei Nahkampfwaffen. Er erlernt die gleiche Waffe mit seiner zweiten Hand leichter als andere Charaktere (Details siehe Kapitel *Kampf*).

Chamäleon

Der Charakter kann seine Haut- und Haarfarbe der Umgebung anpassen und sich damit sehr gut tarnen. Er erhält je nach Umgebung einen Bonus auf *Heimlichkeit* (*Verbergen*) von +1 (Stadt) bis +5 (Urwald). Menschen dürfen diese Fähigkeit nicht wählen.

Didaktik

Der Charakter ist besonders gut darin, Wissen zu vermitteln. Er kann anderen Personen besser Fertigkeiten beibringen, die er selbst beherrscht. Er erhält einen Bonus von +3 auf *Rhetorik* (*Didaktik*).

Dreidimensionales Verständnis

Der Charakter kann sehr exakt Entfernungen und Abmessungen schätzen, die Abweichung liegt bei höchstens 1%. Ein Psi-Anwender mit dieser Fertigkeit weiß stets, in welcher Psi-RW sich sein Ziel befindet. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hätte z.B. eine erhöhte Chance, wahrzunehmen, daß er sich in einer holographischen Umgebung befindet. Unabhängig davon gibt diese Fertigkeit einen Bonus von +1 auf *Raumnavigation*.

Durchhaltevermögen

Der Charakter darf einen normal mißlungenen Fertigkeitswurf (also keinen kritischen Mißerfolg) ohne MW-Erhöhung wiederholen, selbst wenn er die Fertigkeit nicht beherrscht. Nach diesem Zusatzversuch ist bei Bedarf eine weitere Wiederholung nach normalen Regeln gestattet. Diese Fähigkeit ist nicht anwendbar, wenn eine Wiederholung nicht vorgesehen ist, also z.B. im Kampf oder bei Psi-Fertigkeiten.

Explosive Schnelligkeit

Der Charakter besitzt eine hohe Schnelkraft und kann schneller beschleunigen als andere Personen. Er erhält generell einen Bonus von +1 auf *Laufen* (*Sprint*). Außerdem wird der Wert SCH um fünf erhöht, wenn er sprintet (was bis maximal einfache TRK erlaubt ist). Dieser Bonus auf SCH wird allerdings jede Runde um eins verringert, bis er Null beträgt.

Geschickte Finger

Der Charakter ist besonders geschickt mit den Fingern und erhält einen Bonus von +2 auf *Fingerfertigkeit*.

Glückspilz

Würfelt der Charakter einen Patzer, wird das Ergebnis nicht um eine Mißerfolgs-kategorie verschlechtert. Allerdings kann auch für diesen Charakter ein Patzerwurf niemals einen Erfolg bedeuten.

Gute Reflexe I, II, III

(Änderung) Der Charakter erhält einen **Bonus von +1 pro Stufe auf die Reaktion** und darf bei der Initiative nicht nur die Zehner, sondern auch die Wurfsergebnisse bis zur Stufe dieser Fertigkeit weiter würfeln.

☞ Beispiel: Mit guten Reflexen der Stufe III erhält der Charakter +3 auf die Reaktion und darf Einsen, Zweier, Dreier und Zehner bei der Initiative weiter würfeln.

Kurzschläfer

Der Charakter fühlt sich nach vier Stunden Schlaf am Tag völlig erfrischt. Im Notfall (für ein paar Tage) genügen ihm sogar zwei Stunden Schlaf pro Tag. Für Nichtmenschen gilt: Sie benötigen nur die Hälfte an Ruhephase, welche für ihre Rasse typisch ist.

Lernfähigkeit

Der Charakter erhält einen LP bereits dann, wenn er beim Lernwurf den MW genau erreicht.

Natürliche Waffen

(Änderung) Der Charakter verfügt über eine Angriffsmöglichkeit (z.B. ausfahrbare Krallen), welche im **Nahkampf 2w+1 Schaden** (plus Schadensbonus) anrichtet. Im Einverständnis mit dem Spielleiter dürfen auch ungewöhnliche Angriffe wie Schwanzschlag oder Säurespucke gewählt werden, allerdings nur mit geringer Reichweite und reduziertem Schaden. Menschen dürfen diese Fähigkeit nicht wählen.

Orientierungssinn

Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf die Fertigkeiten *Atlas* und *Raumnavigation*. Darüber hinaus kann er sich kaum verlaufen, da er sich Richtungen und Wege optimal merken kann (in Städten automatisch). In der Wildnis erhält er einen Bonus von +3 auf *Wildnis* (*Orientierung*).

Psi-Routine

Wenn der Charakter negative PP hat, werden seine Psi-Kosten nicht verdoppelt.

Psi-Überladungsschutz

Der Charakter wird nicht durch Psi-Schaden betroffen, welcher durch Überladungs-

effekte hervorgerufen wird (kritische Widerstandswürfe des Opfers, Anti-Psi-Felder).

Psi-Widerstand

Der Charakter darf seine Widerstandswürfe gegen Psi-Sprüche stets mit 3w statt 2w durchführen. Zwei dieser Würfel müssen allerdings als „Hauptwürfel“ erkennbar sein, damit sie zur Bestimmung eines Patzers herangezogen werden können. Die gleichen Regeln gelten für eventuelle Lernwürfe.

Reduzierte Blutung I, II, III

Früher *Keine Blutung*. Der Charakter ist von Blutungen nur begrenzt betroffen. Die Blutungsgröße wird direkt nach Erhalt eines Treffers automatisch um die Stufe reduziert.

Schadensresistenz I, II, III

Früher *Natürliche Rüstung*. Jede Wunde, die der Charakter erhält, wird um Stufe $\times 2$ TP reduziert

Schlangemensch

Der Charakter erhält einen Bonus von +5 auf *Akrobatik (Winden)*.

Schmerzunempfindlichkeit

Der Charakter darf nach Erhalt einer Wunde den Auswirkungswurf mit 3w statt mit 2w durchführen.

Schnelle Regeneration I, II

Der Regenerationswert jeder Wunde wird sofort nach Erhalt um die Stufe erhöht.

Sprachgenie

Der Charakter erhält anfangs alle Sprachstufen wie unter Bildung 20 (Kapitel Fertigkeiten: *Sprachen*) beschrieben sowie eine weitere Sprache auf Stufe 11 + seine geistige Priorität. Neue Sprachen kann er nach 24 Stunden in Höhe seiner geistigen Priorität.

Stimmenimitator

Der Charakter kann (nahezu) perfekt Stimmen nachahmen. Er erhält für diese Fälle einen Bonus von +5 auf die Fertigkeit *Schauspielerei (Darstellung)*. Stimmenimitatoren können auch gängige Tierstimmen nachahmen. Stimmen von Mitgliedern anderer Rassen sind schwerer zu imitieren (höherer MW).

Hört der Charakter eine Stimme, die er imitieren möchte, muß er den ersten FW gegen einen (meistens recht hohen) MW durchführen. Bei Gelingen konnte er sich die Stimme so gut einprägen, daß er bei folgenden Versuchen nur gegen den halben MW würfeln muß, um die Stimme nachzumachen. Der Imitator kann allerdings nur dauerhaft Stimmen imitieren, welche er regelmäßig übt, d.h. nach einer gewissen Zeit wird eine nur einmal gebrauchte Stimme wieder vergessen.

Talent I, II

Mit Stufe 1 dieser Fähigkeit kann sich der Charakter eine weitere Sonderfertigkeit aussuchen (nach den üblichen Regeln). Mit Stufe 2 kann der Charakter entweder zwei weitere Sonderfertigkeiten wählen oder seine bestehende Sonderfertigkeit um eine Stufe erhöhen. Er hat also die Wahl zwischen dreimal Fertigkeit +1 oder einmal Fertigkeit +2.

Unsterbliche Seele

Der Charakter verfügt über einen unsterblichen Geist. Er kann nach seinem körperlichen Tod innerhalb von PSI Stunden einen neuen (Klon) oder seinen alten (wiederhergestellten) Körper zurückerhalten (je nach Spielwelthintergrund). Nach dieser Frist ist er allerdings unwiderruflich tot. Es ist nicht möglich, die unsterbliche Seele in einen Androiden zu überführen und der Charakter kann auch nicht gewaltsam in einen fremden Körper eindringen.

Verbesserte Psi-Auswirkungen

Der Charakter darf mit 3w statt 2w auf der Tabelle für Psi-Auswirkungen würfeln.

Verbesserte Sinne

Diese angeborene Fertigkeit wird in jeder Kategorie angeboten. Bei der Auswahl dieser Fertigkeit kann der Charakter zwei Modifikationen an seinen Sinnen vornehmen: *Zuerst* kann er einen, zwei oder drei (je nach Wurf) seiner Sinne auf den angegebenen Wert *setzen*. Hat der Charakter keine niedrigeren Sinne, bringt ihm dies nichts. *Danach* kann er die Bonuspunkte beliebig auf die Sinne verteilen. Das Maximum ist 25, wobei jeder Sinnespunkt über 20 zwei der Verbesserungspunkte verbraucht. Rassenspezifische Boni oder Mali werden nach der Vergabe von Bonuspunkten angewendet.

☞ Beispiel: Für einen menschlichen Charakter ergibt der Wurf eine 20 und der Spieler entscheidet sich, die verbesserten Sinne (3 \times 18 + 16) zu wählen. Er hat derzeit die Sinne SEH 12, HRV 15, GER 8, GSM 16, TST 6 und INT 17. Zuerst setzt er SEH, HRV und TST auf 18. Danach beschließt er, die Sehkraft auf 20 zu erhöhen, was bereits 2 der 16 Zusatzpunkte verbraucht. Dann steigert er die Intuition auf 25, was ihn dreizehn Punkte kostet (drei Punkte bis zum Maximalwert 20, danach zehn Punkte, um auf 25 zu steigern). Der restliche Punkt wird benutzt, um das HRV auf 19 zu erhöhen.

Winterschlaf

Der Charakter kann seine Lebensfunktionen auf ein Minimum reduzieren. Dies wirkt für ihn annähernd wie eine Kälteschlafkammer. Ein unerfahrener (oder oberflächlicher) Beobachter kann den Charakter für tot halten.

☞ Beispiel: Ein NSC mit *Winterschlaf* wird durch einen Treffer eines Charakters schwer verwundet. Er beschließt, zusammenzubrechen und „sich tot zu stellen“. Die Frage der Spieler „Ist der tot?“ sollte der Spielleiter mit einem sicheren „Ja“ beantworten, außer sie untersuchen ihn mit *Medizin*.

Zäh

(**Änderung**) Der Charakter erhält eine **Stufenerhöhung** von +2 auf die Fertigkeit *Ausdauer*.

Negative angeborene Fertigkeiten		
Wurf	Fertigkeit	Wert
8	Mangelnde Konzentration Bluter I Schlechte Regeneration I Kurzatmig	11
7	Zwei linke Hände Verwundbarer Punkt Begriffsstutzig I	13
6	Tageszyklus Untalentiert Überladungsanfälligkeit	15
5	Bluter II Schlechte Regeneration II Fragiler Körper I	17
4	Psi-Anfälligkeit Schlechte Reflexe Mangelnder Lebenswille	18
3	Begriffsstutzig II Schmerzanfälligkeit Epileptiker	19
2	Tolpatsch Bluter III Fragiler Körper II	20

Die negativen Fertigkeiten

Begriffsstutzig I, II (Wert 13, 19)

Der Charakter erhält auf jeden Lernwurf die Stufe seines Nachteils addiert.

Bluter I, II, III (Wert 11, 17, 20)

Der Charakter ist von Blutungen wesentlich stärker betroffen. Die Blutungsgröße wird direkt nach Erhalt eines Treffers automatisch um die Stufe erhöht. Bluter dürfen die positiven angeborenen Fertigkeiten *Unsterbliche Seele*, *Schadensresistenz*, *Schmerzunempfindlichkeit*, *Reduzierte Blutung*, *Schnelle Regeneration* oder *Zäh* nicht wählen.

Epileptiker (Wert 19)

Ein Epileptiker steht ständig vor der Gefahr, einen Anfall zu bekommen. Immer wenn ein epileptischer Charakter eine Doppel-Null (also Zwanzig) bei einem FW würfelt, betrifft ihn ein Anfall, welcher [1w] Minuten andauert. Der betroffene FW wird noch komplett durchgeführt und hat normale Auswirkungen, sofern es sich um

sofortige Handlungen handelt (Angriff, Psi-Einsatz usw.). Aufrechterhaltene Psi-Sprüche brechen sofort danach zusammen, der Charakter verliert die Kontrolle über ein Fahrzeug oder wird aus einem Computersystem (*Atlas*) hinausgeworfen.

Würfelt der Epileptiker beim FW die Doppel-Null zweimal hintereinander, ist der Anfall so schlimm, daß eine Beruhigung nur unter ärztlicher Kontrolle in einem Krankenhaus (oder ruhiger Umgebung) möglich ist. Eine dreimalige Doppel-Null führt zum sofortigen Tod des Charakters.

Fragiler Körper I, II (Wert 17, 20)

Früher *Glasknochen*. Wenn der Charakter eine Wunde erhält, wird diese sofort um $[1w]/2$ (abgerundet, Stufe I) bzw. $[1w]$ (Stufe II) TP vergrößert. Charaktere mit diesem Nachteil dürfen die positiven angeborenen Fertigkeiten *Unsterbliche Seele*, *Schadensresistenz*, *Schmerzempfindlichkeit*, *Reduzierte Blutung*, *Schnelle Regeneration* oder *Zäh* nicht wählen.

Kurzatmig (Wert 11)

Der Charakter erhält -2 auf die Fertigkeit *Ausdauer*. Die positiven Eigenschaften *Durchhaltevermögen*, *Zäh* und *Explosive Schnelligkeit* sind nicht wählbar.

Mangelnde Konzentration (Wert 11)

Der Charakter verliert schnell die Lust an einer Aufgabe und kann sich nicht konzentrieren. Er hat normalerweise keinen Wiederholungswurf bei FW. In (für ihn) extrem lebensgefährlichen oder wichtigen Situationen darf er den FW wiederholen, allerdings mit einer MW-Erhöhung von vier. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Durchhaltevermögen* und *Didaktik* sind nicht wählbar.

Mangelnder Lebenswille (Wert 18)

(**Änderung**) Der Charakter **stirbt bei -40 TP** sofort. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Unsterbliche Seele*, *Reduzierte Blutung*, *Winterschlaf* und *Schadensresistenz* sind nicht wählbar.

Psi-Anfälligkeit (Wert 18)

(**Änderung**) Der Charakter hat nur einen w bei seinen Psi-Widerstandswürfen

(ebenso der Lernwurf). **Eine Eins ist ein Patzer**. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Verbesserte Psi-Auswirkungen*, *Psi-Routine*, *Psi-Widerstand* und *Psi-Überladungsschutz* sind nicht wählbar.

Schlechte Reflexe (Wert 18)

Der Charakter darf bei Reaktionswürfen/Initiativen die Null (also die Zehn) *nicht* weiter würfeln. Modifikationen durch Reflexverstärker haben aber eine ganz normale Wirkung. Die positive angeborene Fertigkeit *Gute Reflexe* darf nicht gewählt werden.

Schlechte Regeneration I, II (Wert 11, 17)

Bei jeder Wunde des Charakters wird der Regenerationswert sofort nach Erhalt um die Stufe reduziert. Charaktere mit diesem Nachteil dürfen die positiven angeborenen Fertigkeiten *Schadensresistenz*, *Schmerzempfindlichkeit*, *Reduzierte Blutung*, *Schnelle Regeneration* oder *Zäh* nicht wählen.

Schmerzempfindlichkeit (Wert 19)

Sämtliche Verletzungsauswirkungswürfe des Charakters werden nur mit einem w durchgeführt. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Schmerzempfindlichkeit*, *Schadensresistenz* und *Zäh* sind nicht wählbar.

Tageszyklus (Wert 15)

Der Charakter hat einen festen, nicht beeinflussbaren Tageszyklus, welcher ihn zu bestimmten Zeiten hilflos macht. Er fällt nach 20 Stunden Aktivität in einen achtstündigen komatösen Zustand (oder eine Verpuppung, Verwandlung, Zustandsänderung). Die Zeitspanne ist variierbar, sollte aber folgende Bedingungen erfüllen: Der Komazustand muß mindestens ein Drittel des Wachzustands betragen und die Zykluszeit sollte nicht 24 Stunden betragen. Menschen dürfen diese negative Eigenschaft nicht wählen, menschenähnliche aber wohl. Die positiven Eigenschaften *Kurzschläfer* und *Winterschlaf* sind nicht wählbar.

Tolpatsch (Wert 20)

Der Unglücksrabe unter den Charakteren. Für ihn bedeutet nicht nur die Doppel-Eins einen Patzer, sondern auch jede Drei (Eins-Zwei) bei einem FW. Vorteil: Die gleiche Regel gilt auch für Lernwürfe. Die positiven Eigenschaften *Glückspilz* und *Geschickte Finger* sind nicht wählbar.

Überladungsanfälligkeit (Wert 15)

Sämtlicher Psi-Schaden durch Überladungen wird um einen $[w]$ erhöht. In Anti-Psi-Feldern erhält der Charakter sogar einen $[w]$ Schaden nach PSI Minuten, selbst wenn er nicht aktiv zaubert. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Verbesserte Psi-Auswirkungen*, *Psi-Widerstand* und *Psi-Überladungsschutz* sind nicht wählbar.

Untalentiert (Wert 15)

Der Charakter hat eine Sonderfertigkeit weniger als normal für seine Spezies üblich. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Talent*, *Bauchredner*, *Beidhändigkeit*, *Didaktik*, *Dreidimensionales Verständnis*, *Explosive Schnelligkeit*, *Geschickte Finger*, *Orientierungssinn*, *Schlangemensch*, *Stimmenimitator* und *Zäh* sind nicht wählbar.

Verwundbarer Punkt (Wert 13)

Der Charakter wird automatisch bewußtlos, wenn er exakt an einer bei der Auswahl definierten Trefferzone zwischen 6,6 und 9,9 (Rumpf, Seite) getroffen wird und mindestens ein Schadenspunkt durchgeht. Die Bewußtlosigkeit dauert die Wundgröße in Runden an. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Schmerzempfindlichkeit* und *Schadensresistenz* sind nicht wählbar.

Zwei linke Hände (Wert 13)

Der Charakter kann keine zweihändigen oder zwei einhändige Waffen benutzen. Er erleidet bei der Ausübung von Aufgaben, für die er unbedingt beide Hände benötigt, Abzüge (üblicherweise -2). Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Beidhändigkeit* und *Geschickte Finger* sind nicht wählbar.