



Tabellenteil

Für Basisattribute **STR, GES, BEW, KON, CYB, BIL, CHA, PSI** achtmal mit 2³[w] würfeln und Ergebnisse verteilen. Modifikationen für Nichtmenschen beachten. **Charakterpunkte** sind die Gesamtpunkte aller Basisattribute.

Sinneswerte **SEH, HRV, GER, GSM, TST, INT** in dieser Reihenfolge jeweils mit [2w] würfeln oder auf den Festwert 11 legen. Modifikationen für Nichtmenschen beachten.

SBO und **TRK** anhand der **STR** des Charakters aus unterer Tabelle ermitteln.

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	TRK	SBO
2	3	-3
3..4	3,5	-2
5..7	4	-1
8..14	5	0
15..17	6	+1
18..19	6,5	+2
20	7	+3
21	7,5	+4
22	8	+4
23	8,5	+5
24	9	+5
25	9,5	+6
26	10	+6
27	10,5	+7
28	11	+7
29	11,5	+8
30	12	+8

GST ist der Mittelwert aus **BIL, CHA, PSI, TP/SP** entsprechen **KON** plus Spezieswert plus Stufe in *Ausdauer*.

PP entsprechen **PSI**.

BEW anhand der angegebenen Berechnungen eintragen. Achtung: Wert kann sich im Laufe der Charaktererschaffung noch ändern.

Belastung und Beweglichkeit		
Kategorie	Belastung	Beweglichkeit
0	Last ≤ TRK/2	100% Bew
1	Last ≤ TRK	Bew -1
2	Last ≤ TRK × 2	75% Bew
3	Last ≤ TRK × 3	50% Bew
4	Last ≤ TRK × 4	0
5	Last ≤ TRK × 5	-2

REA und **SCH** nach Angaben eintragen. Modifikationen für Nichtmenschen beachten. Achtung: Werte können sich im Laufe der Charaktererschaffung noch ändern.

LK	Reaktion	Schnelligkeit
0	Bew/2+CW	Bew/2+25+CW
1	Bew/2+CW	Bew/2+24+CW
2	Bew/2+CW	Bew/2+22+CW
3	Bew/2+CW	Bew/2+20+CW
4	CW	18+CW
5	-2+CW	16+CW

Acht Prioritätspunkte auf sechs Fertigkeitsebenen **Körperlich, Waffen, Fahrzeug, Geistig, Sozial, Psi** verteilen. Psi (Psyker: Waffen) anfangs -1, alle anderen 0. Maximum ist 3.

Priorität	Kosten: Psi	Kosten: Andere
0	1	0
1	2	1
2	3	2
3	5	4

Charakter hat **50 LP** zur Verfügung, welche für das Erlernen von *Fertigkeiten* oder den Erwerb von **Geld** (1 LP = 30 KCR, ab dem 11. LP

nur noch 10 KCR) genutzt werden können. Basisvermögen ist [(Soziale Priorität+1)×10+CHA] in KCR. Charaktere mit niedriger Charakterpunktzahl erhalten pro **Charakterpunkt** unter **110** einen **Zusatz-LP**. Nur mit Zusatz-LP können *Boni auf angeborene Fertigkeiten* erworben werden.

Erlernen von Fertigkeiten: Um eine Stufe in einer Fertigkeit zu lernen, müssen LP in Höhe der neuen Stufe bezahlt werden (ab Stufe 11 doppelte Kosten). Es muß stufenweise gelernt werden.

Stufe	Kosten	Stufe	Kosten
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

Auswirkungen der Priorität: Jeder LP wird aufgrund der Priorität des Bereiches modifiziert.

Priorität	Lernpunkte
-1	n.a.
0	1 LP = LP/2
1	1 LP = 1 LP
2	1 LP = 2 LP
3	1 LP = 3 LP

Sonderfälle: Jeder Charakter darf eine *Sonderfertigkeit* wählen, in der er eine kostenlose Stufenerhöhung um eins erhält. *Allgemeine* (mindestens Priorität 1), *Verteilte* (Bessere Priorität zweier Bereiche) und *Komplexe* (Durchschnittspriorität zweier Bereiche) Fertigkeiten beachten.

Spezialisierungen innerhalb von Fertigkeiten sind ab **Stufe 3** erlaubt, bei *Medizin* und *Waffenlosen Kampf* bereits zu Beginn vorgeschrieben.

Fertigkeitenetz: Eine Nachbarfertigkeit (direkte Verbindung durch Linie zwischen den Fertigkeiten) nimmt automatisch eine sich aus der höheren Stufe ergebende Fertigungsstufe (-2 pro Punkt) an, ohne daß dafür LP vergeben werden müssen. Stufen werden durch die Priorität nach unten begrenzt.

Priorität	Stufe	Priorität	Stufe
0	-5	2	-2
1	-3	3	0

Bonus: Für viele Fertigkeiten werden *Boni* bzw. *Mali* aufgrund passender Basisattribute vergeben. Bei Bonusangaben mit einem Attribut und vier Werten gibt es -2, wenn das Attribut nicht den ersten Wert übertrifft; -1, wenn der zweite Wert nicht übertroffen wird; +1, wenn der dritte Wert erreicht wird und +2, wenn der vierte Wert erreicht wird. Bei Bonusangaben mit zwei Attributen und zwei Werten wird jeweils -1 vergeben, wenn der erste Wert nicht übertroffen wird oder +1, wenn der zweite Wert erreicht wird.

Charaktere dürfen für eine **angeborene Fertigkeit** mit [2w] würfeln. Außerdem kann durch Auswahl einer negativen eine positive Fertigkeit erworben werden. Mit *Zusatz-LP* kann diese Auswahl modifiziert werden.

Kosten an Zusatz-LP	Modifikation
1	+1
3	+2
6	+3
...	...

Der Charakter kann **Cyberware** und **Ausrüstung** mit Geld erwerben. Gewisse Ausrüstung kann „gestellt“ werden. Hintergrund, Beruf, Freunde und Bekannte können definiert werden.

Positive angeborene Fertigkeiten		
Wurf	Fertigkeit	
20	Unsterbliche Seele Glücksspiel 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	
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 Untalentierte 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

Tabellenteil



Mensch

- Die angeborenen Fertigkeiten *Chamäleon*, *Natürliche Waffen* und *Tageszyklus* können nicht gewählt werden.
- Frauen werden durchschnittlich 95 Jahre alt, haben eine mittlere Körpergröße von 178 cm und wiegen ca. 70 kg. Männer erreichen ein Durchschnittsalter von 90 Jahren, werden im Schnitt 186 cm groß und wiegen 84 kg.

Psyker

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-2	0	-2	-4	-4	0	0	+5
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
0	0	0	0	0	-4		

- Ein Psyker bekommt körperliche Schwierigkeiten, wenn er seine Heimatwelt verläßt, da er auf höhere Schwerkraft nicht eingestellt ist. Um diese Probleme zu umgehen, muß der Charakter über Kunstmuskeln verfügen (Stufe unerheblich) oder permanent -1 auf jeden körperlichen FW in Kauf nehmen.
- Darüber hinaus erhalten Psyker -1 auf ihren Wurf, wenn sie ermitteln, ob sie einen Knochenbruch erleiden.
- Psyker sind extrem empfindlich gegenüber Sprüngen. Bei einem Raumsprung müssen sie meditieren oder starke Beruhigungsmittel (medizinisches Risiko) nehmen, um keine bleibenden Schäden davonzutragen. Sie regenerieren während eines Sprunges keine PP. Meditierende Psyker sind erst [2w] Minuten nach Eintauchen in den Normalraum wieder aktionsfähig.
- Psyker haben eine Anfangspriorität von 0 auf *Psi*, dafür aber -1 auf *Waffen*.
- Die Sonderfertigkeit eines Psykers liegt normalerweise im Psi-Bereich. PSE, PSW und PST dürfen allerdings nicht gewählt werden.
- Ein Psyker verfügt automatisch entweder über *Psi-Widerstand* oder *Psi-Überladungsschutz*. Er hat die Möglichkeit, auf diese Fertigkeiten zu verzichten und zu würfeln.
- Die angeborenen Fertigkeiten *Schmerzunempfindlichkeit*, *Schadensresistenz*, *Natürliche Waffen*, *Überladungsanfälligkeit* und *Psi-Anfälligkeit* dürfen nicht gewählt werden.
- Psykercharaktere haben Zugriff auf die Fertigkeit *Laserschwert*, können aber keine Fertigkeit erlernen, welche die Bedienung oder Fertigung schwerer Psi-Waffen umfaßt.
- Es gibt keine Psyker-Androiden.
- Frauen werden durchschnittlich 70 Jahre alt, haben eine mittlere Körpergröße von 156 cm und wiegen ca. 50 kg. Männer erreichen ein Durchschnittsalter von 68 Jahren, werden im Schnitt 168 cm groß und wiegen 60 kg.

Ne

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
Tiger							
+4	-2	+2	+2	-4	0	-1	0
Löwe							
+3	-2	+4	0	-3	0	-1	0
Jaguar							
+2	-2	+5	0	-3	0	-1	0
Gepard							
+1	-1	+5	0	-3	0	-1	0
TP	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	
+5	+1	+6	+3	-3	-2	0	

- Löwen, Tiger und Jaguare haben automatisch ausfahrbare Krallen (*Natürliche Waffen*). Geparde verfügen über *Explosive Schnelligkeit* und erhalten einen Zusatzbonus von +5 auf ihre Maximalschnelligkeit. Geparde dürfen *Natürliche Waffen* nicht auswählen.
- Alle Ne außer den Geparden erhalten einen Bonus von +1 auf *Akrobatik (Klettern)*. Ne haben für *Ausdauer* doppelte LP-Kosten.
- Ne werden durchschnittlich 60 Jahre alt. Tiger haben eine mittlere Körpergröße von 200 cm und wiegen ca. 120 kg. Löwen erreichen eine Größe von 190 cm und ein Gewicht von 100 kg, während Jaguare und Geparde 180 cm groß und 80 kg schwer werden können. Weibliche Ne sind durchschnittlich etwa 10% kleiner und leichter.

Tiroo

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-5	+1	-3	-3	-5	+1	+1	+1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
+6	+4	+1	+1	-3	0		

- Bei Treffern auf Kopf, Mitte (1;1) oder Ohr (1;6,7) erhalten Tiroo-Charaktere einen [w] Schaden mehr.
- Bei einem unmodifizierten Wurf von 20 auf angeborene Fertigkeiten muß die Fertigkeit *Unsterbliche Seele* gewählt werden. Der Wurf einer 2 wird ignoriert und neu gewürfelt, eine erneute 2 gilt aber.
- Ein Tiroo-Charakter darf sich zwei weitere *Sonderfertigkeiten* aus den Bereichen *Fahrzeug*, *Geistig*, *Sozial* und *Psi* wählen. Bedingung: Er muß in der Fertigkeit über einen doppelten Bonus verfügen (sofern vorhanden).
- Die angeborenen Fertigkeiten *Reduzierte Blutung*, *Schmerzunempfindlichkeit*, *Schadensresistenz*, *Zäh*, *Natürliche Waffen* und *Explosive Schnelligkeit* dürfen nicht gewählt werden.
- Tiroo werden ca. 70 Jahre alt. Es gibt zwei Geschlechter, welche sich in ihren Werten kaum unterscheiden. Die durchschnittliche Körpergröße liegt bei 140 cm, das Gewicht bei 45 kg.

Shinlei

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+1	+1	0	+2	-4	0	0	0
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
+2	-1	-1	-1	-1	+5		

- Die Shinlei haben eine durchschnittliche Psi-Begabung, die, wenn vorhanden, eher stark ist. Eine Psi-Priorität von 0 ist selten.
- Kein Shinleicharakter startet mit Cyberware, da die Shinlei der Meinung sind, künstliche Verbesserungen sind wider die Natur. Sollte allerdings ein Shinlei ein Körperteil verlieren, wird er kostenlosen Ersatz erhalten, entweder in Form geklonter Gliedmaße oder als Bioware. Der Einbau von Zielfassern, internen Waffen, Reflexverstärkern, Kunstmuskeln oder ähnlichem Schnickschnack scheidet von vornherein aus.
- Alle Shinlei erhalten einen Bonus von +1 auf die Fertigkeiten *Null-g-Bewegung* und *Raumnavigation*.

- Körpergröße und -gewicht unterscheiden sich nur geringfügig von den menschlichen Daten.
- Jede Wunde von Größe 3 aufwärts oder mit Blutung von 3 aufwärts wird von einem Shinleicharakter nach dem Abheilen gepierct (diese Fähigkeit beherrschen sie automatisch).

Ssisch

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	0	-2	+3	0	0	-2	-2
TP	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	
+5	*	0	+2	+2	-5	0	

- *Die Schkraft wird mit 15+[1w] ausgewürfelt. Jede 10 bei einem PW: SEH ist automatisch ein Mißerfolg. Dies simuliert den toten Punkt im Blickfeld.
- Es gibt unter den Ssisch deutlich weniger Psioniker als unter den anderen Rassen. Eine Priorität von 3 ist extrem selten.
- Sie verfügen automatisch über eine natürliche Rüstung N2-P2-E2.
- Ssisch werden bis zu 150 Jahre alt, ihre durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 120 Jahren. Ihre Körpergröße beträgt ca. 2 Meter, ihr Gewicht um die 150 kg.
- Es gibt zwei Geschlechter, die sich vom Aussehen her kaum unterscheiden. Da es sich um Reptilien handelt, schlüpfen Ssisch aus Eiern. Eine Paarung mit anderen Rassen ist nicht möglich.

Manka

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+4	0	-1	+4	0	-3	0	-1
TP	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	
+5	0	+4	+4	+1	-4	0	

- Neu erschaffene Charaktere müssen für Cyberware den anderthalbfachen Preis bezahlen.
- Es gibt so gut wie keine Mankas mit Psi-Priorität 0. Am häufigsten ist eine Priorität von 2.
- Mankas erhalten einen Bonus in Höhe der entsprechenden Priorität auf die Fertigkeit *Wildnis*.
- Die angeborene Fertigkeit *Unsterbliche Seele* darf nicht gewählt werden.
- Mankas werden über 2 Meter groß und wiegen knapp 100 kg. Sie könnten ein Alter von 90 Jahren erreichen, wenn sie nicht vorher meistens eines unnatürlichen Todes sterben würden. Es gibt zwei Geschlechter. Eine Paarung mit anderen Rassen ist nicht möglich.

Lianen

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+6	+1	+4	+1	-	0	-3	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
-6	+5	-1	-4	+8	0		

- Lianen haben einen natürlichen Rüstungsschutz von N2.
- Sie können automatisch Schwimmen und Tauchen auf beliebig hoher Stufe.



Tabellenteil

Körperliche Fertigkeiten

- Raumanzug (AF) (Ges 5/8/17/22)**
- **Laufen (Kon 6/15, Bew 8/16)**
 - Dauerlauf, Hindernislauf, Sprint
- **Athletik (Str 7/15, Bew 8/15)**
 - Heben, Springen, Werfen
- **Akrobatik (Bew 5/9/16/21)**
 - Balancieren, Fangen, Klettern, Winden
- **Null-g-Bewegung (Bew 3/6/15/19)**
- Ausdauer (Kon 6/10/16/20)**
 - Belastung, Mangelerscheinungen, Trefferpunkte
- Fingerfertigkeit (Ges 4/8/16/20)**
 - Handwerk, Feinarbeit, Stehlen, Tricks
- Heimlichkeit (Bew 5/9/17/22)**
 - Beschatten, Schleichen, Verbergen
- Hohe-g-Belastung (KF: F) (Kon 8/12/18/22)**
- Kampfanzug (KF: W) (Ges 6/9/19/24)**
- Prim. Fortbewegung (VF: F) (Ges 7/14, Bil 7/15)**
 - Gespann lenken, Kanu fahren, Rad fahren, Reiten, Rudern, Schlitten/Ski fahren
- Schwimmen (Kon 6/14, Bew 6/15)**
 - Langstreckenschwimmen, Sprint, Tauchen, Taucherausrüstung
- Wildnis (KF: S) (Ges 8/17, Bil 5/14)**
 - Jagen, Naturkunde, Orientierung, Spürenlesen
- **Kettenwaffen (Bonus je nach Waffe)**
 - Chako, Kette, Lasso, Morgenstern, Peitsche
- **Klingenwaffen (Bonus je nach Waffe)**
 - Dolch, Einhandschwert, Fechtwaffe, Messer, Zweihandschwert
- **Schlagwaffen (Bonus je nach Waffe)**
 - Beil, Handaxt, Knüppel, Streitaxt, Zweihandaxt
- **Stangenwaffen (Bonus je nach Waffe)**
 - Hellebarde, Lanze, Speer
- Waffenloser Kampf (Bonus je nach Waffe)**
 - Spezialisierung ist vorgeschrieben: Ausweichen, Cyberwaffen, Natürliche Waffen, Schlagtechnik, Wurftechnik
- Abwehrwaffen (Bonus je nach Waffe)**
 - Parierdolch, Schild, Zweihandstab
- Laserschwert (KF: P) (Bew 8/16, Psi 9/17)**
 - Fokussieren, Parieren, Werfen

Waffenfertigkeiten

- **Einhandenergiewaffe (Ges 2/6/14/18)**
 - Impuls, Strahl
- **Einhandfeuerwaffe (Ges 2/6/14/18)**
 - Nadler, Pistole, Revolver, Taser
- **Leichte Zweihandenergiew. (Ges 4/8/16/20)**
 - Impuls, Strahl
- **Leichte Zweihandfeuerw. (Ges 4/8/16/20)**
 - Jagdgewehr, MP, Scharfschützengewehr, Schrotgewehr, Sturmgewehr
- **Schwere Zweihandenergiew. (Ges 9/18, Str 7/17)**
 - Ionenstrahler, Plasmawerfer
- **Schwere Zweihandfeuerw. (Ges 9/18, Str 7/17)**
 - Flammenwerfer, Maschinengewehr, Minigun
- Fahrzeugschütze (KF: F) (Ges 3/7/15/19)**
 - Abwehrsysteme, Lafetten, Strahlenwaffen
- Kampfanzug (KF: K) (Ges 6/9/19/24)**

- Projektilwaffen (Ges 3/7/14/19)**
 - Armbrust, Crossbow, Kurzbogen, Langbogen
- Sprengstoff (KF: G) (Ges 8/19, Bil 8/15)**
 - Anbringen, Bauen, Entschärfen
- Waffe ziehen (Ges 5/9/17/20)**
- Werfer (Ges 8/17, Str 8/18)**
 - Granatwerfer, Raketenwerfer
- Wurfaffen (Ges 4/7/15/20)**
 - Bola, Granaten, Schleuder, Wurfäxte, Wurfklingen, Wurfscheiben, Wurfspeer
- Zielen**
 - Fernwaffenkategorie

Fahrzeugfertigkeiten

- Auto (AF) (Ges 4/7/14/18)**
- **Bodenfahrzeuge (Ges 4/7/14/18)**
 - Auto, Grav-Fahrzeuge, Lastkraftwagen, Motorrad
- **Kettenfahrzeuge (Ges 4/8/15/20)**
 - Geländefahrzeug, Panzer, Raupenfahrzeug, Schienenfahrzeug
- **Flugzeuge (Ges 6/10/15/19)**
 - Atmosphärenflugzeug, Bomber, Düsenjet, Jagdflugzeug, Propellerflugzeug, Segelflugzeug
- **Rotormaschinen (Ges 4/9/14/18)**
 - Doppelrotor, Festrotor, Schwenkrotor
- **Wasserfahrzeuge, klein (Ges 4/8/16/22)**
- **Wasserfahrzeuge, groß (Ges 6/15, Bil 8/15)**
 - Hovercraft, Motorschiff, Segelschiff, U-Boot
- Fahrzeugschütze (KF: W) (Ges 3/7/15/19)**
 - Abwehrsysteme, Lafetten, Strahlenwaffen
- Hohe-g-Belastung (KF: K) (Kon 8/12/18/22)**
- Ingenieur (VF: G) (Ges 6/15, Bil 8/18)**
 - Fahrzeugkategorie
- Prim. Fortbewegung (VF: K) (Ges 7/14, Bil 7/15)**
 - Gespann lenken, Kanu fahren, Rad fahren, Reiten, Rudern, Schlitten/Ski fahren
- Raumfahrzeuge (Ges 7/15, Bil 8/16)**
 - Raumschiffklasse
- Raumjäger (Ges 6/11/16/20)**
 - Abfangjäger, Bomber, Schwerer Jäger

Geistige Fertigkeiten

- Erste Hilfe (AF) (Ges 8/15, Bil 7/14)**
- Rechner (AF) (Bil 4/8/13/17)**
- Sprachen (AF)**
 - Jede Sprache wird einzeln erlernt, Sonderregeln
- **Atlas (Cyb 5/9/14/18)**
 - Ausweichen, Kämpfen, Manipulieren, Suchen
- **Informatik (Bil 6/10/15/19)**
 - Hardware, Software, Theorie
- **Mathematik (Bil 6/10/15/19)**
 - Teilgebiet
- Elektronik (Bil 5/9/14/18)**
 - Feinelektronik, Geräte, Netzwerke
- Gesellschaftswiss. (VF: S) (Bil 4/7/14/18)**
 - Geschichtswissenschaft, Kunstwissenschaften, Pädagogik, Philosophie, Politikologie, Soziologie, Theologie

- Ingenieur (VF: F) (Ges 6/15, Bil 8/18)**
 - Fahrzeugkategorie
- Mechanik (Ges 6/15, Bil 8/17)**
 - Gerätegruppe
- Medizin (Bonus je nach Spezialisierung)**
 - Spezialisierung ist vorgeschrieben: Allgemeinmedizin (Bil 5/8/17/20), Biotech (Ges 8/18, Bil 7/17), Chirurgie (Ges 9/19, Bil 8/18), Erste Hilfe (Ges 8/15, Bil 7/14), Xenomedizin (Bil 6/10/18/20)
- Naturwissenschaften (Bil 6/10/15/19)**
 - Biologie, Chemie, Geologie, Ingenieurwissenschaft, Linguistik, Meteorologie, Physik
- Raumnavigation (Bil 3/7/11/15)**
 - Kursberechnung, Sprungberechnung, Sensoren
- Rechtswiss. (VF: S) (Bil 4/7/14/18)**
 - Öffentliches Recht, Privatrecht, Strafrecht
- Sprengstoff (KF: W) (Ges 8/19, Bil 8/15)**
 - Anbringen, Bauen, Entschärfen
- Wirtschaftswiss. (VF: S) (Bil 4/7/14/18)**
 - Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft

Soziale Fertigkeiten

- **Führung (Bil 6/13, Cha 5/15)**
 - Militär, Politik, Polizei, Unternehmen
- **Verwaltung (Bil 6/14, Cha 6/16)**
 - Militär, Politik, Polizei, Unternehmen
- **Milieu (Cha 4/8/13/17)**
 - Medien, Militär, Politik, Polizei, Subkultur, Unternehmen, Unterwelt
- **Psychologie (Bil 5/9/14/18)**
 - Abweichendes Verhalten, Fremdrasse, Gruppe, Individuum
- **Rhetorik (Bil 6/14, Cha 7/17)**
 - Beruhigung, Didaktik, Einschüchterung, Überzeugung, Verführung
- **Schauspielerei (Cha 6/10/15/19)**
 - Darstellung, Unterhaltung, Verkleiden
- Gesellschaftswiss. (VF: G) (Bil 4/7/14/18)**
 - Geschichtswissenschaft, Kunstwissenschaften, Pädagogik, Philosophie, Politikologie, Soziologie, Theologie
- Kultur (Ges 6/15, Cha 6/15)**
 - Dichten, Instrument spielen, Kochen, Malen, Singen, Tanzen
- Rechtswiss. (VF: G) (Bil 4/7/14/18)**
 - Öffentliches Recht, Privatrecht, Strafrecht
- Wildnis (KF: K) (Ges 8/17, Bil 5/14)**
 - Jagen, Naturkunde, Orientierung, Spürenlesen
- Wirtschaftswiss. (VF: G) (Bil 4/7/14/18)**
 - Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft

Psi-Fertigkeiten

- Psi-Widerstand (AF)**
- Psi-Einsatz**
- Psi-Theorie**
- Bewegung**
- Gegenpsi**
- Kontrolle**
- Körperbewußtsein**
- Regeneration**
- Schock**
- Telepathie**
- Wahrnehmung**
- Meditation (Psi 4/9/15/21)**
 - Regeneration, Schlafersatz, Teampsi
- Laserschwert (KF: K) (Bew 8/16, Psi 9/17)**
 - Fokussieren, Parieren, Werfen

Abkürzungen

-
- AF: Allgemeine Fertigkeit; KF: Komplexe Fertigkeit; VF: Verteilte Fertigkeit
 - K: Körperlich; W: Waffen; F: Fahrzeug; G: Geistig; S: Sozial; P: Psi
 - Str: Stärke; Ges: Geschicklichkeit; Bew: Beweglichkeit; Kon: Konstitution
 - Cyb: Cyberverträglichkeit; Bil: Bildung; Cha: Charisma; Psi: Psi-Kraft
-