

LEGENDE

Neben den üblichen Genesys-Symbolen benutzen diese Karten einige zusätzlich Symbole.

	Rang des hier definierten Talents oder Wert der hier definierten Qualität. Talente mit Rang sind auch entsprechend in ihrer Kopfzeile markiert.
	Dein Rang oder Wert in dem Talent, der Fertigkeit, oder der Eigenschaft mit dem gegebenen <i>Name</i> .
	Aufwerten. Bezieht sich entweder auf eine Erschwernis oder eine Fähigkeit.
	Füge eine Qualität oder Würfel hinzu, erhöhe eine Erschwernis, usw.
	Seitenzahl im Mass-Effect-Setting.
	Seitenzahl im Genesys Basisregelwerk.

Begrenzt nutzbar: einmal pro...		 Sitzung
 Begegnung	 Runde	 Zug

Nutzung ist...	 Aktion	 Manöver
 spontan	 außerhalb der Reihenfolge	

KAMPF: WERTE

Polster: Reduziere erlittenen Schaden um diesen Wert. Dein Basiswert entspricht **Muskeln**. Er kann mit Rüstung und manchen Effekten erhöht werden.

Abwehr: Gegner erleiden ■ auf ihre Angriffe in Höhe deines Abwehrwerts für die genutzte Waffenklasse (Nah- oder Fernkampf). Deine Basis-Abwehr ist 0 und kann mit Rüstung und manchen Effekten erhöht werden.

Wunden: Deine Wunden deine Schwelle überschreiten, erleidest du eine kritische Verletzung und bist kampfunfähig. Heile mindestens bis zur Schwelle, um wieder zu agieren. NSCs sind üblicherweise besiegt, wenn ihre Wunden ihre Schwelle überschreiten.

Stress: Wenn du Stress über deine Schwelle erleidest, bist du kampfunfähig. Erhole dich mindestens bis zur Schwelle, um wieder agieren zu können.

Stress kann am Ende eines Kampfes abgebaut werden, und verschwindet mit einer Rast.

Du hast jeden Zug ein freies Manöver, und nicht mehr als zwei pro Zug. Du kannst das zweite Manöver durchführen, indem du 2 Stress erleidest, AA aus gibst, oder mit anderswo beschriebenen Methoden.

Zielen

- Erhalte  auf den nächsten Angriffswurf, oder   wenn du zwei Mal zielst.
- Ziele auf einen getragenen Gegenstand oder ein Körperteil. Der Angriff hat  , oder  wenn du zwei Mal zielst.

Unterstützen

Gib einer Verbündeten  auf deren nächste Probe in ihrem Zug.

Abwehrhaltung

+1 Nahkampfabwehr bis zum Ende deines nächsten Zuges, aber  auf alle Kampfproben.

Interagiere mit der Umgebung

- Bewege einen großen Gegenstand.
- Öffne oder schließe eine Tür.
- Geh in Deckung: +1 Fernkampfabwehr (oder mehr je nach Deckung). Du behältst sie, solange du in Deckung bist.

Ausrüsten

- **Ziehe eine Waffe, stecke sie weg oder lade sie nach.** Nachladen benötigt Thermalclips.
- **Hole etwas aus dem Rucksack oder verstaue es.**

Auf- oder Absteigen

Steige auf ein gezähmtes oder trainiertes Tier, steig in ein Fahrzeug ein, bemanne einen Schießstand, usw.

Bewegen

- **Distanz verändern:** Ein Manöver, um zwischen *kurz* und *mittel* zu wechseln; zwei von *mittel* zu *weit* oder *weit* zu *extrem*.
- **Gehe in den Nahkampf:** Der Gegner muss in Kurzdistanz sein.
- **Löse dich aus dem Nahkampf:** Nötig, bevor du dich frei bewegen kannst, wenn du gerade im Nahkampf bist.
- **Bewegung innerhalb von Kurzdistanz.**

Fallen lassen oder aufstehen

Wenn du liegst, erleiden alle Fernkampfangriffe gegen dich ■, aber alle Nahkampfangriffe □.

KAMPF: AKTIONEN

Du hast eine Aktion pro Zug.

In Manöver umwandeln

Zählt zu den zwei Manövern pro Zug.

Eine Fähigkeit verwenden

Entsprechend der Fähigkeit / Talent.

Eine Fertigungsprobe ablegen

Führe eine Aktion aus, die eine Fertigungsprobe verlangt (ausgeschlossen Kampf).

Einen Nahkampfangriff ausführen

Raufen oder *Nahkampf* gegen Mittel(♦♦).

Einen Fernkampfangriff ausführen

Würfle eine *Fern-Fertigkeit* gegen eine Erschwernis abhängig von der Distanz:

Kurz	Leicht(♦)	Weit	Schwer(♦♦♦)
Mittel	Mittel(♦♦)	Extrem	Kühn(♦♦♦♦)

Im Nahkampf mit einem Gegner gelten folgende Modifikatoren:

- +♦ mit einer einhändigen Waffe
- +♦♦ mit einer zweihändigen Waffe

KAMPF: BENUTZUNG VON /

?	Waffe: Qualitäten oder der <i>Kritisch</i> -Wert
	Regeneriere 1 Stress.
/ 	Gib der nächsten Verbündeten  .
	Entdecke ein wichtiges Detail.
 	Führe ein freies Manöver aus.
/ 	Ziel +  oder eine Verbündete +  .
  	Abwehr des Ziels 0 bis Ende der Runde.
	/  Ignoriere Umgebungerschwernisse bis zum Ende deines nächsten Zugs.
	Blockiere den Gegner oder einen seiner Gegenstände, anstatt Schaden zuzufügen.
	Erhalte +1 Nah- oder Fernabwehr bis Ende deines nächsten Zugs.
	Ziel lässt eine Waffe fallen.
	Ziel:  Erschwernis für nächste Probe.
	 Fähigkeit für Probe eines Verbündeten.
	Führe eine entscheidende Aktion durch.
	Freies Manöver beim Initiative-Check.
 	Zerstöre ein Ausrüstungsstück des Ziels.

KAMPF: AUSWIRKUNGEN VON /

 or 	Charakter erleidet 1 Stress.
	Charakter verliert die Vorzüge eines Manövers.
  or 	Ein Gegner kann sofort ein spontanes Manöver als Antwort auf die Probe durchführen.
	Das Ziel erhält  für die nächste Probe.
	Der Charakter oder ein Verbündeter erleidet  für die nächste Aktion.
   or 	Der Charakter fällt auf den Boden.
	Der Charakter gibt den Gegnern einen entscheidenden Vorteil.
	Die Waffe des Charakters hat keine Munition mehr und kann bis zum Ende des Kampfes nicht mehr verwendet werden.
	Werte die Erschwernis der nächsten Probe des Charakters oder einer Verbündeten auf.
	Das Werkzeug oder die Nahkampfwaffe, die der Charakter verwendet, erleidet Schaden.

KAMPF: STATUSEFFEKTE

Die folgenden Statuseffekte dauern üblicherweise bis Ende des nächsten Zugs des betroffenen Charakters an, und enden am Ende der Begegnung.

Erstarrt: Du kannst keine Aktionen ausführen und sie auch nicht in Manöver umwandeln.

Bewegungsunfähig: Du kannst keine Manöver ausführen.

Desorientiert: +■ aus alle Proben.

BEIDHÄNDIGER KAMPF

Du kannst zwei Waffen nach Maßgabe der Spielleitung führen. Dann attackierst du mit einer *kombinierten Attacke*.

Wähle für die Probe eine Primärwaffe, dann nutze jeweils die schlechteste der involvierten Eigenschaften und Fertigkeiten.

Wähle die höhere Schwierigkeit deiner Waffen gegen das gewählte Ziel, und erhöhe sie einmal. Bei Erfolg trifft deine Primärwaffe. Du kannst AA oder ☉ ausgeben, um auch mit der Sekundärwaffe zu treffen. Du kannst die Qualitäten jeder Waffe, die trifft, aktivieren.

KAMPF: HEILUNG

Natürliche Ruhe

Heile eine Wunde und allen Stress mit einer Nacht Schlaf. Ruhe eine Woche aus, um eine *Widerstands*-Probe gegen die Schwere einer kritischen Verletzung (S. 115 BR) abzulegen. ⚙️ kann dann eine zusätzliche Verletzung heilen.

Medizinische Versorgung

Du kannst *Medizin* zur Heilung benutzen:

<= Hälfte der Wundschwelle	Leicht(♦)
> Hälfte der Wundschwelle	Mittel(♦♦)
Über der Wundschwelle	Schwer(♦♦♦)
Kritische Verletzung	Schwere

+♦♦ wenn du dich selbst heilst. +♦ wenn du keine medizinische Ausrüstung hast.

Schmerzmittel

Verabreichung ist ein Manöver. Die erste Dosis heilt 5 Wunden, die zweite 4, usw.

Stress

Lege nach einer Begegnung eine einfache *Disziplin*- oder *Cool*-Probe ab und heile ⚙️ Stress.

GEGENSTÄNDE: ALLGEMEIN

Alle Waffen haben folgende Werte:

Grundschaden: Minimaler Schaden, den diese Waffe verursacht. Jeder ✨ der Kampfprobe generiert einen Zusatzschaden.

Kritischer Wert: Beziffert die Menge an A, die benötigt wird, um mit dieser Waffe einen kritischen Treffer zu landen. Mehrfachauslösungen addieren +10 zum Wurf auf die Verletzungstabelle.

Distanz: Maximale Distanz, auf der diese Waffe benutzt werden kann.

Spezial: Liste der Waffenqualitäten. Diese geben der Waffe zusätzliche Eigenschaften oder lassen dich Effekte auslösen.

Ein beschädigter Gegenstand gibt dir einen Nachteil bei Benutzung. Abhängig vom Gegenstand kann die Reparatur mit *Mechanik* oder einer *Wissen*-Fertigkeit durchgeführt werden.

Schaden	Reparieren	Nachteil
Gering	Leicht(◆)	Erleide ■
Moderat	Mittel(◆◆)	+ Erschwernis
Stark	Schwer(◆◆◆)	Unbenutzbar

Passive Qualitäten applizieren ihren Effekt automatisch. *Aktive* Qualitäten müssen mit $\Delta\Delta$ aktiviert werden (Ausnahmen möglich), setzen einen Treffer voraus, treffen ein Ziel pro Aktivierung, und können dasselbe Ziel nicht mehrfach treffen, sofern nicht anders angegeben.

Genau (Passiv): Erhalte $\square \times \text{Pfeil mit Punkt}$.

Automatik (Aktiv): Zusätzlicher $\blacklozenge$ wenn genutzt (ausschaltbar). Kann mehrfach aktiviert werden, um einen zusätzlichen Treffer zu landen.

Sage mehrere Ziele vor der Probe an, um verschiedene Ziele zu treffen. Würfle gegen das Ziel mit höchster Schwierigkeit/Abwehr.

Knall (Aktiv): Alle Charaktere nahe dem Ziel werden getroffen mit $\text{Pfeil mit Punkt} + \star$ Schaden. Kann bei Fehlschuss für $\Delta\Delta\Delta$ aktiviert werden und trifft dann auch das ursprüngliche Ziel.

Durchbrechen (Passiv): -Panzer $\times \text{Pfeil mit Punkt}$.

Anzünden (Aktiv): Ein Ziel erhält den Basisschaden der Waffe für Pfeil mit Punkt Runden.

Feuer kann frühzeitig gelöscht werden, wenn das Ziel eine Aktion aufwendet und eine erfolgreiche Probe gegen Mittel($\blacklozenge\blacklozenge$) auf *Koordination* ablegt (Leicht($\blacklozenge$) auf Gras oder Sand).

Erschüttern (Aktiv): Ein Ziel *erstarrt* für  Runden.

Sperrig (Passiv): Erhöhe die Erschwernis für jeden Punkt  Muskeln unter .

Defensiv (Passiv): +  Nahkampf-Abwehr.

Ableitend (Passiv): +  Fernkampf-Abwehr.

Desorientieren (Aktiv): Ein Ziel ist *desorientiert* für  Runden.

Fesseln (Aktiv): Ein Ziel ist *bewegungsunfähig* für  Runden.

Ziel kann sich mit einer *Athletik*-Probe gegen Schwer( ) befreien.

Gelenkt (Aktiv): Kann bei Fehlschuss mit $\Delta\Delta\Delta$ aktiviert werden. Lege am Ende der Runde eine Probe gegen Mittel( ) ab mit einem Würfelpool aus  $\times$ . Bei Erfolg trifft die Attacke doch.

Ungenau (Passiv): +  $\times$ .

Minderwertig (Passiv): Generiert .

Umwerfen (Aktiv): Ein Ziel fällt um und liegt. Wird aktiviert mit Δ plus zusätzlichem Δ pro *Silhouette* über 1.

Magazin (Passiv): Muss nachgeladen werden nach  Schüssen. Jeder Schluss verbraucht eine Ladung, die neu beschafft werden muss.

Gekoppelt (Aktiv): Trifft dasselbe Ziel nochmal. Kann  Male aktiviert werden.

Durchschlag (Passiv): -Polster $\times$ .

Phasisch (Passiv): -■ $\times$  von Barrieren. +  Schaden auf synthetische Ziele.

Vorbereiten (Passiv): Benötigt  Manöver vor Nutzung. Bewegung oder andere Störung kann erneute Vorbereitung nötig machen.

Verstärkt (Passiv): Immun gegen *Zerbrechen*, *Durchbrechen* und *Durchschlag*.

Langsam (Passiv): Die Waffe muss  Runden warten, bevor sie erneut genutzt werden kann.

Betäuben (Aktiv): Ziel erhält  Stress. Ignoriert Polster.

Stumpf (Passiv): Macht Stress-Schaden.

Zerbrechen (Aktiv): Beschädigt vom Ziel geführten Gegenstand einen Schritt. Aktivieren mit **A**, kann auch bei Fehlschuss genutzt werden, kann mehrfach auf dasselbe Objekt aktiviert werden.

Hochwertig (Passiv): Generiert automatisch A.

Traktor (Passiv): Macht keinen Schaden, aber macht Ziel bewegungsunfähig. Der Pilot eines getroffenen Schiffes kann *Steuern* gegen  würfeln, um loszubrechen. Bleibt nach einem Treffer aktiv.

Unhandlich (Passiv): Erhöhe die Erschwernis für jeden Punkt  *Geschick* unter .

Brutal (Passiv): Erhöhe bei kritischem Treffer oder kritischer Verletzung den Wurf auf Tabelle um $10 \times$ .

DISTANZKLASSEN

Nah: In Nahkampfdistanz.

Kurz: Ein paar Meter.

Mittel: Bis zu einem Dutzend Meter.

Lang: In Rufreichweite.

Exterm: Außerhalb von Rufreichweite.

BIOTIK: ALLGEMEIN

Biotische Fähigkeiten können nur genutzt werden, wenn du mindestens einen Rang in *Biotik* hast. Du musst *Biotik* als Karriere-Fertigkeit haben, um Ränge darin zu kaufen.

Abgesehen von den Asari benutzen die meisten Spezies biotische Implantate. Diese sind zwar permanent, können aber mit Verstärkern verbessert werden (S. 61).

Biotik nutzt die Magieregeln (S. 210 CR): Du erhältst nach einer Biotik-Probe 2 Stress. Das Manöver *Konzentration* kann verwendet werden, um Effekte zu verlängern, aber Konterzauber gibt es nicht.

Nachteile bei der Nutzung von Biotik

Du hast keine Hand frei.	+■
Du trägst Rüstung, die 2 oder mehr Polster gibt, oder nutzt ein Schild.	+■
Die Situation erschwert deine Konzentration, beispielsweise beim Schwimmen, Klettern, in einem Sandsturm oder wenn du mit einem anderen Ziel im Nahkampf bist.	
→ Erhöhe die Erschwernis einmal (oder mehr nach Maßgabe der Spielleitung)	

BIOTIK: AUSWIRKUNGEN VON ☠ / ☠

☠ / ☠	+2 Stress oder +1 Schaden (deine Wahl).
	Du erleidest einen ■ auf jede <i>Biotik</i> -Probe bis zum Ende deines nächsten Zuges.
☠☠ / ☠	Aufrechterhaltene Fähigkeiten enden.
	Dein Verstärker nimmt einen Schaden.
	+□ für gegnerische <i>Biotik</i> - oder <i>Tech</i> -Proben gegen dich bis Ende des Kampfes.
☠☠☠ / ☠	Fähigkeit trifft ein von der Spielleitung ausgewähltes zusätzliches Ziel.
☠	Schock: Du bist bis zum Ende deines nächsten Zuges <i>erstarrt</i> und <i>bewegungsunfähig</i> .
	Du überanstrengst dich und kannst in diesem Kampf oder dieser Szene keine <i>Biotik</i> -Fähigkeiten mehr verwenden.
	Die Spielleitung wählt das Ziel deiner Fähigkeit. Wenn der Nutzer ein NPC ist, wählt die kontrollierende Spielerin statt dessen das Ziel.
☠☠	Du verlierst die Kontrolle und bekommst eine kritische Verletzung.
	Dein Verstärker wird zerstört.

Distanz: Kurz

Erschwernis: Leicht(♦)

Schaden:  **Wille** + ✨

Kann mit  kritische Verletzung zufügen.

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Knall: + <i>Knall</i> ×  Wissen (Physik) .	+♦
Nahkampf: Kann ein Ziel im Nahkampf angreifen. <i>Knall</i> hat keine Wirkung.	+♦
Spalten: Nur organische Ziele. + <i>Kritisch</i> 2. + <i>Brutal</i> ×  Wissen (Leben) .	+♦
Auslöschen: + <i>Anzünden</i> ×  Disziplin .	+♦
Anheben: + <i>Fesseln</i> ×  Disziplin .	+♦
Schockwelle: + <i>Niederwerfen</i> . + <i>Desorientieren</i> ×  Wissen (Physik) .	+♦
Stumpf: + <i>Stumpf</i> .	+♦
Ziehen: Gib bei einem Treffer A aus, um das Ziel eine Distanzklasse zu bewegen.	+♦
Ansturm: Bewege dich bei einem Treffer in den Nahkampf mit dem Ziel.	+♦
Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦

fortgesetzt auf  31

BIOTIK: UNTERSTÜTZEN

Distanz: Nahkampf **Erschwernis:** Mittel(♦♦)

Konzentration: Ja

Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist der Fertigkeitswert jeder Probe des Ziels um eins erhöht. Nicht kumulierbar.

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Flink: Ziel: Freies zweites Manöver.	+♦
Biotik-Kriegerin: Waffenloser Schaden des Ziels + Wissen (Leben) und <i>Kritisch</i> 3.	+♦
Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦
Levitation: Ziel kann schweben (S. 100 CR) und ist immun gegen Fallschaden.	+♦
Warp-Munition: Der <i>Durchschlag</i> von Fernkampfangriffen des Ziels erhöht sich um 1 auf mindestens 2 und ignoriert ■ aufgrund von biotischen Barrieren. Ersetzt normalen Effekt und kann nicht mit <i>Flink</i> , <i>Biotik-Krieger</i> oder <i>Levitation</i> kombiniert werden.	+♦♦
Mehrere Ziele: Beeinflusst ein zusätzliches Ziel in Reichweite, und lässt dich je ein A für ein weiteres Ziel ausgeben.	+♦♦

BIOTIK: BARRIERE

Distanz: Nahkampf **Erschwernis:** Leicht(♦)

Konzentration: Ja

Reduziert den Schaden aller Treffer auf das Opfer um 1 bis zum Ende deines nächsten Zugs, und zusätzlich um 1 pro ** nach dem ersten.

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Mehrere Ziele: Beeinflusst ein zusätzliches Ziel in Reichweite, und lässt dich je ein A für ein weiteres Ziel ausgeben.	+♦
Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦
Zusätzliche Verteidigung: Jedes Ziel erhält Nah- und Fernkampfabwehr in Höhe von Wissen (Physik).	+♦♦
Verstärkt: Die Barriere reduziert Schaden in Höhe von allen zusätzlichen * nach dem ersten, statt des normalen Effekts.	+♦♦
Rückschlag: Wenn ein Gegner eines der Ziele angreift und dabei ☼☼☼ oder ☼ generiert, erhält er nach Abhandlung seines Probenresultats denselben Schaden, den seine Attacke angerichtet hat.	+♦♦

BIOTIK: DOMINIEREN

Distanz: Kurz

Erschwernis: Mittel(♦♦)

Konzentration: Ja

Nur organische Ziele.

Kann eine Probe gegen *Disziplin* des Ziels sein.

Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist der Fertigkeitswert jeder Probe des Ziels um eins verringert.

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Entnerven: Immer wenn das Ziel Stress erhält, erhält es 1 Stress mehr.	+♦
Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦
Mehrere Ziele: Beeinflusst ein zusätzliches Ziel in Reichweite, und lässt dich je ein A für ein weiteres Ziel ausgeben.	+♦♦
Verwirrung: Nach einer Probe des Ziels darfst du einen Würfel, der nicht ⚀ oder ⚁ zeigt, auf eine andere Seite drehen.	+♦♦

Diese Effekte wirken nicht auf *Mehrere Ziele*:

Stase: Ziel <i>erstarrt</i> und ist <i>bewegungsunfähig</i> .	+♦♦♦
Gedankenkontrolle: Das Ziel gehorcht dir. Nutze ein Manöver, um die Aktion und das Manöver des Ziels zu bestimmen.	+♦♦♦

BIOTICS: TELEKINESE

Distanz: Kurz

Erschwernis: Leicht(♦)

Konzentration: Nein

Kann auf Objekte mit *Silhouette* 0 gewirkt werden. Bewegt das Objekt an eine andere Stelle innerhalb *kurzer* Distanz.

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Silhouette: Erhöht die mögliche <i>Silhouette</i> um 1. Kumulierbar.	+♦
Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦
Fingerspitzengefühl: Du kannst präzise Manipulationen durchführen, so wie du sie mit deinen Händen vollführen könntest.	+♦
Werfen: Du wirfst das Objekt so schnell, dass es Schaden in Höhe von $Silhouette \times 10$ (mindestens 5) zufügt. Jede <i>Silhouette</i> über 1 wertet die Erschwernis auf. Dies wird als Fernkampfangriff abgehandelt.	+♦♦

TECH: ALLGEMEIN

Tech-Fähigkeiten setzen einen Rang in *Tech* voraus und können über ein Omni-Tool aktiviert werden.

Tech-Fähigkeiten benutzen die Magieregeln (S. 210 CR), aber generieren bei Verwendung keinen Stress. Das Manöver *Konzentration* kann verwendet werden, um Effekte zu verlängern, aber Konterzauber gibt es nicht.

Verwende eine Stunde, um so viele *Tech*-Fähigkeiten zu laden oder ersetzen, wie dein Omni-Tool freie Slots hat. Die Anzahl geladener Fähigkeiten darf **Tech** nicht übersteigen.

Nachteile bei der Benutzung von Tech

Du hast keine Hand frei.	+■
Das Ziel wird von einer <i>Biotischen Barriere</i> geschützt.	+■
Die Situation behindert den Einsatz elektronischer Geräte; zum Beispiel in der Nähe eines starken Magneten, in einem Gewitter, unter Wasser, oder im Nahkampf mit einem Gegner der nicht das Ziel ist.	
→ Erhöhe die Erschwernis einmal (oder mehr nach Maßgabe der Spielleitung)	

TECH: AUSWIRKUNGEN VON ☼ / ☼

☼ / ☼	+2 Stress oder +1 Schaden (deine Wahl). Du hast einen ■ auf jede Tech-Probe bis zum Ende deines nächsten Zuges.
☼☼ / ☼	Aufrechterhaltene Fähigkeiten enden. Dein Omni-Tool nimmt einen Schaden. +□ für gegnerische <i>Biotik</i> - oder <i>Tech</i> -Proben gegen dich bis Ende des Kampfes.
☼☼☼ / ☼	Deine Fähigkeit trifft ein von der Spielleitung ausgewähltes zusätzliches Ziel.
☼	Dein Omni-Tool ist ausgebrannt und du kannst bis zum Ende des Kampfes oder der Szene keine Tech-Fähigkeiten benutzen. Die Spielleitung wählt das Ziel deiner Fähigkeit. Wenn der Nutzer ein NPC ist, wählt die kontrollierende Spielerin statt dessen das Ziel.
☼☼	Die Fähigkeit erzeugt eine Überladung und fügt dir eine kritische Verletzung zu. Dein Omni-Tool wird vollständig zerstört.

Distanz: Kurz **Erschwernis:** Mittel(♦♦)

Schaden:  **Intellekt** + 

Kann mit  kritische Verletzungen zufügen.
Jeder der gelisteten Untertypen nimmt einen eigenen Slot in deinem Onmi-Tool ein.

Verbrennen

- + *Anzünden* in der Höhe von  **Wissen (Physik)**
- + *Zerbrechen* gegen gegnerische Rüstung

Eisexplosion

- + *Fesseln* in der Höhe von  **Wissen (Physik)**
- + Kann  ausgeben, damit Ziel eine Runde *erstarrt*

Überladen

- + *Phasisch* in Höhe der Hälfte von  **Wissen (Physik)** aufgerundet
- + *Zerbrechen* gegen elektronische Ausrüstung

Neuraler Schock

Nur für organische Ziele.

- + *Desorientieren* in Höhe von  **Wissen(Physik)**
- + Kann  ausgeben, damit Ziel eine Runde *erstarrt*

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Knall: $+Knall \times$ Wissen (Physik).	+♦
Nahkampf: Kann ein Ziel im Nahkampf angreifen. <i>Knall</i> hat keine Wirkung.	+♦
Tödlich: $+Brutal \times$ Wissen (Physik) gegen künstliche / Wissen (Leben) gegen natürliche Lebensformen. <i>Kritisch</i> 2.	+♦
Einschlag: <i>Umwerfen</i> . Nutze bei Treffer Δ , um das Ziel eine Distanzklasse zu bewegen.	+♦
Stumpf: $+Stumpf$. Verbietet <i>Tödlich</i> .	+♦
Effektiv: Künstliche (<i>Überladen</i>) / natürliche (<i>Anzünden</i> , <i>Eisexplosion</i> , <i>Neuraler Schock</i>) Ziele +2 statt +1 Schaden pro $\star$.	+♦
Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦
Vorbereiten: Fügt keinen Schaden zu. Qualitäten können genutzt werden. Nicht kombinierbar mit <i>Tödlich</i> , <i>Knall</i> or <i>Detonation</i> .	-♦
Mehrere Ziele: aktivierte <i>Automatik</i> .	+♦♦
Detonation: Schaden in Höhe von $\text{Intellekt} \times 2$. <i>Knall</i> , falls gewählt, trifft alle Ziele in Kurzdistanz.	+♦♦

Distanz: Nah

Erschwernis: Mittel(♦♦)

Konzentration: Ja

Das Konstrukt besteht bis zum Ende deines nächsten Zugs, verlängerbar mit *Konzentrieren*. Jeder der gelisteten Untertypen nimmt einen eigenen Slot in deinem Onmi-Tool ein.

Barrikade

Gibt Fernkampf-Deckung von 2 für bis zu drei Charaktere.

Kampfdrohne

Kommt nach dir an der Reihe. Agiert unabhängig aber loyal zu dir. Du kannst ein Manöver zum Steuern benutzen, damit wählst du Manöver und Aktion der Drohne.

Köder

Stationär, imitiert dich. Alle Kampfproben gegen Charaktere in Nahkampfdistanz zum Köder werden aufgewertet. Bist du weiter entfernt, mag ein Gegner versehentlich den Köder angreifen.

Versorgungsbox

Charaktere in Nahkampfdistanz zur Box können mit einem Manöver ihre Waffe nachladen.

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦
Detonieren: Lasse das Konstrukt in deinem Zug als Manöver detonieren für Intellekt + Wissen (Physik) Schaden auf Charaktere in Nahkampfdistanz.	+♦

WERTE DER KAMPFDROHNE

1 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	1 LIST	1 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 5		N/F ABWEHR 0 0	

🎯 1 ♦♦♦, Wahrnehmung 2 ♦♦.

★ **Leibwächterin 1:** Manöver: Erleide 1 Stress, um alle Kampfproben auf ein Ziel in Nahkampfdistanz aufzuwerten bis zu dessen nächstem Zug.

💡 **Schweben:** Schwebt (*Fliegen*, S. 100 CR).

💡 **Silhouette** 0.

🎯 **Schocklanze**

Automatik, Durchschlag 2

♥	💀	↔
4	3	➡➡

Distanz: Kurz. **Erschwernis:** Mittel(♦♦).

Konzentration: Ja.

Diese Fähigkeit verbraucht insgesamt einen Slot in deinem Onmi-Tool und kann pro Nutzung in einer beliebigen der folgenden Varianten ausgeführt werden.

Invasion

–♦ bei Benutzung des Zielgegenstands bis Ende deines nächsten Zugs. Synthetische Ziele erleiden –♦ auf alle Proben.

Überhitzen

Die Zielwaffe hat keine Munition mehr und kann bis zum Ende des Kampfes nicht mehr benutzt werden.

Energiesauger

Verringere die Abwehrwerte des Ziels um Wissen (Physik) und erhöhe deine um denselben Wert.

Taktischer Scan

Alle Kampfproben gegen das Ziel haben einen um 1 verringerten *Kritisch*-Wert (nicht unter 1) bis zum Ende deines nächsten Zuges.

VI Übernahme

Die Erschwernis ist jetzt Kühn(♦♦♦♦), oder die Probe ist gegen *Computer* des Ziels. Das synthetische Ziel gehorcht deinen Befehlen bis zum Ende deines nächsten Zuges. Nutze ein Manöver, um die Aktion und das Manöver des Ziels zu bestimmen.

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Dämpfen: Du kannst bei jeder Probe des Ziels einen ■ auf eine ✕-Seite drehen.	+♦
Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+♦
Mehrere Ziele: Beeinflusst ein zusätzliches Ziel in Reichweite, und lässt dich je ein ▲ für ein weiteres Ziel ausgeben.	+♦♦
Fehlfunktion: Nachdem das Ziel eine Probe würfelt, kannst du einen beliebigen Würfel, der nicht ⊗ oder ⊗ zeigt, auf eine andere Seite drehen.	+♦♦

Distanz: Nahkampf **Erschwernis:** Mittel(♦♦)

Konzentration: Ja

Jeder der gelisteten Untertypen nimmt einen eigenen Slot in deinem Onmi-Tool ein.

Tech-Rüstung

Reduziert den Schaden aller Treffer auf das Ziel um 1, und zusätzlich um 1 pro ☼☼ nach dem ersten.

Aufladen

Raufen und *Nahkampf* des Ziels haben *Betäuben* und *Phasisch* in Höhe deines Wissen (Physik).

Autolader

Das Ziel kann *Automatik* seiner *Fern (leicht)* und *Fern (schwer)* Waffen nutzen, ohne die Erschwernis zu erhöhen.

Tarnumhang

Gegner können nicht mit dem Ziel in den Nahkampf gehen (und lösen sich wenn nötig). Proben auf Kampf, *Wahrnehmung* und *Wachsamkeit* gegen das Ziel bekommen ■■■. *Schleichen*-Proben des Ziels bekommen □□□.

TECH: UNTERSTÜTZEN

2/2

Addiere beliebig viele Effekte vor der Probe:

Distanz: Erhöht Reichweite. Kumulierbar.	+◆
Zielvisier: Jedes Ziel kann das <i>Zielen</i> -Manöver spontan ausführen, ohne ein Manöver aufzuwenden.	+◆
Schilde überladen: Jedes Ziel erhält Nah- und Fernkampfabwehr in Höhe von Wissen (Physik).	+◆◆
Mehrere Ziele: Beeinflusst ein zusätzliches Ziel in Reichweite, und lässt dich je ein Δ für ein weiteres Ziel ausgeben.	+◆◆

BIOTIK: ANGRIF

2/2

Vorbereiten: Fügt keinen Schaden zu. Qualitäten können genutzt werden. Verbi	-◆
Warp: $+Durchschlag \times$ Wissen (Physik), $+Zerbrechen$	+◆◆
Detonation: Schaden in Höhe von Willen $\times 2$. <i>Knall</i> , falls gewählt, trifft alle Ziele in Kurzdistanz.	+◆◆

Talente mit  Rang sind mehrfach wählbar. Aktive Talente beschreiben den Effekt bei Nutzung; ein Effekt beim Kauf ist dann kursiv hervorgehoben.

Gekaufte Infos



Gebe Credits in Höhe von 50 mal der Erschwernis einer *Wissen*-Probe aus, um einen automatischen ✨ zu generieren ohne zu würfeln.

Ducken



Du kannst einen ■ pro  entfernen, der aus Umgebungseffekten resultiert.

Retourkutsche



Du kannst einem anderen Charakter   auf eine soziale Probe geben.

Einsatztraining



Du kannst eine Tech-Fähigkeit auf deinem Omni-Tool sofort gegen eine andere ersetzen.

Personalisiertes Omni-Tool

Passiv

Eines deiner Omni-Tools hat  Zusatzslots. Wenn es verloren geht, kannst du ein anderes wählen.

Systemadministratorin

Passiv

Wenn jemand in ein von dir geschütztes oder besessenes Computersystem eindringen will, hat er ■■. Falls du gerade Zugriff auf das System hast, fällt es dir auf.

Dringende Genesung

Passiv

Heile 2 zusätzlichen Stress nach einem Kampf, falls du über der Hälfte deiner Schwelle bist.

Auswärtiger Dienst

Passiv

Erhalte *Charme* oder *Wissen (Gesellschaft)* als Karrierefertigkeit. Wenn du diese Fertigkeiten zur Deeskalation benutzt, gib AA aus, um 3 Stress zu heilen.

Werftarbeiterin

Passiv

Erhalte *Athletik*, *Mechanik* oder *Kommandieren* als Karrierefertigkeit. Wenn du diese Fertigkeiten für Raumschiffarbeiten benutzt, gib AA aus, um 3 Stress zu heilen.

Duellantin

Passiv

Erhalte □ im *Nahkampf* gegen einen einzelnen Gegner. Erleide ■ im *Nahkampf* gegen drei oder mehr Gegner.

Unverwüstlich

Passiv

Verringere das Resultat deiner kritischen Verletzungen um 10 pro  (minimum 1).

Biotisches Talent

Passiv

Erhalte *Biotik* als Karrierefertigkeit.

Wildnisleben

Passiv

Entferne bis zu   bei Nahrungs-, Wasser- oder Zufluchtssuche. Halbierte Suchzeit.

Ausdauernd

Passiv

Erhöhe deine Stressschwelle um .

Lähmender Schuss



Führe einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel (kein Fahrzeug) durch. Das Ziel erhält halben Schaden (vor Polster) und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs *bewegungsunfähig*.

Hand am Gas



Du kannst die Geschwindigkeit des Fahrzeugs, das du steuerst, um 1 erhöhen oder verringern.

Informationshändlerin

Passiv

Erhalte eine Wissens-Karrierefertigkeit: *Gesellschaft*, *Unterwelt* oder *Kriegskunst*. Wenn du diese Fertigkeiten benutzt, um einen Deal auszuhandeln, gib **AA** aus, um 3 Stress zu heilen.

Aufspringen



Stehe aus dem Sitzen oder Liegen auf.

Begabung

Passiv

Wähle eine Fertigkeit (plus 2 für jeden weiteren **●**). Entferne **■** von ihren Proben. Kampf, *Biotik* und *Tech* kann nicht gewählt werden.

Betäubungsschlag

Passiv

Deine *Raufen*-Proben erhalten *Betäuben* in Höhe von 2 + **Koordination**. Nicht kumulierbar.

Ich kenne da jemanden



Reduziere Seltenheit einer legalen Ware um **●**.

Spritztour



Steige von einem Fahrzeug auf- oder ab, oder wechsle deine Position. Wenn du vom Fahrzeug eine mittlere Entfernung fällst, landest du ohne Schaden auf den Füßen.

Militärausbildung

Passiv

Erhalte *Raufen*, *Fern (Leicht)* oder *Fern (Schwer)* als Karrierefertigkeit.

Geprägt von Omega

Passiv

Erhalte *Nötigung*, *Täuschen* or *Gaunerei* als Karrierefertigkeit. Bei Benutzung zum Gewinn von Reichtum, gib $\Delta\Delta$ aus um 3 Stress zu heilen.

Eins mit der Natur



Heile nach einer Begegnung in der Wildnis Stress mit *Überleben* statt *Cool* oder *Disziplin*.

Parade



Erhältst du einen Nahkampftreffer und führst eine Nahkampfwaffe, kannst du 3 Stress erleiden, um den Schaden um $2 + \text{purple circle with dot}$ zu reduzieren.

Gute Erziehung



Erleide bis zu $\text{purple circle with dot}$ Stress bei einer sozialen Probe in guter Gesellschaft, für entsprechend Δ .

Schnellziehen



Ziehe oder verstaue eine Waffe oder einen Gegenstand. Reduziert *Vorbereiten* einer Waffe um 1 (minimum 1).

Schnellschuss

Passiv

Erhalte  pro  für alle Angriffe gegen Ziele, die in diesem Kampf noch nicht agiert haben.

Schnelle Reaktion



Erleide bis zu  Stress für entsprechend  bei einer Initiative-Probe.

Bastlerin

Passiv

Beim Reparieren von Fahrzeugen oder synthetischer Charaktere stellst du zusätzlich  Punkte wieder her.

Guter Ruf

Passiv

Wähle eine Fraktion. Werte alle sozialen Proben gegen diese Fraktion einmal ab pro .

Plündererin

Passiv

Entferne  pro  von Proben, um Material oder Ausrüstung zu finden. Du findest 10% mehr Material pro .

Zweite Chance



Heile  Stress.

Chirurgin

Passiv

Heile  zusätzliche Wunden mit *Medizin*.

Leichtfüßig

Passiv

Du erhältst keine Erschwernis, wenn du dich durch schwieriges Terrain bewegst.

Eisern

Passiv

Erhöhe deine Wundschwelle um 2 pro .

Unauffällig

Passiv

Andere Charaktere erleiden ✕ auf alle Proben, um dich in einer Menschenmenge zu finden oder zu identifizieren.

Weit Herumgekommen

Passiv

Erhalte *Computer*, *Wahrnehmung* oder *Gassenwissen* als Karrierefertigkeit. Wenn du diese Fertigkeiten benutzt, um Informationen zu beschaffen, kannst du AA ausgeben, um 3 Stress zu heilen.

Xenobiologie

Passiv

Wähle eine Kategorie: Säugetiere, amphibisch, aquatisch, insektoid, Reptilien, oder Andere. Wenn du eine Probe auf *Medizin* oder *Wissen (Leben)* ablegst mit einem Mitglied der gewählten Kategorie als Ziel, erhalte AA. Wähle eine weitere Kategorie pro weiterem .

Attentat

Passiv

Benötigt  Fern (Schwer) 2. Erhalte Δ auf *Fern* (*Schwer*), falls du diese Runde keine Waffe/Gegenstand gezogen oder verstaut hast.

Ingenieurskunst



Gib einen Storypunkt aus, um einer Tech-Probe $\Delta \times$  Wissen (Physik) hinzuzufügen.

Gezielter Schuss

Passiv

Du bekommst beim Zielen auf einen getragenen Gegenstand oder ein Fahrzeugteil keinen $\blacksquare$.

Feldmedizin



Erhalte $\star \times$  auf eine *Medizin*-Probe vor dem Würfeln, erleide $2 \times$  Stress danach.

Wuchtiger Schuss



Fernkampfangriff gegen ein Ziel in mittlerer Entfernung. Ziel geht zu Boden und erleidet 3 Stress plus 1 pro $\star$, aber keinen Schaden.

Angriffsplan



Gewähre höchstens  Führung Verbündeten im Nahkampf Δ bis Ende deines nächsten Zuges. Zusätzliche  erhöhen die Reichweite.

Gegenangebot



Lege eine *Verhandeln*-Probe gegen *Disziplin* eines nicht-Nemesis Widersachers ab. Das Ziel erstarrt bis zum Ende seines nächsten Zugs. ⚙️ könnte es zu einem temporären Verbündeten machen.

Tollkühner Flug



Vor *Fahren* oder *Steuern* kannst du ⚡ pro 🟡 (oder weniger) erleiden, für entsprechend ⚙️.

Defensivhaltung



Erleide bis zu 🟡 Stress, um die Schwierigkeit aller Nahkampfangriffe gegen dich entsprechend oft aufzuwerten.

Systemadministratorin (Verbessert)



Systemadmininstratorin: ⚡ × statt ■■.

Entschlossene FahrerIn



Gib einen Storypunkt aus, um die Systembelastung entsprechend deinem Rang in *Fahren/Steuern/Kommandieren* zu verringern.

Beidhändiger Kampf



Verringere die Erschwernis auf deine nächste kombinierte Attacke (S. 108 CR) um 1.

Auge fürs Detail



Nur *Quarianer* oder *Volus*. Gib nach einer Probe auf *Mechanik*- oder *Wahrnehmung* Δ aus (bis zu $\bullet$) für entsprechend $\star$.

Flotte und Flotilla



Nur für *Quarianer* oder *Turianer*. Erhalte $\Delta\Delta$ bei Schiffskämpfen auf Schiffen mit mindestens 4 *Silhouette*.

Freunde in dunklen Gassen



Nur für *Batarianer* oder *Vorcha*. Lege eine *Gassenwissen*-Probe gegen Leicht($\blacklozenge$) ab, um einen Gegenstand mit Seltenheit nicht über $2 \times \star$ oder eine gleichwertige Leistung zu erhalten. Du musst die Kosten innerhalb einer Woche bezahlen bei $\clubsuit$ oder $\otimes$.

Lähmender Schuss (Verbessert)



Erhöhe die Erschwernis eines *Lähmenden Schusses*. Wenn das Ziel Wunden erleidet, erleidet es für den Rest des Kampfes 2 Stress pro Manöver.

Aufgepasst!

Passiv

Verbündete in Kurzdistanz bekommen $\blacksquare$ auf *Wahrnehmung* und *Wachsamkeit*; in Nahkampfdistanz statt dessen $\blacksquare\blacksquare$.

Waffenschein

Passiv

für einen regulierten Gegenstand pro .

Inspirierende Rede



Lege eine Probe auf *Führung* ab. Jeder ✨ heilt einen Stress einer Verbündeten. Jeder ▲ heilt einen zusätzlichen Stress einer Begünstigten.

Erfinder



Erhalte  entsprechend , wenn du an einem Gegenstand arbeitest. Du kannst versuchen, Geräte nach Beschreibung zu rekonstruieren.

Glückstreffer



Wähle *beim Kauf eine Eigenschaft*. Gib bei einem Treffer einen Storypunkt aus, um Zusatzschaden in Höhe der Eigenschaft zu machen.

Scharfschütze

Passiv

Benötigt  Fern (Leicht) 2. Erhalte ▲ auf *Fern (Leicht)* Kampfproben mit einer freien Hand.

Kampfsport

Passiv

Verwende *List* statt *Muskeln* für *Raufen-* und *Nahkampf*-Proben mit einer einhändigen Waffe.

Mein Lieblingsgeschäft



Lege eine *Charme-* oder *Verhandlungs*-Probe gegen Schwer(♦♦♦) auf einen Ladenbesitzer ab. Reduziere bei Erfolg die Kosten aller Leistungen und Waren um 10% und ihre Seltenheit um 1. Kann bei maximal 1 Geschäften aktiv sein.

Bohrende Frage

Passiv

Gegner erleiden +3 Stress in sozialen Konflikten, wenn du ihre Schwäche/Furcht kennst.

Bissige Tirade



Lege eine *Nötigungs*-Probe gegen Mittel(♦♦) ab. Für jeden ✱ erleidet ein Gegner auf Kurzdistanz 1 Stress. Für jeden A erleidet ein solcher Gegner 1 zusätzlichen Stress.

Ausweichschritt



Erleide maximal 1 Stress, um alle Fernkampfproben gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zugs so oft aufzuwerten.

Preiset Die Entflammten



Nur für Hanar oder Drell. Wenn du nach einer Begegnung Stress mit *Disziplin* heilst, gib A aus um 1 Stress einer Verbündeten zu heilen.

Tiergefährte

 Passiv

Freunde dich mit einem Tier mit *Silhouette* 0 + zusätzlichen  an. Gib ein Manöver aus, um Manöver und Aktion des Tiers zu bestimmen.

Angewandte Wissenschaft

 

Nur für *Asari*, *Drell*, oder *AI*. Nutze einmal pro  eine passendes Wissen für eine Probe.

Kompromiss

 

Nur für *Menschen* oder *Volus*. Reduziere erhaltenen Stress um  in sozialen Konflikten bis 1. Kann einmal pro  genutzt werden.

Fassrolle



Wenn dein Schiff mit *Silhouette* 3 oder weniger getroffen wird, erhalte 3 Systembelastung, um den Schaden um  zu reduzieren.

Kampfmeisterin

Passiv

Ignoriere  auf *Biotik* von schwerer Rüstung, einem Schild, oder keiner freien Hand.

Biotik-Kriegerin

 

Erleide 3 Stress, damit dein Nahkampftreffer Zusatzschaden in Höhe von  macht.

Leibwächterin



Erleide bis zu Stress, um die Erschwernis aller Angriffe auf eine gewählte Verbündete neben dir so oft aufzuwerten.

Markenzeichen



Wenn du ein System oder Netzwerk hackst, erhalte vor der Probe. Die Gefahr steigt, identifiziert zu werden.

Finte



Erleide bis zu Stress, um die Erschwernis aller Angriffe auf dich so oft aufzuwerten.

Adleraugen



Erhöhe die Reichweite deiner Fernkampfwaffe um 1 für deinen nächsten Angriff.

Ereignishorizont



Die *Knall*-Qualität deiner *Biotik*-Attacke wird mit doppeltem Wissen (Physik) berechnet. Du kannst sie mit einem Storypunkt auslösen.

Expertenkalibrierung

Passiv

Wähle für jeden einen anderen Ausrüstungsgegenstand und verbessere einen seiner Werte einmal.

Feldkommando



Lege eine *Führungs*-Probe gegen Mittel(♦♦) ab, um **Präsenz** Verbündete 1 Stress erleiden zu lassen, damit sie ein Manöver ausführen können.

Letztes Aufbäumen



Nur für Kroganer oder Vorchas. Gib beim Überschreiten deiner Wundschwelle einen Storypunkt aus, um sofort eine Attacke mit der Waffe in deiner Hand auszuführen.

Zielmarkierung



Nur für Menschen oder Turianer. **Führung** Verbündete erhalten auf Attacken gegen ein deklariertes Ziel.

Nicht gezählt?



Du kannst die von Fernkampfattacken deines Angreifers ausgeben, damit dessen Waffe keine Munition mehr hat.

Voller Schub



Lege eine *Steuern* oder *Fahren*-Probe gegen Schwer(♦♦♦) ab, um die Höchstgeschwindigkeit deines Fahrzeugs für **List** Runden um 1 zu erhöhen.

Grenadierin



Gib einen Storypunkt aus, um den *Knall* deiner Waffe auszulösen. Deine Granaten haben mittlere Reichweite.

Kopfstoß



Nur für Kroganer. Erleide 2 Wunden und stoße ein Ziel im Nahkampf um. Es ist *desorientiert* bis zum Ende seines nächsten Zugs.

Eiserner Wille



Wähle beim Kauf zwei Eigenschaften. Gib einen Storypunkt aus, um Effekte kritischer Verletzungen auf Fertigkeiten mit diesen Eigenschaften bis zum Ende der Begegnung zu ignorieren.

Ehrliche Kommunikation



Nur für Elcor, Hanar oder Angara. Wenn eine *Charme-, Verhandlungs- oder Führungs-Probe* in einem sozialen Konflikt fehlschlägt, erleidest du keine 2 Stress.

Schwachpunkt Finden



Nur für Batarianer oder Salarianer. Frag die SL, welcher Gegner den niedrigsten eines bestimmten Kampfwerts hat. Du erhältst  auf alle Proben gegen ihn bis zum Ende der Begegnung.

Inspirierende Rede (Verbessert)

Passiv

Von deiner *Inspirierenden Rede* betroffene Verbündete erhalten  auf alle Proben für **Führung** Runden.

Nimms mit Humor



Nutze  oder  des Gegners in einem sozialen Konflikt, um Stress auf dich um **Charme** zu verringern und den Gegner diesen Stress erleiden zu lassen.

Kampfsport (Verbessert)



Wenn du eine kritische Verletzung mit *Nahkampf* oder *Raufen* zufügst, erleide 2 Stress und wähle eine andere derselben Schwere.

Routine



Wähle bei Kauf zwei Fertigkeiten. Würfle eine Probe auf eine dieser Fertigkeiten neu.

Hineinsteigern



Benötigt **Fern (Schwer)** 2. Schalte *Automatik* an, ohne die Erschwernis zu erhöhen. Erleide 2 Stress für jeden zusätzlichen Treffer.

Schmerzmittel-Spezialisierung

Passiv

Schmerzmittel heilen +1 Wunde pro .

Parade (Verbessert)



Wenn du *parierst*, kannst du  oder  deines Gegners benutzen, um ihn mit deiner *Rau- fen-* oder *Nahkampf-*Waffe zu treffen. Dies fügt den Basisschaden der Waffe plus eventuelle Fähigkeiten und Talente zu. Die ursprüngliche Attack darf dich dafür nicht außer Gefecht setzen.

Bissige Tirade (Verbessert)

Passiv

Opfer deiner *Bissigen Tirade* erleiden  auf all ihre Proben für eine Anzahl Runden in Höhe von  **Nötigung**.

Sichere Anlage



Passiv

Erhalte $100 \times$  Credits bei Sitzungsstart.

Sperrfeuer



Wenn du in deinem Zug keine Kampfprobe machst, wähle  Ziele in maximal *weiter* Entfernung. Diese müssen eine Fernkampfprobe aufwerten bis zum Ende deines nächsten Zugs.

Biotik-Göttin



Benötigt  **Biotik** 2. Gib einen Storypunkt aus, um eine *Biotik*-Aktion durchzuführen.

Leibwächterin (Verbessert)



Übernehme als *Leibwächterin* einen Treffer auf die Verbündete. Erleide 1 Stress, um bei ihr zu bleiben, wenn sie sich bewegt.

Combat Command



Benutze *Führung* für Initiative. Gib  aus, um deinen Verbündeten  auf alle Proben der ersten Runde zu geben.

Kettenreaktion



Verbreite bestehendes *Brennt*, *Gefesselt* oder *Desorientiert* auf nebenstehende Gegner mit  oder  bei einem Treffer mit Schaden.

Lass Uns Reden



Würfle *Charme* oder *Täuschen* gegen *Disziplin* auf einen nicht-Nemesis Widersacher. Er kann bis Ende seines nächsten Zugs nicht feindselig gegen dich handeln, außer du attackierst ihn. Benutze , um die Dauer zu verlängern, und  um eine Verbündete einzubeziehen.

Meisterschützin



Erleide 2 Stress, um bei einem Fernkampftref-fer eine andere kritische Verletzung derselben Schwere zu wählen.

Defensiv

Passiv

Erhöhe beide *Abwehr*-Werte um .

Defensiver Fahrstil

Passiv

Erhöhe die *Abwehr* deines Fahrzeugs um .

Sonnenklar



Würfle auf *Wahrnehmung* gegen Schwer(♦♦♦), um körperliche Merkmale einer in einen Tatort verwickelten Person pro ✨ herauszufinden.

Erdulden

Passiv

Erhöhe dein *Polster* um .

Feldkommando (Verbessert)

Passiv

Feldkommando wirkt auf doppelt so viele Ver-bündete. Gib aus, um jemanden eine Aktion statt des Manövers ausführen zu lassen.

Wie Praktisch!



Würfle *Mechanik* gegen Schwer(♦♦♦), damit ein Gerät spontan kaputt geht.

Haltet die Stellung



Nur für Menschen und Salarianer. Lege eine Führungs-Probe gegen Schwer(♦♦♦) ab, um die Wundschwelle aller Verbündeten bis Ende der Begegnung um 1 zu erhöhen.

Inspirierende Rede (Brillant)



Erleide 1 Stress um *Inspirierende Rede* als Manöver statt Aktion zu nutzen.

Schlagfertig



Würfle *Wachsamkeit* gegen Mittel(♦♦), um ☼ oder A (deine Wahl) in Höhe von **Charme** jemand anderer sozialer Probe hinzuzufügen. Bei Fehlschlag erleidest du 3 Stress.

Kollisionsgeschwindigkeit



Mache eine Probe auf die Fertigkeit, die du für dein Fahrzeug nutzt, gegen die eines anderen Fahrers in mittlerer Distanz. Bei Erfolg würfle zwei kritische Treffer (p. 230 CR) und verteile sie auf die Fahrzeuge. Du kannst für ☼ 20 auf einen addieren, die SL kann für ✖ 20 auf beide addieren.

TALENTE: STUFE 4

4/4

Tech-Expertin



Gib  auf eine Tech-Fähigkeit aus, um bis zu drei verschiedene Effekte zu aktivieren statt einen. Diese müssen mit  aktivierbar sein.

Bissige Tirade (Brillant)



Erleide 1 Stress um *Bissige Tirade* als Manöver statt Aktion zu nutzen.

TALENTE: STUFE 5

1/3

Gemetzel



Gib  aus, um *Durchbrechen 1* einer Fernkampfattacke hinzuzufügen oder bestehendes *Durchbrechen* um 1 zu erhöhen.

Hingabe

Passiv

Erhöhe eine Eigenschaft einmal (bis zu 5). Wähle jeden  eine andere.

Feldkommando (Brillant)

Passiv

Du und Verbündete in Kurzdistanz erhalten  Polster, solange sie in Deckung sind.

Unbezwingbar



Gib einen Storypunkt aus wenn du über eine Schwelle kommst, um bis zum Ende deines nächsten Zugs weiter agieren zu können.

Meisterin



Wähle beim Kauf eine Fertigkeit. Erleide 2 Stress, um die Erschwernis einer Probe auf diese Fertigkeit um 2 zu verringern, bis zu Leicht(♦).

Gib nicht auf!



Erleide 1 Stress, damit eine Verbündete in Kurzdistanz ihre Probe neu würfeln kann und ⚡A erhält.

Paragon-Einwurf



Wenn eine Kampfbegegnung startet, lege eine *Charme*-Probe gegen Kühn(♦♦♦♦) ab. Bei Erfolg wird die Begegnung ein sozialer Konflikt und du kannst versuchen, ihn ohne Gewalt zu lösen.

Renegade-Einwurf



Wenn ein Gegner eine Verbündete in maximal mittlerer Distanz angreift, gibt einen Storypunkt aus um ihn mit deiner Waffe zu treffen. Er erleidet den Grundschaten der Waffe plus deine Fertigkeit für diese Waffe.

Vernichtender Konter



Würfle *Charme* oder *Nötigung* gegen *Disziplin* auf ein Ziel in maximal mittlerer Distanz. Bei Erfolg erleidet das Ziel Stress in Höhe deiner doppelten **Präsenz**, plus 1 pro . Du heilst entsprechend viel Stress.

Streufeuer

Passiv

Nach einer erfolgreichen beidhändigen Attacke mit *Fern (Leicht)* Waffen kannst du zusätzliche Treffer auf andere Ziele in Reichweite verteilen.

Bis zum Tod



Nur für Kroganer and Turianer. Erleide bis zu **Willen** Stress, um bis Ende der Begegnung entsprechend oft 10 zum Resultat aller kritischen Verletzungen zu addieren, die du verursachst oder erleidest.