



ULTIMA RATIO

IM SCHATTEN VON MUTTER



PROTAGONISTEN



INHALT

Die Protagonisten	3-7	Stärken & Schwächen	42-46
Erschaffung	4-5	Begabung	42
Der letzte Schliff	5	Gesellschaftlich	43
Spezies	6	Mental	43-45
Professionen	7	Physisch	45-46
Spezies	8-27	Spezieskräfte	46
Bürgerstatus & Aufenthaltstitel	9	Wahrnehmung	46
Alrhoone	10-11	Ausrüstung & Besitztümer	47-57
Anamarianer	12-13	Ausrüstung	47-48
Genesis	14-15	Nahrungsmittel	48
Kjî	16-17	Drogen	48-49
LaiNaeren	18-19	Gifte	49
Lukeaner	20-21	Medikamente	49
Raloosa	22-23	T.B.A.	49-51
Riszxlik	24-25	T.B.A. ohne Synergie	51
Yrla	26-27	Rüstung	51-52
Spezieskräfte	28-32	Waffen	52-53
Komplexe Spezieskräfte	29-30	Munition	53-54
Einfache Spezieskräfte	30-31	Granaten	54
Mindere Spezieskräfte	31-32	Transportmittel & Drohnen	54-55
Alternative Regel	32	Sonstiges	55
Professionen & Spezialfertigkeiten	33-39	Preislisten	56-57
Spezialfertigkeiten	35-39	Kontakte	58-59
Passive Spezialfertigkeiten	39	Archetypen	60-61
Hintergrund	40-41	Datenblatt Protagonist	62-63

2. Auflage 2018
ISBN 978-3-941340-09-1

Verlag:
Heinrich Tüffers Verlag GmbH
Grafenberger Allee 39
40237 Düsseldorf
Deutschland

Mitwirkende:

Autor:	Nikolas Tsamourtzis
Lektorat:	Carolina Misanovic Thomas Klaus
Layout:	Nikolas Tsamourtzis
Korrektur:	Lisa Eisenbarth
Illustrationen:	Stephanie Böhm Aljosa Mujabasic

Alle Rechte vorbehalten. Abschriften und Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Die in diesem Buch beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen den Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig. Die Erwähnung oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Ultima Ratio-Entwicklung:

Nikolas Tsamourtzis, Thomas Klaus, Carolina Banick

DIE PROTAGONISTEN

„Du magst Dich für den Hauptdarsteller dieser Geschichte halten, aber in meinen Augen bist Du nichts weiter als ein unwichtiger Statist!“
 – Tony „Die Schlange“ Knox, Unterweltgröße von Harlands Loch

In den meisten Geschichten sind die Protagonisten das Salz in der Suppe. Ein noch so guter Plot kann durch flache und eindimensionale Hauptfiguren an Glanz und Spannung verlieren. Im Umkehrschluss können besonders packende und glaubwürdige Protagonisten auch einer recht konventionellen Geschichte die richtige Würze verleihen.

INSPIRATION

Oft gibt bereits die zu spielende Geschichte genügend Anhaltspunkte, in welche Richtung es gehen sollte und welche Ideen von vornherein eher nicht passen. So entscheiden sich die meisten Gruppen beispielsweise für eine gewisse Ausgewogenheit bei der Besetzung der verschiedenen Rollen. Es ist aber keineswegs schlimm, wenn man selbst auf Anhieb keine Idee davon hat, wie der eigene Protagonist so ticken soll. Inspiration lässt sich nahezu überall und auf die verschiedensten Arten finden. So können etwa Charaktere in Büchern, Comics, Filmen oder Computerspielen eine hervorragende Basis bilden, die sich mit ein wenig Anpassung auch auf das Universum von ULTIMA RATIO – Im Schatten von MUTTER übertragen lassen. Dabei merkt man oft schnell, dass bereits bei der Übertragung eines bekannten Charakters die ersten eigenen Ideen kommen, wie man ihn zu einer ganz eigenen Persönlichkeit weiterentwickeln kann. Manchen hilft es auch, sich Bilder unterschiedlichster Charaktere anzuschauen, bis sie ein Geistesblitz trifft. Mit den richtigen Schlagworten lässt sich so einiges mit der Bildersuche bekannter Suchmaschinen finden.

DAS KONZEPT

Hat man zumindest eine Ahnung, wohin die Reise gehen soll, kann man damit beginnen, das Konzept für den eigenen Protagonisten festzulegen. Welche Rolle spielt der Protagonist innerhalb der Gruppe und welche Fähigkeiten bringt er dafür mit?

Das grundsätzliche Konzept bestimmt meist die grobe Richtung, die bei der Erschaffung in Sachen Punkteverteilung einzuschlagen ist. Um einen einzigartigen Protagonisten zu kreieren, sollte man sich aber nicht nur auf die für die Funktion wichtigen Aspekte beschränken. Manchmal hauchen gerade auf den ersten Blick untypische Talente oder Interessen dem Protagonisten wirkliches Leben ein. Ein plakatives Beispiel wäre eine Genesis-Pilotin mit einer Leidenschaft für klassische Musik, die sie immer dann aufdreht, wenn sie sich mit Raumpiraten anlegt. Begleitet wird sie von ihrem lang-

jährigen Kumpel, einem anamarianischen Söldner, der sich in seiner Freizeit brennend für Botanik interessiert und einen kleinen hydroponischen Garten in seiner Kajüte pflegt.

HERKUNFT

Die Herkunft eines Protagonisten bestimmt nicht nur dessen Verhalten und Entscheidungen in den verschiedensten Situationen, sondern kann auch Einfluss auf seine Charaktereigenschaften haben. Welcher Spezies gehört der Protagonist an? Aus welcher sozialen Schicht stammt er? Gehörte er ihr schon immer an oder ist er im Laufe seines bisherigen Lebens in der gesellschaftlichen Hierarchie aufgestiegen oder abgerutscht? Ein Protagonist, dem bisher alles in den Schoß gefallen ist, könnte weit schneller aufgeben als jemand, der sich alles im Leben hart erkämpfen musste. Letzterer könnte wiederum auch an einfachere Dinge verbissener herangehen, als es nötig wäre. Die unterschiedliche Herkunft der Protagonisten einer Gruppe kann daher auch den Grundstein für spannende Konflikte untereinander legen und Situationen schaffen, in denen jemand über seinen eigenen Schatten springen muss, um die Geschichte voranzutreiben.

MOTIVATION

Das große „Warum?“ ist einer der wichtigsten Aspekte eines Protagonisten. Warum macht er beruflich wie privat, was er tut? Falls er Ziele hat: Was möchte er erreichen und wieso? Falls nicht: Warum hat er keine?

Die Motivation eines Protagonisten hat wie die Herkunft großen Einfluss auf dessen Handlungen und Entscheidungen. Je besser man sich in die Motivation des eigenen Protagonisten hineinversetzen kann, umso einfacher wird es, sich in zukünftigen Situationen in diesem Sinne zu verhalten. Außerdem können unterschiedliche Motivationen innerhalb derselben Spielgruppe eine interessante Dynamik entwickeln. Daher sollte man – außer dies ist explizit gewollt – allerdings darauf achten, dass keine unvereinbaren Extreme aufeinander treffen. Ein gesunder Disput, eine Meinungsverschiedenheit oder sogar eine versteckte eigene Agenda können eine Geschichte hingegen durchaus bereichern.

GEHEIMNISSE

Manchmal machen Geheimnisse einen Protagonisten besonders interessant. Verhält er sich teilweise für seinen Charakter untypisch oder spricht nie über eine bestimmte Zeit in seinem Leben? Das könnte über kurz oder lang die Neugierde

seiner Mitstreiter wecken. Andererseits wird es einen guten Grund dafür geben, warum der Protagonist dieses Geheimnis wahren will. Wie würde er also reagieren, wenn sein Geheimnis offengelegt würde? Könnte es sich bei dem Geheimnis sogar um etwas handeln, das die Einstellung der Gruppe ihm gegenüber auf ewig verändern würde?

SCHWÄCHEN

Protagonisten, denen alles gelingt und die im schlimmsten Fall auch noch alles können, sind auf lange Sicht meist langweilig. Ähnlich wie bei Geheimnissen kann es daher spannend sein, dem Protagonisten eine Schwäche zu geben. Er könnte eine für seine Tätigkeit wichtige Fähigkeit nur unterdurchschnittlich gut oder gar nicht beherrschen. So könnte etwa der anamarianische Söldner aus unserem ersten Beispiel zwar ein Meister mit dem Scharfschützengewehr sein, sich aber bei jeder Kneipenschlägerei ein blaues Auge einfangen. Vor allem aber ermöglichen diese Schwächen anderen Spielern, hier für den Protagonisten in die Bresche zu springen: Die Genesis-Pilotin könnte – klassische Musik summend – einem auf den anamarianischen Söldner einprügelnden Kneipenschläger einen Barhocker über den Kopf ziehen und den Disput so stilecht beenden. Derartige Situationen lassen Gruppen erst richtig zusammenwachsen und sind mindestens genau so schön wie ein persönlicher Erfolg.

Im wirklichen Leben haben die meisten Menschen Schwächen. Diese auch beim eigenen Protagonisten zuzulassen macht ihn daher lebendiger und realistischer. Außerdem gibt es für manche unter Umständen einen besonderen Grund und damit eine spannende Geschichte.

Schwächen müssen sich aber keineswegs nur durch das Fehlen bestimmter Eigenschaften oder Fertigkeiten ausdrücken. Sie können auch psychologischer Natur sein und dem Protagonisten so mehr Tiefe oder sogar eine dunkle Seite verleihen.

MUT ZUR LÜCKE

Manchmal kann es sinnvoll sein, den Protagonisten zu Anfang einer Geschichte nicht bis ins letzte Detail auszuarbeiten. Vielleicht lassen sich nicht für alle Spielwerte passende Erklärungen finden oder aber bestimmte Aspekte des Charakters eines Protagonisten bleiben schwammig.

Die so entstehenden Lücken können dabei helfen, im Laufe der Geschichte mit dem eigenen Konzept besser warm zu werden. Sie eröffnen zudem die Möglichkeit, spannende Details der Hintergrundgeschichte hinzuzufügen, wenn einem die passende Idee kommt. Natürlich sollten diese Details eher klein bleiben und nicht die Gefahr bergen, die gesamte Geschichte umzukrempeln. Auf der anderen Seite sollten Erzähler wie Mitspieler zumindest grundsätzlich immer offen für neue Details sein. Denn die meisten Geschichten leben davon, die handelnden Personen nach und nach besser kennenzulernen sowie dabei auch die ein oder andere Überraschung zu erleben.

Hat man all diese Fragen ganz oder teilweise für sich geklärt, gilt es nun, das Konzept in Spielwerte zu kleiden.

ERSCHAFFUNG

PROFESSIONEN (25)

Hat man eine Profession gewählt und die 9 ihr zugeteilten Spezialfertigkeiten eingetragen, dürfen 25 Punkte sowohl auf die Professionsstufe als auch die dazugehörigen Spezialfertigkeiten verteilt werden. Dabei müssen allerdings einige Regeln beachtet werden:

- Die Mindestanforderungen der jeweiligen Profession müssen bei der weiteren Erschaffung berücksichtigt werden (siehe Tabelle auf Seite 7).
- Es müssen nicht auf alle der Profession zugeordneten Spezialfertigkeiten zusätzliche Punkte verteilt werden.
- Keine einer Profession zugeordnete Spezialfertigkeit darf eine höhere Stufe erhalten als die Professionsstufe selbst.

ATTRIBUTE (16)

Insgesamt können 16 Punkte auf die Attribute – mit Ausnahme der Reaktion – verteilt werden. Dabei darf die Stufe eines Attributs die Maximalgrenze der gewählten Spezies nicht überschreiten (siehe Kasten Spezies auf Seite 6).

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN (19/12/7)

Bei den Allgemeinen Fertigkeiten entscheidet man sich zuerst, welche Priorität die Kategorien Körperlich, Sozial und Geistig für das gewünschte Konzept haben. In der wichtigsten Kategorie können 19 Punkte verteilt werden, in der zweitwichtigsten Kategorie 12 Punkte und in der unbedeutendsten Kategorie 7 Punkte. Gewisse Anhaltspunkte gibt hier bereits die gewählte Profession des Protagonisten (siehe Tabelle auf Seite 7). Da diese 20 Punkte in einer bestimmten Kategorie voraussetzt, sollte es sich bei dieser mindestens um die zweitwichtigste handeln. Bei der Verteilung der Punkte darf natürlich ebenfalls nicht vergessen werden, auch die restlichen Grundvoraussetzungen der gewählten Profession zu erfüllen.

SPEZIESKRÄFTE (2)

In dieser Kategorie stehen 2 Punkte zur Verteilung zur Verfügung. Bei komplexen Spezieskräften dürfen die Pfadstufen (Arakhash, Bazran, Zerstörung etc.) die Kraftstufe (Psionik, Telepathie etc.) nicht übersteigen.

EIGENSCHAFTEN (12)

Bevor man bei der Erschaffung hier zur Punkteverteilung schreitet, entscheidet man für jede der drei Eigenschaften, ob der Protagonist eine tugend- oder lasterhafte Ausprägung besitzt. Handelt es sich um die lasterhafte Version der Eigenschaft, dann investiert man die Punkte von dem Punkt in der Mitte aus nach links. Im Falle einer tugendhaften Ausprägung verteilt man sie nach rechts. Insgesamt können 12 Punkte auf die Eigenschaften verteilt werden.

HINTERGRUND (5)

Zu guter Letzt muss noch festgelegt werden, welche Hintergrund-eigenschaften der Protagonist besitzt und wie ausgeprägt diese sind. Es müssen keineswegs alle Hintergrund-eigenschaften gewählt werden. Vielmehr sollte man sich auf jene konzentrieren, die am besten mit dem Konzept harmonieren. Insgesamt können hier 5 Punkte verteilt werden.

HINTERGRUNDEIGENSCHAFTEN

EINFLUSS	Höhe des Einflusses auf Politik
ERFAHRUNG	zusätzliche Freipunkte
EINKOMMEN	Höhe monatlicher RKE-Einkünfte
KONTAKTE	Anzahl an Kontakten
KREDIT-STATUS	Kreditlevel bei Spielbeginn
RESSOURCEN	Höhe des Startkapitals
RUHM	Höhe der Reputation bei Spielbeginn
VERBÜNDETE	Anzahl an Verbündeten

FREIPUNKTE (15)

Bei der Erschaffung erhält jeder Protagonist 15 Freipunkte, die auf die verschiedenen Kategorien verteilt werden können, um vielleicht an der ein oder anderen Stelle noch ein wenig nachzubessern oder Vorteile zu kaufen. Durch Nachteile oder die Hintergrundeigenschaft Erfahrung kann ein Protagonist außerdem noch zusätzliche Freipunkte erhalten.

Freipunkte werden jedoch nicht mehr eins zu eins übertragen, stattdessen kosten die Punkte je nach Kategorie eine bestimmte Menge an Freipunkten.

FREIPUNKTE PRO PUNKT

Einfache Spezieskräfte	7 Freipunkte
Komplexe Spezieskräfte	5 Freipunkte
Attribute	5 Freipunkte
Professionsstufe	3 Freipunkte
Spezialfertigkeiten	2 Freipunkte
Fertigkeiten	2 Freipunkte
Eigenschaften	2 Freipunkte
Hintergrund	1 Freipunkt

DER LETZTE SCHLIFF

REAKTION

Im Anschluss an die Verteilung aller zur Verfügung stehenden Punkte errechnet man die Reaktion des Protagonisten anhand der folgenden Formel und rundet das Ergebnis immer ab.

MAXIMUM

$$(Auffassungsgabe + Schnelligkeit + Wahrnehmung) : 3$$

STATUSMONITOR

Das Maximum des Statusmonitors beträgt 100. Um zu ermitteln, wann der Protagonist benommen (Audauer) oder bewusstlos (Gesundheit) ist, wird die Konstitution mit 20 multipliziert und das Ergebnis von 100 abgezogen.

Beispiel: Saras Protagonistin hat eine Konstitution von 3. Die Spielfigur kann also 60 Punkte (3 x 20) Schaden auf jedem Monitor nehmen, bevor sie benommen oder bewusstlos wird. Im

Statusmonitor Ausdauer und Gesundheit wird daher an der entsprechenden Stelle 40 vermerkt.

Protagonisten mit einem Wert ab 5 in Konstitution erhöhen das Maximum ihres Statusmonitors für jeden Punkt über 4 um jeweils 20 pro Punkt. Bei ihnen wird der Moment, in dem sie bewusstlos oder benommen werden, ausgehend von diesem Maximalwert bestimmt.

Beispiel: Martins Protagonist besitzt eine Konstitution von 7. Das Maximum in Ausdauer und Gesundheit beträgt 160 (100 + 3 x 20). Benommen beziehungsweise bewusstlos wird er bei 20 (160 - 140).

Um zu ermitteln, ab wann ein Protagonist labil (Psyche) wird und psychische Störungen erleidet, werden für jeden Punkt in den Eigenschaften Furchtlosigkeit, Moral und Willenstärke zwei Punkte vom Maximalwert 100 abgezogen.

Protagonisten gehen k.o. (Geistig) oder sterben (Körperlich), wenn ihr Statusmonitor in der entsprechenden Kategorie 0 erreicht.

SPEZIALFERTIGKEITEN

Die maximale Anzahl an Spezialfertigkeiten, die keiner Profession zugeordnet sind, wird bei jedem Protagonisten durch die Summe aus seiner Intelligenz und seiner Auffassungsgabe bestimmt.

MAXIMUM

$$Auffassungsgabe + Intelligenz$$

Bei der Erschaffung erhält jeder Protagonist so viele Punkte zur Verteilung auf Spezialfertigkeiten, wie der doppelten Summe aus seinen Werten in Auffassungsgabe und Intelligenz entsprechen.

STARTPUNKTE

$$(Auffassungsgabe + Intelligenz) \times 2$$

Beispiel: Die Pilotin Velocity Jones hat Auffassungsgabe 4 und Intelligenz 3. Sie kann also maximal 7 Spezialfertigkeiten besitzen. Bei ihrer Erschaffung dürfen insgesamt 14 Punkte auf Spezialfertigkeiten verteilt werden.

SPEZIALFERTIGKEITEN LERNEN

Protagonisten, die weniger Spezialfertigkeiten besitzen als ihnen maximal zustehen, können auch noch zu einem späteren Zeitpunkt weitere Spezialfertigkeiten erlernen. Gleiches gilt, falls sich die Auffassungsgabe oder Intelligenz und damit auch das Maximum an möglichen Spezialfertigkeiten während des Spiel erhöht.

Neue Spezialfertigkeiten können in Zwischenzeiten durch Training erlernt werden. Dazu wird eine kumulative Probe auf Nachforschung gegen eine Schwierigkeit von 12 abgelegt. Pro Wurf vergehen 7 Tage.



SPEZIES

BÜRGERSTATUS

Die **reichsfremden Spezies** Kjî, LaíNaeren, Raloosa und Yrla starten die Geschichte mit einer gültigen Aufenthalts-erlaubnis und einer **Besucher-Kennkarte (BKK)**.

Alrhoone, Anamarianer und Riszxlik starten mit dem Bü-gerstatus ihres Protektorates (BPr). Genesis und Lukeaner starten mit dem Bürgerstatus der Kolonien (BKo).

ATTRIBUTSMAXIMALGRENZEN

ALRHOONE

Auffassungsgabe	▲▼▲▲▼ ▼
Ausstrahlung	▲▼▲▲▼ ▼▲▼
Geschicklichkeit	▲▼▲▲▼ ▼▲
Intelligenz	▲▼▲▼
Konstitution	▲▼▲
Manipulation	▲▼▲▲▼ ▼▲▼
Schnelligkeit	▲▼▲
Stärke	▲▼▲
Wahrnehmung	▲▼▲▲▼ ▼▲▼

ANAMARIANER

Auffassungsgabe	▲▼▲▲▼ ▼
Ausstrahlung	▲▼▲▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▲
Intelligenz	▲▼▲▲▼ ▼
Konstitution	▲▼▲▼
Manipulation	▲▼▲▲▼ ▼
Schnelligkeit	▲▼▲▲
Stärke	▲▼▲▼
Wahrnehmung	▲▼▲▲▼ ▼▲

GENESIS

Auffassungsgabe	▲▼▲▲▼ ▼
Ausstrahlung	▲▼▲▲▼ ▼
Geschicklichkeit	▲▼▲▲▼ ▼
Intelligenz	▲▼▲▲▼ ▼
Konstitution	▲▼▲▲▼ ▼
Manipulation	▲▼▲▲▼ ▼
Schnelligkeit	▲▼▲▲▼ ▼
Stärke	▲▼▲▲▼ ▼
Wahrnehmung	▲▼▲▲▼ ▼

KJÎ

Auffassungsgabe	▲▼▲▲▼ ▼▲
Ausstrahlung	▲▼▲▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▲▼ ▼▲
Intelligenz	▲▼▲▲▼ ▼
Konstitution	▲▼▲▲▼ ▼
Manipulation	▲▼▲▲
Schnelligkeit	▲▼▲▲▼ ▼▲
Stärke	▲▼▲
Wahrnehmung	▲▼▲▲▼ ▼▲

LAÍNAEREN

	MÄNNLICH	WEIBLICH
Auffassungsgabe	▲▼▲▲	▲▼▲▲
Ausstrahlung	▲▼▲	▲▼▲▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▲▼ ▼▲▼	▲▼▲▲▼ ▼
Intelligenz	▲▼▲	▲▼▲▼
Konstitution	▲▼▲▲▼ ▼	▲▼▲▲
Manipulation	▲▼▲	▲▼▲▲
Schnelligkeit	▲▼▲▲▼ ▼▲▼	▲▼▲▲▼ ▼
Stärke	▲▼▲▲▼ ▼▲	▲▼▲▲▼ ▼
Wahrnehmung	▲▼▲▲▼ ▼▲▼	▲▼▲▲▼ ▼

LUKEANER

Auffassungsgabe	▲▼▲▲
Ausstrahlung	▲▼▲▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▲
Intelligenz	▲▼▲▲
Konstitution	▲▼▲▲
Manipulation	▲▼▲▲
Schnelligkeit	▲▼▲▲
Stärke	▲▼▲▲
Wahrnehmung	▲▼▲▲

RALOOSA

Auffassungsgabe	▲▼▲▲▼ ▼
Ausstrahlung	▲▼▲▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▲▼ ▼
Intelligenz	▲▼▲▲
Konstitution	▲▼▲▼
Manipulation	▲▼▲▲▼ ▼▲▼
Schnelligkeit	▲▼▲▲▼ ▼
Stärke	▲▼▲▼
Wahrnehmung	▲▼▲▲

RISZXLIK

	MÄNNLICH	WEIBLICH
Auffassungsgabe	▲▼▲▲▼ ▼▲	▲▼▲▲▼ ▼▲▲
Ausstrahlung	▲▼▲	▲▼▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▲▼ ▼▲	▲▼▲▲▼ ▼▲▼
Intelligenz	▲▼▲	▲▼▲
Konstitution	▲▼▲▲▼ ▼▲▲	▲▼▲▲▼ ▼▲
Manipulation	▲▼	▲▼
Schnelligkeit	▲▼▲▲▼ ▼▲▲	▲▼▲▲▼ ▼▲▼
Stärke	▲▼▲▲▼ ▼▲▼	▲▼▲▲▼ ▼▲
Wahrnehmung	▲▼▲▲▼ ▼	▲▼▲▲▼ ▼▲

YRLA

Auffassungsgabe	▲▼▲▲▼▲▼
Ausstrahlung	▲▼▲▲▼
Geschicklichkeit	▲▼▲▲▼▲
Intelligenz	▲▼▲▲▼▲▼▲▼
Konstitution	▲▼▲▼
Manipulation	▲▼▲▲
Schnelligkeit	▲▼▲▲▼▲
Stärke	▲▼▲▲
Wahrnehmung	▲▼▲▲▼▲



PROFESSIONEN

KÖRPERLICH	SOZIAL	GEISTIG
<p>KÄMPFER</p> <p>benötigt: Schusswaffen 6, Aufmerksamkeit 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Geschütze, Härte, Kondition, Sicherheit, Sprengstoffe, Strategie, Tarnung, Waffentechnik, Wurfaffen</p>	<p>AGENT</p> <p>benötigt: Ausflüchte 6, Etikette 4, Heimlichkeit 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Agilität, Eloquenz, Forensik, Projektilwaffen, Sicherheit, Sicherheitstechnik, Toxikologie, Verkleiden, Wurfaffen</p>	<p>FORSCHER</p> <p>benötigt: Wissenschaft 6, Computer 4, Nachforschung 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Archäologie, Botanik, Konzentration, Kreativität, Pharmazie, Toxikologie, Virologie, Xenologie, Zoologie</p>
<p>JÄGER</p> <p>benötigt: Aufmerksamkeit 6, Schusswaffen 4, Überleben 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Agilität, Botanik, Kondition, Projektilwaffen, Psychologie, Strategie, Taktik, Tarnung, Zoologie</p>	<p>ERMITTLER</p> <p>benötigt: Ausflüchte 6, Heimlichkeit 4, Nachforschung 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Eloquenz, Entschlossenheit, Forensik, Politik, Psychologie, Sicherheit, Sicherheitstechnik, Toxikologie, Verkleiden</p>	<p>HANDWERKER</p> <p>benötigt: Elektronik 6, Aufmerksamkeit 4, Wissenschaft 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Fahrzeugtechnik, Kondition, Kreativität, Kunsthandwerk, Mechanik, Projektilwaffen, Robotik, Sicherheitstechnik, Waffentechnik</p>
<p>KUNDSCHAFTER</p> <p>benötigt: Heimlichkeit 6, Überleben 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Agilität, Kondition, Psychologie, Sicherheit, Sicherheitstechnik, Sprengstoffe, Strategie, Tarnung, Toxikologie</p>	<p>KAUFMANN</p> <p>benötigt: Geschäftsgebaren 6, Bürokratie 4, Finanzen 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Eloquenz, Entschlossenheit, Fahrzeugtechnik, Ökonomie, Pharmazie, Psychologie, Sicherheit, Sicherheitstechnik, Waffentechnik</p>	<p>INGENIEUR</p> <p>benötigt: Wissenschaft 6, Elektronik 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Antriebstechnik, Fahrzeugtechnik, Geschütze, Konzentration, Logik, Sicherheitstechnik, Sprengstoffe, Steuerung, Waffentechnik</p>
<p>PILOT</p> <p>benötigt: Aufmerksamkeit 6, Wissenschaft 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Agilität, Antriebstechnik, Astronomie, Fahrzeugtechnik, Geschütze, Härte, Navigation, Steuerung, Strategie</p>	<p>KÜNSTLER</p> <p>benötigt: Vortrag 6, Etikette 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Kreativität, Kunst, Ökonomie, Pharmazie, Psychologie, Selbstsicherheit, Sicherheit, Toxikologie, Verkleiden</p>	<p>JURIST</p> <p>benötigt: Gesetzeskenntnis 6, Vortrag 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Eloquenz, Forensik, Konzentration, Ökonomie, Pharmazie, Psychologie, Sicherheit, Sicherheitstechnik, Toxikologie</p>
<p>SPORTLER</p> <p>benötigt: Athletik 6, Aufmerksamkeit 4, Nahkampf 4 oder Waffenlos 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Agilität, Kondition, Meditation, Pharmazie, Projektilwaffen, Psychologie, Strategie, Taktik, Wurfaffen</p>	<p>REPRÄSENTANT</p> <p>benötigt: Vortrag 6, Etikette 4, Führung 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Eloquenz, Entschlossenheit, Ökonomie, Politik, Psychologie, Selbstsicherheit, Sicherheit, Soziologie, Strategie</p>	<p>KONSTRUKTEUR</p> <p>benötigt: Computer 6, Wissenschaft 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Antriebstechnik, Fahrzeugtechnik, Konzentration, Logik, Mechanik, Raumfahrttechnik, Robotik, Sicherheitstechnik, Statik</p>
<p>WÄCHTER</p> <p>benötigt: Aufmerksamkeit 6, Nahkampf 4 oder Waffenlos 4, Schusswaffen 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Agilität, Geschütze, Härte, Psychologie, Sicherheit, Sicherheitstechnik, Strategie, Taktik, Toxikologie</p>	<p>SEELSORGER</p> <p>benötigt: Einfühlungsvermögen 6, Ausflüchte 4, Vortrag 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Eloquenz, Meditation, Mystik, Ökonomie, Pharmazie, Psychologie, Selbstsicherheit, Sicherheit, Soziologie</p>	<p>MEDIZINER</p> <p>benötigt: Wissenschaft 6, Computer 4, Elektronik 4</p> <p>Spezialfertigkeiten: Chirurgie, Implantattechnologie, Konzentration, Logik, Pharmazie, Psychologie, Sicherheit, Toxikologie, Virologie</p>