

Beta-Rassentyp

Name	Attribut	AP	Buyback	Eigenschaft 1	Eigenschaft 2	Eigenschaft 3	Eigenschaft 4	Eigenschaft 5	Eigenschaft 6	Eigenschaft 7	Quelle
Adler	Seele	85	2740	Guter Sehsinn2	Stoisch	Biss					JNU 5
Adler – Variante Seeadler	Körper	77	2870	Guter Sehsinn2	Stoisch	Biss	Gleiter	Leichter Knochen-/Körperbau			JNU 5
Armadillo	Seele	95	2570	Guter Geruchssinn1	Körperpanzer						Grundbuch
Bison	Körper	105	2400	Breite Brust	Niedertrampeln						Grundbuch
Dachs	Geist	95	2570	Verbeißen	Fokussiert	Mürrisch	Fachidiot				JN 4
Eichhörnchen	Seele	85	2740	Gute Balance2	Guter Kletterer2	Guter Sprung1	Krallen	Nagezähne	Notwendige Anatomie		JNU 4
Eisbär	Körper	99	2500	Guter Schwimmer1	Kälteresistenz1	Krallen					Grundbuch
Elefant	Körper	92	2620	Dicke Haut	Stoßzähne	Geschickter Rüssel	Gutes Gedächtnis	Schwerfällig	Riesig		JN 10
Fledermaus	Geist	112	2280	Ultraschall	Guter Kletterer1	Gleiter	Leichter Knochen-/Körperbau				JNU 8
Fledermaus – Variante Flughun	Geist	116	2210	Nachtsicht	Guter Kletterer1	Gleiter	Leichter Knochen-/Körperbau	Guter Geruchssinn1			JNU 8
Frettchen	Körper	110	2310	Gefahrensinn	Guter Geruchssinn1	Guter Hörsinn1	Nachtsicht	Winden	Körpergeruch		JN 5
Fuchs	Seele	112	2280	Gerissen	Guter Geruchssinn1	Guter Hörsinn1	Nachtsicht				Grundbuch
Gecko	Geist	93	2600	Guter Kletterer2	Füße wie Hände	Flink	Nachtsicht	Lichtüberempfindlich			JNU 9
Gepard	Seele	93	2600	Guter Läufer2	Nachtsicht	Fesch	Sturmangriff	Fashionvictim			JN 8
Gopherschildkröte	Geist	88	2680	Körperpanzer	Stoisch	Langsam	Schwerfällig				JN 6
Gorilla	Körper	109	2330	Guter Kletterer1	Füße wie Hände	Ausgeprägt. Sozialverhalten	Große Reichweite				JN 4
Hyäne	Seele	80	2820	Guter Geruchssinn1	Nachtsicht	Gerissen	Kräftiges Gebiss	Biss	Körpergeruch		JNU 2
Hyäne – Variante Tüpfelhyäne	Körper	77	2870	Guter Geruchssinn1	Biss	Nachtsicht	Ausgeprägt. Sozialverhalten	Kräftiges Gebiss	Körpergeruch		JNU 2
Katze	Geist	96	2550	Gute Balance1	Guter Sprung1	Krallen	Nachtsicht				Grundbuch
Landigator	Körper	63	3110	Biss	Dicke Haut	Umschlingen	Zusätzliche Arme	Notwendige Körperhygiene	Hinderliche Anatomie		JNU 3
Mensch - Diplomat	-	125	2200	Vielseitigkeit	Tiefenentspannung						Myst
Mensch - Schmuggler	-	125	2200	Vielseitigkeit	Tiefenentspannung						Myst
Mensch - Soldat	-	125	2200	Vielseitigkeit	Tiefenentspannung						Myst
Mensch - Trickbetrüger	-	125	2200	Vielseitigkeit	Tiefenentspannung						Myst
Nashorn	Körper	100	2480	Dicke Haut	Hornangriff						Grundbuch
Panda	Seele	105	2400	Stoisch	Ausgeprägt. Sozialverhalten	Nachtsicht	Unfähigkeit: Nah- & Fernkampf				JNU 11
Rabe	Geist	103	2430	Gutes Gedächtnis	Analytisch	Gerissen					JNU 6
Rabe – Variante Schildrabe	Geist	105	2400	Gleiter	Analytisch	Gerissen	Leichter Knochen-/Körperbau				JNU 6
Ratte – Laborratte	Seele	114	2240	Ehemaliges Versuchstier	Nagezähne	Guter Geruchssinn1	Analytisch	Verhaltensstörung			JNU 1
Ratte – Wanderratte	Seele	114	2240	Gute Balance1	Guter Geruchssinn1	Guter Hörsinn1	Nagezähne				JNU 1
Schimpanse	Geist	127	2020	Füße wie Hände	Guter Kletterer1						Grundbuch
Schlange – Krait	Geist	108	2340	Winden	Guter Geruchssinn2	GiftbissLähmung	Infrarotsinn	Reizbarkeit	Schlechtes Gehör1	Kälteempfindlich	JNU 7
Schlange – Python	Körper	101	2460	Winden	Guter Geruchssinn2	Umschlingen	Infrarotsinn	Schwerfällig	Schlechtes Gehör1	Kälteempfindlich	JNU 7
Schnapschildkröte	Geist	85	2740	Verbeißen	Guter Schwimmer1	Körperpanzer	Analytisch	Rechthaberisch			JN 10
Schwarzer Panther	Körper	87	2700	Krallen	Guter Hörsinn1	Nachtsicht	Pirscher				Myst
Sibirischer Tiger	Körper	72	2960	Biss	Krallen	Nachtsicht					Grundbuch
Stier	Körper	116	2210	Breite Brust	Hornangriff	Hinderliche Anatomie	Gehört				Myst
Stinktief	Seele	110	2310	Charmant	Stinkdrüse	Guter Sprung1	Unfähigkeit: Nah- & Fernkampf	Hinderliche Anatomie	Übersteigerte Libido		Download
Waschbär	Geist	93	2600	Flink	Guter Kletterer1	Guter Schwimmer1	Nachtsicht				Grundbuch
Wolf	Seele	97	2530	Biss	Guter Geruchssinn1	Nachtsicht					Grundbuch

Besondere Eigenschaften

Eigenschaft	Unterstützt	Auswirkung	AP
(PSI) Biofeedback	Psikraft	Seele+Psi (2) / Seele+Wil (1) Wiederholung von H. auf Körper+Survival	10
(PSI) Extrem klare Gedanken	Psikraft	1 SP. Auf Seele+Psi statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	32
(PSI) Gedankenbarriere	Psikraft	Seele+Psi (3) / Seele+Wil (4) Reichweitenstufe sinkt 1x/Kampf nicht	20
(PSI) Klare Gedanken	Psikraft	1 SP. Auf Seele+Psi statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	16
(PSI) Psifaust	Psikraft	Seele+Psi (1) / Seele+Wil (1) Nahkampfwaffe +2 (Psi) für diesen Kampf	15
(PSI) Schwache Psibegab. (AP20)	Psibegabung	Voraussetzung für alle anderen Psikräfte.	10
(PSI) Seelenschlag	Psikraft	Psitest als Fernangriff +1 (Psi) / Seele+Wil (2)	10
(PSI) Sprengstoffgespür	Psikraft	Der J. kann von Hightech-Gegner nicht überrascht werden. (Automatisch)	5
(PSI) Wir kommen in Frieden...	Psikraft	Seele+Psi / Seele+Wil (2) Jeder Erfolg +1 auf Geist+Wis [Linguistik]	10
Agil	Verteidigung Reflexe	Bei H. Geist+Reflexe alle 1en neu werfen.	40
Bastler	Fertigkeit Technik	1 SP. Auf Geist+Technik statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Beidhändiger Angriff	Angriff	1 SP. Ein zusätzlicher Angriff mit einer Waffe in der zweiten Hand.	30
Beinarbeit	Verteidigung Widerstand	Bei H. auf Körper+Widerstand alle 1en neu werfen.	40
Belesen	Fertigkeit Wissen	1 SP. Auf Geist+Wissen statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Blick fürs Detail	Fertigkeit Wahrnehmung	1 SP. Auf Seele+Wahrnehmung statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Bruchpilot	Fertigkeit Pilot	Nach H. Auf Pilot mit min. 1 Erfolg: -1 Erfolg, 4 Würfel werfen (1x/H.)	8
Experte (Athletik)	Fertigkeit Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Charisma)	Fertigkeit Charisma	Bei H. auf Seele+Charisma zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Computer)	Fertigkeit Computer	Bei H. auf Geist+Computer zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Fernkampf)	Fertigkeit Fernkampf	Bei H. auf Körper+Fernkampf zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	30
Experte (Heimlichkeit)	Fertigkeit Heimlichkeit	Bei H. auf Geist+Heimlichkeit zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Intuition)	Fertigkeit Intuition	Bei H. auf Seele+Intuition zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Nahkampf)	Fertigkeit Nahkampf	Bei H. auf Körper+Nahkampf zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	30
Experte (Pilot)	Fertigkeit Pilot	Bei H. auf Geist+Pilot zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	30
Experte (Psi)	Fertigkeit Psi	Bei H. auf Seele+Psi zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	30
Experte (Reflexe)	Fertigkeit Reflexe	Bei H. auf Geist+Reflexe zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	30
Experte (Survival)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Körper+Survival zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Technik)	Fertigkeit Technik	Bei H. auf Geist+Technik zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Wahrnehmung)	Fertigkeit Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Experte (Widerstand)	Fertigkeit Widerstand	Bei H. auf Körper+Widerstand zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	30
Experte (Willenskraft)	Fertigkeit Willenskraft	Bei H. auf Seele+Willenskraft zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	30
Experte (Wissen)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Geist+Wissen zählt genau eine 4 als zusätzl. Erfolg.	15
Extrem Belesen	Fertigkeit Wissen	1 SP. Auf Geist+Wissen statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extrem glücklicher Schlag	Fertigkeit Nahkampf	1 SP. Auf Körper+Nahkampf statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	32
Extrem glücklicher Schuss	Fertigkeit Fernkampf	1 SP. Auf Körper+Fernkampf statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	32
Extrem gutes Gespür	Fertigkeit Intuition	1 SP. Auf Seele+Intuition statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extrem unauffällig	Fertigkeit Heimlichkeit	1 SP. Auf Geist+Heimlichkeit statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extremer Bastler	Fertigkeit Technik	1 SP. Auf Geist+Technik statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extremer Blick fürs Detail	Fertigkeit Wahrnehmung	1 SP. Auf Seele+Wahrnehmung statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extremer Sportler	Athletik	1 SP. Auf Körper+Athletik statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extremer Techwiz	Fertigkeit Computer	1 SP. Auf Geist+Computer statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extremer Überlebenskünstler	Fertigkeit Survival	1 SP. Auf Körper+Survival statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	16
Extremes Pilotenass	Fertigkeit Pilot	1 SP. Auf Geist+Pilot statt 2 jetzt 4 Bonuswürfel.	32
FG Pilot (Landfahrzeuge)	Fertigkeit Pilot	Beim Steuern von Landfahrzeugen Bonus von +2 Würfel.	20
FG Pilot (Luftfahrzeuge)	Fertigkeit Pilot	Beim Steuern von Luftfahrzeugen Bonus von +2 Würfel.	20
FG Pilot (Raumfahrzeuge)	Fertigkeit Pilot	Beim Steuern von Raumfahrzeugen Bonus von +2 Würfel.	20
FG Pilot (Wasserfahrzeuge)	Fertigkeit Pilot	Beim Steuern von Wasserfahrzeugen Bonus von +2 Würfel.	20
FG Survival (Aqua)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival im oder am Wasser Bonus von +2 Würfel.	5
FG Survival (Dschungel)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival im Dschungel Bonus von +2 Würfel.	5
FG Survival (Eis)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival in Eis und Schnee Bonus von +2 Würfel.	5
FG Survival (Gebirge)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival im Gebirge Bonus von +2 Würfel.	5
FG Survival (Steppe)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival in der Steppe Bonus von +2 Würfel.	5

FG Survival (Sumpf)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival im Sumpf Bonus von +2 Würfel.	5
FG Survival (Wald)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival im Wald Bonus von +2 Würfel.	5
FG Survival (Wüste)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Survival in der Wüste Bonus von +2 Würfel.	5
FG Technik (Anlagen)	Fertigkeit Technik	Bei H. auf Technik bei Anlagen Bonus von +2 Würfel.	10
FG Technik (Elektronik)	Fertigkeit Technik	Bei H. auf Technik bei Elektronik Bonus von +2 Würfel.	10
FG Technik (Raumschiffe)	Fertigkeit Technik	Bei H. auf Technik bei Raumschiffe Bonus von +2 Würfel.	10
FG Technik (Transportmittel)	Fertigkeit Technik	Bei H. auf Technik bei Transportmittel Bonus von +2 Würfel.	10
FG Wissen (Archäologie)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Wissen auf Archäologie Bonus von +2 Würfel.	6
FG Wissen (Biologie)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Wissen auf Biologie Bonus von +2 Würfel.	8
FG Wissen (Chemie)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Wissen auf Chemie Bonus von +2 Würfel.	6
FG Wissen (Ethnologie)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Wissen auf Ethnologie Bonus von +2 Würfel.	6
FG Wissen (Geologie)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Wissen auf Geologie Bonus von +2 Würfel.	8
FG Wissen (Linguistik)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Wissen auf Linguistik Bonus von +2 Würfel.	8
FG Wissen (Physik)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Wissen auf Physik Bonus von +2 Würfel.	6
Geistige große Reserven	Geist	Pro Zone 3W für H. auf Geist neu würfeln	20
Geistige Reserven	Geist	Pro Zone 2W für H. auf Geist neu würfeln	12
Geistiger Fokus	Schicksalspunkte	Der Justifier erhält einen zusätzlichen Schicksalspunkt	20
Gewinnendes Lächeln	Fertigkeit Charisma	1 SP. Auf Seele+Charisma statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Glücklicher Schlag	Angriff Nahkampf	1 SP. Auf Körper+Nahkampf statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	16
Glücklicher Schuss	Angriff Fernkampf	1 SP. Auf Körper+Fernkampf statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	16
Gutes Gespür	Fertigkeit Intuition	1 SP. Auf Seele+Intuition statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
In letzter Sekunde	Fertigkeit Reflexe	Bei H. auf Geist+Reflexe 1x pro H. für 1 SP einen Erfolg kaufen.	20
Körperliche große Reserven	Körper	Pro Zone 3W für H. auf Körper neu würfeln	20
Körperliche Reserven	Körper	Pro Zone 2W für H. auf Körper neu würfeln	12
Koryphäe	Fertigkeit Wissen & Technik	Bei H. Auf Technik oder Wissen mit Fachgebiet: 1W neu werfen	25
Meister (Athletik)	Fertigkeit Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Charisma)	Fertigkeit Charisma	Bei H. auf Seele+Charisma alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Computer)	Fertigkeit Computer	Bei H. auf Geist+Computer alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Fernkampf)	Fertigkeit Fernkampf	Bei H. auf Körper+Fernkampf alle 4en als zusätzl. Erfolg.	150
Meister (Heimlichkeit)	Fertigkeit Heimlichkeit	Bei H. auf Geist+Heimlichkeit alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Intuition)	Fertigkeit Intuition	Bei H. auf Seele+Intuition alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Nahkampf)	Fertigkeit Nahkampf	Bei H. auf Körper+Nahkampf alle 4en als zusätzl. Erfolg.	150
Meister (Pilot)	Fertigkeit Pilot	Bei H. auf Geist+Pilot alle 4en als zusätzl. Erfolg.	150
Meister (Psi)	Fertigkeit Psi	Bei H. auf Seele+Psi alle 4en als zusätzl. Erfolg.	150
Meister (Reflexe)	Fertigkeit Reflexe	Bei H. auf Geist+Reflexe alle 4en als zusätzl. Erfolg.	150
Meister (Survival)	Fertigkeit Survival	Bei H. auf Körper+Survival alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Technik)	Fertigkeit Technik	Bei H. auf Geist+Technik alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Wahrnehmung)	Fertigkeit Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister (Widerstand)	Fertigkeit Widerstand	Bei H. auf Körper+Widerstand alle 4en als zusätzl. Erfolg.	150
Meister (Willenskraft)	Fertigkeit Willenskraft	Bei H. auf Seele+Willenskraft alle 4en als zusätzl. Erfolg.	150
Meister (Wissen)	Fertigkeit Wissen	Bei H. auf Geist+Wissen alle 4en als zusätzl. Erfolg.	75
Meister der Thermik	Athletik	Bei H. auf Athletik [Gleiten] Bonus von +2	6
Motivation	Schicksalspunkte	1 SP /2 SP ab 5 Just.: alle anderen Just. erhalten für kurze Zeit 1 SP zurück	25
Nimm Mich!	Besondere Kampfaction	1 SP. Kann Angriff in seiner unmittelb. Umgebung auf sich umlenken.	10
Pilotenass	Fertigkeit Pilot	1 SP. Auf Geist+Pilot statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	16
Präziser Schlag	Angriff Nahkampf	Bei H. auf Körper+Nahkampf alle 1en neu würfeln.	40
Präziser Schuss	Angriff Fernkampf	Bei H. auf Körper+Fernkampf alle 1en neu würfeln.	40
Robust	Ausdauer	Der Justifier erhält einen zusätzlichen Ausdauerpunkt	20
Seelische große Reserven	Seele	Pro Zone 3W für H. auf Seele neu würfeln	20
Seelische Reserven	Seele	Pro Zone 2W für H. auf Seele neu würfeln	12
SG Technik (Ancients Technologie)	Besondere Möglichkeiten	Darf Technik auch bei Ancients Technologie einsetzen	10
SG Wissen (Medizin)	Besondere Möglichkeiten	Mit einer H. auf Geist+Wissen Verletzte versorgen.	20
Sportler	Athletik	1 SP. Auf Körper+Athletik statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Starker Wille	Fertigkeit Willenskraft	Bei H. auf Seele+Willenskraft 1x pro H. für 1 SP einen Erfolg kaufen.	20

Teamsupport Geist	Fertigkeiten	1 SP. Bei H. außerhalb eines Kampfes 1 Erfolg an anderen Just. abgeben	30
Teamsupport Körper	Fertigkeiten	1 SP. Bei H. außerhalb eines Kampfes 1 Erfolg an anderen Just. abgeben	30
Teamsupport Seele	Fertigkeiten	1 SP. Bei H. außerhalb eines Kampfes 1 Erfolg an anderen Just. abgeben	30
Techwiz	Fertigkeit Computer	1 SP. Auf Geist+Computer statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Überlebenskünstler	Fertigkeit Survival	1 SP. Auf Körper+Survival statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Unauffällig	Fertigkeit Heimlichkeit	1 SP. Auf Geist+Heimlichkeit statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.	8
Unbeugsam	Verteidigung Willenskraft	Bei H. auf Seele+Willenskraft alle 1en neu würfeln.	40
Vielhändiger Angriff	Angriff Nahkampf	2SP Angriff mit 3 einhändigen/2 zweihändigen Waffen. Nur wenn >2 Arme	15
Vom Glück verfolgt	Wiederholungswürfe	1x pro Abenteuer und 1x pro Zone darf ein Würfelw. wiederholt werden.	30
Zäh	Verteidigung Widerstand	Bei H. auf Körper+Widerstand 1x pro H. f. 1 SP einen Erfolg kaufen.	20

Besondere Beta-Rasseneigenschaften

Eigenschaft	Unterstützt	Auswirkung
Analytisch	Sammelherausf. Geist	Bei Sammelherausforderung Geist einen Würfel neu werfen.
Ausgeprägt. Sozialverhalten	Teamwork	Bei Teamwork-Herausforderung einen Würfel neu werfen.
Biss	Angriff Nahkampf	+1 auf Angriff mit K.+Nahkampf o. K+Fernkampf im Nahbereich (Kinetisch)
Breite Brust	Verteidigung Widerstand	1 SP. Auf Körper+Widerstand statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.
Charmant	Charisma	Bei H. auf Seele+Charisma für jede 6 einen Bonuswürfel.
Dicke Haut	Verteidigung Widerstand	1 SP. Auf K.+Widerstand und G.+Reflexe statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.
Ehemaliges Versuchstier	Widerstand	Senkt Erfolgswert bei Verstrahlt, Infektion & Vergiftet um 1
Fachidiot	Nachteil - Fachgebiete	Der Justifier kann in keiner Fertigkeit mehr als 3 Fachgebiete besitzen.
Fashionvictim	Nachteil - Erzählerkarte	H. die nicht auf Seele+Charisma geht darf nicht ausgeführt werden.
Fesch	Vorteil Charisma	Bei H. auf Seele+Charisma alle 1en neu würfeln.
Flink	Veteidigung Reflexe	Bei G.+Reflexe gg. kinetischen o. Energie-Angr. ist ein 3er Pasch ein Erfolg.
Fokussiert	Technik + Wissen	Bei H. auf Geist+Technik o. Geist+Wissen für 1 SP Wurf wiederholen.
Füße wie Hände	Wiederholungswurf	Kann 1x pro Abenteuer und 1x pro Zone einen Würfel bei H. neu werfen.
Gefahrensinn	Schutz, Sinne	Bei H. auf Seele+Intuition auf Überraschung Bonus von +2.
Gehörnt	Nachteil - Erzählerkarte	Bestundene H. Auf Körper+Athletik muss wiederholt werden
Gerissen	Charisma	Bei H. auf Seele+Charisma 1x pro Wurf f. 1 SP einen Erfolg kaufen.
Geschickter Rüssel	Wiederholungswurf + Zusätzliche Hand	Zusätzl. Hand (nicht für Waffen), 1/Abenteurer & im Expl.Mod. 1/Zone einen Würfel neu
GiftbissLähmung	Angriff Nahkampf	1SP: Angriff im NAH bereich ohne Waffenboni, nicht gegen Roboter. Bei Erfolg zusätzlich zum Schaden -1 auf ANG für den restlichen Kampf (1x pro Gegner)
Gleiter	Athletik	[Springen +2], [Gleiten] möglich, Erfolgsgrad bei Stürzen -1, keine Ganzkörperrüstung
Große Reichweite	Verteidigung Nahkampf	Im Nah-Bereich Malus auf Körper+Widerstand durch Gegner um 1 senken.
Gute Balance1	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Balance] Bonus in angegebener Höhe.
Gute Balance2	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Balance] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Geruchssinn1	Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung [Riechen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Geruchssinn2	Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung [Riechen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Hörsinn1	Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung [Hören] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Hörsinn2	Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung [Hören] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Kletterer1	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Klettern] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Kletterer2	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Klettern] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Läufer1	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Laufen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Läufer2	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Laufen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Schwimmer1	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Schwimmen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Schwimmer2	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Schwimmen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Sehsinn2	Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung [Sehen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Sprung1	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Springen] Bonus in angegebener Höhe.
Guter Sprung2	Athletik	Bei H. auf Körper+Athletik [Springen] Bonus in angegebener Höhe.
Gutes Gedächtnis	Wissen	Bei Geist+Wissen einen 3er Pasch als Erfolg
Hinderliche Anatomie	Nachteil - Rüstung	Aufgrund der Körpermaße kann der Beta keine Ganzkörperrüstung tragen.
Hornangriff	Spezialangriff	Angriff mit Körper+Widerstand +2 auf RW 1. 1 bzw 2 Schadenspunkte.
Infrarotsinn	Wahrnehmung	Wahrnehmung [sehen] +2 wenn Temperaturdifferenzen von Relevanz sind, optische Tarnung kann negiert werden
Kälteempfindlich	Nachteil - Körper	Bei Kalter Umgebung -1 auf Athletik und Reflexe. Ganzkörperrüstung negiert Mali außerhalb von Kämpfen
Kälteresistenz1	Survival	Bei H. auf Körper+Survival [Eis] Bonus in angegebener Höhe.
Kälteresistenz2	Survival	Bei H. auf Körper+Survival [Eis] Bonus in angegebener Höhe.
Körpergeruch	Nachteil - Charisma	Bei H. auf Seele+Charisma vorher W6. Bei 1-4: Malus von -1, bei 5-6: kein M.
Körperpanzer	Verteidigung Widerstand	Bei Geist+Reflexe gg. kinetischen Angriff ist ein 3er Pasch ein Erfolg.
Kräftiges Gebiss	Angriff Nahkampf	1SP: gegnerische Panzerung -2
Krallen	Angriff Nahkampf	+1 für jede freie Hand bei K+Nahkampf o. K+Fernkampf im Nahb. (Kinetisch)
Langsam	Nachteil - Athletik	Bei H. Körper+Athletik [Laufen] muss der Just. einen Erfolg neu würfeln.
Leichter Knochen-/Körperbau	Nachteil - Widerstand	Bonus / Malus +1 auf Körper, wenn Körpergewicht relevant. 'Niederschmettern' +1 Schaden beim Beta
Lichtüberempfindlich	Nachteil - Erzählerkarte	Erzählerkarte: Der Justifier erhält bei allen Herausforderungen, die mit Wahrnehmung und Kampf zu tun haben für eine Szene einen Malus von -1.

Mürrisch	Nachteil - Erzählerkarte	Bei H. Auf Seele+Charisma Schwierigkeit +1 für einen Justifier
Nachtsicht	Wahrnehmung	Kann im Dunkeln sehen wie im Sonnenschein, wenn Restlicht vorhanden.
Nagezähne	Survival	Bei Herausforderungen auf Survival [Wald] und [Dschungel] Bonus von +1
Niedertrampeln	Spezialangriff	Angriff mit Körper+Widerstand auf RW 1. 1 Schadenspkt + Niederwerfen.
Notwendige Anatomie	Nachteil - Athletik	Mit Ganzkörperrüstung / in Eis oder Wüste entfallen G. Kletterer & G. Balance
Notwendige Körperhygiene	Nachteil - Runden	Nach Explorationsziel 1 Runde aussetzen (kann 1 Runde unterdrückt werden mit Seele + Wahrnehmung (2))
Pirscher	Heimlichkeit	Bei H. auf Geist+Heimlichkeit für 1 SP einen zusätzlichen Erfolg kaufen.
Rechthaberisch	Nachteil - Teamwork	Bei Nebenherausf. erleiden alle anderen Just. -1
Reizbarkeit	Nachteil - Erzählerkarte	Erzählerkarte: Justifier erhält -1 auf Verteidigung für laufenden Kampf
Riesig	Nachteil - Erzählerkarte	Bestandene H. auf Geist+Heimlichkeit muss wiederholt werden
Schlechtes Gehör1	Nachteil - Wahrnehmung	Bei H. auf Seele+Wahrnehmung [Hören] Malus in angegebener Höhe.
Schwerfällig	Nachteil - Athletik	Bei H. Körper+Athletik [Springen] muss der Just. einen Erfolg neu würfeln.
Stinkdrüse	Angriff Nahkampf	1/Kampf NAH Angriff mit 5W (Bio). Übelkeitsmarken (Kör+Wid(3) für andere Justifiers)
Stoisch	Willenskraft	1 SP. Auf Seele+Willenskraft statt 2 jetzt 3 Bonuswürfel.
Stoßzähne	Angriff Nahkampf	Bei Angriff im Nahkampf 1SP für 2W, jede 6=1Schaden
Sturmangriff	Angriff Nahkampf	Angriff mit NAH-Waffe +1 in RW 1
Tiefenentspannung	Schicksalpunkte	Bei der Regeneration von SP einen zusätzlichen SP regenerieren.
Übersteigerte Libido	Nachteil - Erzählerkarte	Muss sich H. auf Seele+Charisma stellen; Seele+Wil.(3) fehlende Erfolge als Erschwerung
Ultraschall	Wahrnehmung, Kommunikation	[Linguistik] bei Ahumanen +1; [Hören] & [Sehen] +1; Nachtsicht (eingeschränkt)
Umschlingen	Angriff Nahkampf	Manöver 'Umschlingen' (1SP): ANG des Gegners für NAH -1 (keinen anderen angreifen)
Unfähigkeit: Nah- & Fernkampf	Nachteil - Fertigkeiten	Kann Fertigkeiten Nah- & Fernkampf maximal auf 1 erlernen.
Verbeißen	Angriff Nahkampf	Nach Angriff im Nahkampf möglich. Dann Angriff +1, Verteidigung -1.
Verhaltensstörung	Nachteil - Charisma	Erfolgsgrad Seele+Charisma erhöht sich um 1
Vielseitigkeit	Alle Herausforderungen	Bei allen H. bei Einsatz von SP ein zusätzlicher Würfel.
Winden	Schutz, Bewegung	Die Besond. Eigenschaften vom Typ "Angriff/Halten" werden ignoriert.
Zusätzliche Arme	Wiederholungswurf	Kann 1x pro Abenteuer und 1x pro Zone einen Würfel bei H. neu werfen.

Waffen

Bezeichnung	AP	Typ	Angr	Nah	RW1	RW2	Tragweis	Bemerkung	Anw	Auswirkung	Buch
Badaboom	11	Granate	Fern	-	3	-	1H	Explosiv, Anwendungen3, ,	3	-	Grundbuch
Catapult	14	Granatwerfer	Fern	-	3	2	2H	Explosiv, Anwendungen3, , Laufwaffe	3	-	Grundbuch
Pinecone	16	Mine, Splittergranate	Fern	-	1	-	1H	Explosiv, Nadler, Mine, Anwendungen3	3	Ohne Malus für Waffenwechsel.	Grundbuch
Trackstar	19	Wurfwaffe	Fern	-	6 W.	5 W.	1H	Anwendungen3, ,	3	Nutzt für den Angriffswurf die angegebene Zahl der Würfel.	JN 4
Headache	43	Scharfschützengewehr	Fern	-	2	4	2H	Sperrig, Gut zu verstecken, Präzisionsschuss,		Wird die Waffe im NAH-Bereich eingesetzt, erhält der Justifier einen Ma	JNU 6
Defender	70	Sturmgewehr	Fern	1	1	1	2H	Kraftfeld2, Energie, ,			JNU 11
Qiang	77	Stangenwaffe	Nah	3	-	-	2H	Schild2, , ,			JNU 11
Clay-even-more	261	Zweihandschwert	Nah	6	-	-	2H	Energie, , ,			JNU 6
Sawpocalypse	139	Kettensäge	Nah	5	-	-	2H	Körper4, Säge, ,			JNU 6
Bastard	215	Segmentschwert	Nah	5	-	-	1H	Überraschungseffekt, , ,		Für 1 SP Wurf wiederholen	JNU 6
Growing Pains	90	Stangenwaffe	Nah	4	-	-	2H	Körper4, , ,		Zusammenklappbar, daher in der ersten Kampfunde Malus -1	Myst
Gauss Thor mit Buzzer VII	135	Schw. Pistole	Fern	4	2	-	1H	Buzzer VII, , ,			JNU 6
Biokolubrine	37	Spezielle Waffe	Fern	3	1	-	1H	Unterarmwaffe, Gut zu verstecken, Anwendungen3	3	Benötigt keine Hand (aber max. 1x pro Hand); Heimlichkeit +2 für Herau	JNU 6
Hattori Hanzo	58	Einh. Klingenwaffe	Nah	3	-	-	1H	Schaden gegen Roboter 2 Ladungen 1, , ,		Bei Angriff auf Androiden oder Roboter 1x 2 Pkt. Schaden.	Grundbuch
Prawda	61	Schwere Pistole	Fern	3	2	-	1H			-	Grundbuch
St.Anger	86	Zweih. Streitaxt	Nah	3	-	-	2H	Körper3, 1W neu, , ,		Pro Angriff einen Würfel neu würfeln.	Grundbuch
Hellfire	88	Schrotflinte	Fern	3	1	-	2H	Explosiv, Chemisch, , ,			JNU 6
St.Anger mit Erweiterung	108	Zweih. Streitaxt	Nah	3	-	-	2H	Körper4, 1W neu, Eine 1 neu,		Pro Angriff einen Würfel und eine 1 neu würfeln.	Grundbuch
Prestigio II	123	Vibrowaffe	Nah	3	-	-	1H	Vibro, , ,		Eine 6 zählt als 2 Erfolge, bei keiner 6 = 1 Pkt. Eigenschaden.	Grundbuch
Flammifer	19	Flammenwerfer	Fern	2	2	-	2H	Chemisch, Anhaltend1, Anwendungen3, Laufwaffe	3	Anhaltend (1)	Grundbuch
Cutterstar	26	Einh. Klingenwaffe	Nah	2	-	-	1H	Säge, , ,		Bei Körper+Survival (Dschungel) eine 1 neu würfeln.	Grundbuch
S-Crack	28	Leichte Pistole	Fern	2	1	-	1H			-	Grundbuch
Sweeper	39	Leichte MP	Fern	2	3	-	1H			-	Grundbuch
Piranha	40	Unterarmklinge	Nah	2	-	-	1H	Unterarmwaffe, Gut zu verstecken, ,			JNU 6
Mower	47	Schwere MP	Fern	2	4	-	2H			-	Grundbuch
Highfire	49	Schwere Pistole	Fern	2	1	-	1H	Nadler, , ,		-	Grundbuch
Arclight	69	Laserpistole	Fern	2	2	-	1H	Energie, , ,		-	Grundbuch
Evaporator	86	Blaster	Fern	2	3	2	2H	Energie, , ,		-	Grundbuch
Manstopper	204	Lasergatling	Fern	2	5	4	2H	Energie, Dauerfeuer, Körper4,			JNU 6
Diamond Knife	5	Kampfmesser	Nah	1	-	-	1H			-	Grundbuch
HardGrip V2	7	Servohandschuh	Nah	1	-	-	1H	Körp1 Kraft, , ,		Beim Aufbrechen Körper +1.	Grundbuch
Allrounder	15	Leichtes Gewehr	Fern	1	2	2	2H			-	JN 10
HardGrip V2 mit Flammifer XXS	20	Servoh. mit Flammenw.	Nah	1	-	-	1H	Körp1 Kraft, Flammifer XXS, ,		Beim Aufbrechen Körper +1, bei erfolgr NAH Ang. +Ang. mit 5W (Chem)	JN 10
HardGrip V2 mit Klinge	25	Servohandschuh	Nah	1	-	-	1H	Körp1 Kraft, 1W neu, , ,		Beim Aufbrechen Körper +1, bei Angriff 1 Würfel neu würfeln.	Grundbuch
Splash	26	Paintball	Fern	1	2	-	1H	Chemisch, Anhaltend1, ,		Ohne Malus für Waffenwechsel.	JN 2 / Myst
Veloc	29	Schw. Gewehr	Fern	1	3	3	2H			-	Grundbuch
Distinguizer	32	Zielmarkierer	Fern	1	1	1	2H	Markierer, Anwendungen3, , Laufwaffe	3	Nach Markierung bei Fernangriff einen Würfel neu würfeln.	JN 4
Repeater	38	Sturmgewehr	Fern	1	4	3	2H			-	Grundbuch

Deathmace	46	Sturmgewehr	Fern	1	4	4	2H	Körper4, , ,	-	Grundbuch
Prestige	47	Vibrowaffe	Nah	1	-	-	1H	Vibro, , ,	Eine 6 zählt als 2 Erfolge, bei keiner 6 = 1 Pkt. Eigenschaden.	Grundbuch
Lightspear IV	55	Lasergewehr	Fern	1	2	3	2H	Energie, , ,	-	Grundbuch
Skirmish	57	Sturmgewehr	Fern	1	3	5	2H	Eine 1 neu, , ,		JNU 6

Körperschutz

Bezeichnung	AP	Typ	Bio	Chem	Energ	Kin	Besonderheit	Auswirkung	Quelle
Raumanzug	8	Leichte Rüstung	1	1	-	-	MagBoots, Sperrig, Ganzkörper	Magnete in den Schuhen zuschaltbar, bei Athletik [Springen, Laufen, Balancieren] in passenden Situationen +1, Reflexe -1,	JNU 04
Peltast Alpha	10	Leichte Rüstung	-	-	-	1			Grundbuch
Peltast Alpha I	13	Leichte Rüstung	-	-	1	1			Grundbuch
Peltast Beta	16	Leichte Rüstung	1	1	-	1	Ganzkörper, ,		Grundbuch
Peltast Feather	26	Leichte Rüstung	-	1	1	1	Tarnkleidung, GleitfähigLeichtMittel,	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1 , [gleiten] möglich; bei [gleiten] kann genau eine 1 neu gewürfelt werden,	JNU 05
Hoplit Alpha	50	Mittlere Rüstung	-	-	-	2			Grundbuch
Hoplit Alpha I	53	Mittlere Rüstung	-	-	1	2			Grundbuch
Husar	55	Mittlere Rüstung	-	-	1	2	Schwimmkörper, ,		Grundbuch
Hoplit Feather	66	Mittlere Rüstung	-	1	1	2	Tarnkleidung, GleitfähigLeichtMittel,	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1 , [gleiten] möglich; bei [gleiten] kann genau eine 1 neu gewürfelt werden,	JNU 05
Hoplit Beta	70	Mittlere Rüstung	2	1	-	2	Ganzkörper, ,		Grundbuch
Triari Alpha	130	Schwere Rüstung	-	-	-	3			JNU 04
Triari Alpha I	147	Schwere Rüstung	-	-	2	3			JNU 04
Nanbando	180	Schwere Rüstung	-	-	3	3	Servo, ,	Zum Heben, Stemmen, Waffen tragen Körper +1, ,	JNU 04
Triari Feather	182	Schwere Rüstung	-	2	2	3	Tarnkleidung, GleitfähigSchwer,	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1 , [gleiten] möglich; bei [gleiten] kann genau eine 1 neu gewürfelt werden,	JNU 05
Triari Beta	195	Schwere Rüstung	3	2	1	3	Ganzkörper, ,		JNU 04
Aries One	958	Schwere Rüstung	4	4	4	5	Hardservo, Ganzkörper,	Körper +1, ,	JNU 04

Ausrüstung

Bezeichnung	AP	Schlagwort	Unterstützt	Auswirkung	Buch
Adrenalin-Autopatch	8	Mediz.Ausr.	Adrenalinstoß	Anw. (1) Kann dem Justifier automatisch einen Adrenalinstoß verpassen.	Myst
Adrenalinpatch	5	Mediz.Ausr.	Adrenalinstoß	Anw. (1) Einem anderen Justifier einen Adrenalinstoß verpassen.	GRW
Antigrav-Geschirr	8	Gürtel	Athletik	Bei Schaden durch Athletik [Springen, Klettern, Balancieren] würfeln, bei 5/6 Schaden -1	JN 10
Antistralenmedikamente	2	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (3) Senkt Erfolgswert bei Erholung vom Sondermalus: Verstrahlt um 1.	Myst
Breitband-Antibiotika	2	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (3) Senkt Erfolgswert bei Erholung vom Sondermalus: Infektion um 1.	Myst
Breitband-Antitoxin	2	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (3) Senkt Erfolgswert bei Erholung vom Sondermalus: Vergiftet um 1.	Myst
ChameleonSkin	15	Kleidung	Heimlichkeit	+1 auf Heimlichkeit	GRW
Coolness-Autopatch	10	Mediz.Ausr.	Willenskraft	Anw. (1) Bei missl. H. (Seele+Will.) autom. Wdh. und +1 für eine Szene	JN 10
Coolnesspatch	5	Mediz.Ausr.	Willenskraft	Anw. (1) Auf Seele+Will. +1 für eine Szene	JN 10
Gyroaufsatz	4	Unterlauf	Fernkampf	Zählt als Unterlaufwaffe, kein Malus beim Waffe wechseln.	GRW
Holzschild	13	Schild	Verteidigung	Schild1	JNU 11
JUST-Deluxe-Paket	4	Hardware	Computer	Bei H. auf Geist+Computer eine 1 neu würfeln.	JN 4
K-Spray	3	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (3) Wurf als besäße der Justifer "Spezialgebiet Wissen: Medizin"	JN 2 / Myst
Laserpointer	8	Waffenaufbau	Fernkampf	Auf RW1 & RW2 eine 4 neu würfeln	GRW
Listenest	5	Hörverb.	Wahrnehmung	Auf Seele+Wahrnehmung [Hören] +1	JN 10
Love-Me-100	5	Pheromon	Charisma	Anw. (3) Bei Charisma-H. würfeln, bei 2-6 Bonus +1, bei 1 Malus -1	JN 10
MedPack	5	Mediz.Ausr.	Medizin	Beim Einsatz von Spezialgebiet Wissen: (Medizin) +1	GRW
Nachtsichtgerät	3	Sichtverb.	Wahrnehmung	Im Dunkeln keine Nachteile.	GRW
Neurostimulanzpatch	3	Mediz.Ausr.	Patzer	Anw. (1) Bei einer H. mit Patzermögl. pro Wurf eine 1 ignorieren	JN 5 / Myst
Notfallcocktail-Autopatch	2	Mediz.Ausr.	Verteidigung	Anw. (1) Autom. Auslösung bei min. 2 Schaden, würfeln, bei 5/6 Schaden -1	JN 10
Painkiller-Autopatch	15	Mediz.Ausr.	Verteidigung	Anw. (1) Sinkt die Ausdauer auf 1 oder 0, werden automatisch 2 Ausdauerpkt. geheilt.	Myst
Painkillerpatch	5	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (1) Als Handlung heilt der Justifier 2 Ausdauerpkt.	GRW
Polyplastschild	52	Schild	Verteidigung	Schild3	JNU 11
Rauchgranate	8	Granate	Fernkampf	Anwendungen (3). H. auf Fernkampf: Laufende und nächste Runde für je 2 Erf. Malus -1 auf Ang. der Gegner. Justifiers: Malus von 3-[Erf.] auf alle Angriffswürfe	JNU 6
Rescue-Autopatch	5	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (1) Automatische Vermeidung der Sondermali: Vergiftet und Infektion.	Myst
Rescuepatch	4	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (1) Vermeidung der Sondermali: Vergiftet und Infektion.	Myst
Schildgürtel	76	Gürtel	Verteidigung	Krauffeld3	JNU 11
Signalpistole	5	Werkzeug	Verteidigung	Bei Schaden durch Unfall im Expl.-Mods bei 6 = kein Schaden	GRW
Software: Archäologie-App	3	Software	Wissen	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Biologie-App	4	Software	Wissen	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Chemie-App	3	Software	Wissen	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Ethnologie-App	3	Software	Wissen	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Geologie-App	4	Software	Wissen	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: LeMeDo TW	10	Software	Computer	Bei H. auf Geist+Computer +1 (Computer muss mind. auf 1)	JN 4
Software: Linguistik-App	4	Software	Wissen	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Physik-App	3	Software	Wissen	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Aqua-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Dschungel-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Eis-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Gebirge-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Steppe-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Sumpf-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Wald-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Survival Wüste-App	3	Software	Survival	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Software: Taktik APP	8	Software	Intuition	Bei Einschätzung von Gegnern +1	JN 10
SprintMax Ultra	8	Schuhe	Athletik	Bei Athletik (Springen, Laufen, Balancieren) +1	GRW
Stimmmusteranalysegerät	4	Hörverb.	Charisma	Bei Seele+Charisma eine 1 neu würfeln	JN 10
Strahlungsuppressiva-Patch	2	Mediz.Ausr.	Medizin	Anw. (1) Vermeidung der Auswirkung des Sondermalus: Verstrahlt	Myst
SuperSight X	5	Sichtverb.	Wahrnehmung	Bei Wahrnehmung (Sehen) +1, inkl. Zoom	GRW
SuyKnife	2	Werkzeug	Survival	Bei Körper+Survival eine 1 neu würfeln.	GRW
Tarnkleidung: Aqua	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW

Tarnkleidung: Dschungel	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW
Tarnkleidung: Eis	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW
Tarnkleidung: Gebirge	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW
Tarnkleidung: Steppe	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW
Tarnkleidung: Sumpf	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW
Tarnkleidung: Wald	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW
Tarnkleidung: Wüste	2	Kleidung	Heimlichkeit	Bei Heimlichkeit in der jeweiligen Zone +1	GRW
UniEx 3	2	Werkzeug	Technik	Bei Geist+Technik eine 1 neu würfeln.	GRW
Werkzeugset: Anlagen	5	Werkzeug	Technik	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Werkzeugset: Elektronik	5	Werkzeug	Technik	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Werkzeugset: Raumschiffe	5	Werkzeug	Technik	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
Werkzeugset: Transportmittel	5	Werkzeug	Technik	Bei Einsatz des Fachgebiets +1	GRW
White-Noise-Generator	10	Hardware	Heimlichkeit	Der Justifier erhält die Sonderhandlung: WNG aktivieren	JN 5
Xtreme-Patch	5	Mediz.Ausr.	Patzer	Anw. (1) Bei einer H. mit Patzermögl. pro Wurf zwei 1en ignorieren	JN 5
Zielger. Fox-18-Sprengstoff	5	Sprengstoff	Technik	Anw. (1) H. auf Geist+Technik (3) zum Aufsprengen einer Tür	JN 5