

The image is a vertical title card for 'Space EAPS'. At the top, the words 'SPACE' and 'EAPS' are written in a white, stylized, blocky font with a slight shadow, set against a dark oval containing a starry space scene with a bright yellow and orange nebula. Below the title, the text 'Ver. 3.0 β' is positioned in the upper right. The main visual is a large, futuristic space station or orbital structure. It features a prominent circular ring with a complex, glowing white and blue internal structure that resembles a circuit board or a series of concentric, illuminated paths. To the right, a large, white, multi-tiered structure with various cylindrical and rectangular components is visible. The background shows the Earth's horizon on the left and a vast field of stars in space.

SPACE
EAPS

Ver. 3.0 β

SPACE ERPS

Danke an:

Titelbild: Sven Littkowski

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sven_Littkowski_-_Scenes_-_Space_022d_-_Space_Carrier_%22Seneca%22.jpg?uselang=de

Dieses Werk basiert auf ERPS (www.erps.de) von Ernst-Joachim Preussler.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike3.0

Germany License. To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>

Space ERPS, Version 3.0 (Beta, Juni 2012)

GRUNDREGELN

Die ERPS Grundregeln gelten für jedes ERPS-System und beschreiben alle benötigten Materialien und möglichen Aktionen mit diesen Materialien.

1 Was ist Rollenspiel?

Das Prinzip eines Rollenspiels ist denkbar einfach: Eine Spielgruppe, bestehend aus einem Spielleiter und mehreren Spielern, trifft sich mehr oder weniger regelmäßig und erlebt mit Hilfe einer vorbereiteten Spielhandlung spannende Abenteuer. Die Aufgabe des Spielleiters ist es dabei, den Handlungsrahmen, die Hintergründe und die Spielwelt zu beschreiben bzw. festzulegen. Er ist daher vergleichbar mit einem Autor oder auch Regisseur, der mit den Spielern einen Film dreht, dessen Ablauf und Ende jedoch nicht festgelegt sind. Er übernimmt außerdem die Rollen aller nicht von Spielern besetzten Charaktere der Handlung, den sogenannten Nichtspielercharakteren. Der Spielleiter oder Meister wird dadurch aber nicht notwendigerweise zum Gegner der restlichen Spieler. Vielmehr muss er im Rahmen der gegebenen Regeln logisch auf die Aktionen der Spieler reagieren, da in einem Rollenspiel Situationen eintreten werden, die nicht eindeutig lösbar oder entscheidbar sind.

Die Spieler wiederum sind die Schauspieler und Hauptdarsteller der Geschichte. Sie verkörpern Figuren der jeweiligen Welt, die Charaktere, Abenteuerer oder Helden genannt werden, und versuchen die Handlung zu einem möglichst guten Ende zu bringen. Dazu verfügen die Spieler nicht nur über ihren gesunden Menschenverstand, sondern besitzen durch ihre Charaktere abstrakte Werte wie Stärke oder Bildung, die ihre Eigenschaften in ein messbares System überführen. Zu Beginn der Spielhandlung werden die Charaktere mit Hilfe von Regelsystemen entworfen, um dann im Spiel ihre Fertigkeiten anzuwenden, zu verbessern und von ihrem Spieler mit Leben ausgefüllt zu werden. In der eigentlichen Spielhandlung können mit Hilfe der sogenannten Charakter- und Fertigkeitwerte und mit Würfeln der Erfolg einer Aktion bestimmt werden. Die Würfel simulieren dabei den Glücks- oder auch Zufallsfaktor, der wie im realen Leben nicht auszuschalten ist. Die Möglichkeiten des Rollenspiels sind unbegrenzt, da die Grenzen nur durch die Phantasie der Mitwirkenden definiert werden. Regelsysteme stellen dabei nur Hilfsmittel dar. Sie sollen das Spiel fördern und erleichtern, und sind nicht dazu da, wortgetreu und sklavisch eingehalten zu werden. Sie liefern meistens Material zu gewissen Szenarien und Spielwelten, von denen es ebenfalls unbegrenzt viele gibt.

Eine Spielwelt ist normalerweise eine phantastische, bizarre, zukünftige oder aus sonstigen Gründen interessante Welt. Meistens

orientieren sich Spielwelten an literarischen oder filmischen Vorbildern, die Spaß und Abenteuer versprechen. Der häufigste Vertreter dürfte dabei die sogenannte Fantasy-Welt sein, die von Kämpfern, Zauberern, Drachen und anderen Kreaturen bevölkert wird. Doch auch Science Fiction, Horror, der wilde Westen oder Endzeitszenarios sind sehr beliebt. Unabhängig vom Hintergrund sollte jedoch immer der Spaß am Spielen und am Erleben von interessanten Abenteuern im Vordergrund stehen.

2 Material

Die Spieler benötigen Schreibutensilien (üblicherweise Bleistifte), einen Charakterbogen (zwei bis vier Seiten, Vorlagen zum ausdrucken oder kopieren sind vorhanden) und Würfel. Es ist sinnvoll, den Spielern Kopien der wichtigsten Tabellen und Grundregeln zur Verfügung zu stellen. Der Spielleiter sollte über Aufzeichnungen zum Abenteuer, das Regelwerk, die Tabellen und Würfel verfügen. Ein Taschenrechner kann in einigen Fällen hilfreich sein. Der Einsatz von Zinnfiguren zur Darstellung der verkörperten Figuren kann reizvoll sein. Darüber hinaus sollten alle Beteiligten genügend Zeit mitbringen und Speisen und Getränke, um diese Zeit so angenehm wie möglich zu gestalten.

Für ERPS werden mindestens zwei zehneitige Würfel benötigt. Die internationale Bezeichnung ist d10 (d = dice), in Deutschland wird allerdings w10 (w = Würfel) benutzt. Da in ERPS normalerweise nur zehneitige Würfel zum Einsatz kommen, wird im weiteren Regelwerk nur die Abkürzung w verwendet, abweichende Würfeltypen werden konkret angegeben (w4, w6, usw.). Die meisten zehneitigen Würfel sind mit den Ziffern 0 bis 9 bedruckt. Üblicherweise und auch in ERPS wird die Null dabei als Zehn gelesen.

Es empfiehlt sich, zwei unterschiedlich farbige Würfel zu nutzen, damit zwischen den beiden Würfeln unterschieden werden kann (z.B. um die (Haupt-)Trefferzone zu kennzeichnen, in den meisten Fällen ein roter/der dunklere Würfel). Als Alternative kann der Spieler auch einen zehneitigen und einen zehneitigen w100 verwenden (Zahlen von 10 - 00).

3 Würfel-Techniken

3.1 Offener Wurf

Der häufigste Wurf in ERPS ist der offene Wurf (w), der für alle Würfel mit Bezug zu Fertigkeiten und die meisten Würfel im Zusammenhang mit Attributen und Sinnen benutzt wird. Bei einem offenen Wurf werden eine vorher definierte Anzahl an w geworfen und die Wurfresultate addiert. Zehnen (bzw. Nullen) werden als Zehn addiert und erneut gewürfelt („weiterwürfeln“). Auch das neue

Ergebnis wird addiert und eine Zehn bei Bedarf weitergewürfelt usw. Auf diese Art und Weise sind theoretisch unbegrenzt hohe Gesamtergebnisse möglich.

- Durchschnitt 1w: 6,111...

Manchmal werden zum Gesamtergebnis positive oder negative Konstanten addiert.

- *Beispiel:* 1w, 2w+2, 3w-4 oder 4w.

Das Ergebnis eines offenen Wurfes wird normalerweise mit einem Zielergebnis (**Mindestwurf**) verglichen. Bei Erreichen des Mindestwurfes liegt ein Erfolg vor, ansonsten ein Misserfolg. Besonders hohe oder niedrige Ergebnisse im Vergleich zum Mindestwurf können kritische Auswirkungen nach sich ziehen (siehe Kapitel *Fertigkeiten*).

3.2 Geschlossener Wurf

Beim geschlossenen Wurf ([w]) werden im Gegensatz zum offenen Wurf Zehner nicht weitergewürfelt, es sind also nicht unbegrenzt hohe Ergebnisse möglich.

- Durchschnitt [1w]: 5,5

Auch hier können Konstanten addiert werden.

- *Beispiel:* [1w], [2w+3], [3w-3] oder [4w].

3.3 Prüfwurf

Ein Prüfwurf (PW) ist ein offener Wurf der gegen einen bestimmten Wert (oft einen Basis- oder Sinneswert) durchgeführt wird, d.h. das Ergebnis darf den entsprechenden Eigenschaftswert nicht übertreffen. Wird der Wert übertroffen, handelt es sich um einen Misserfolg, ansonsten um einen Erfolg.

Wird beim Prüfwurf die Hälfte des Wertes oder weniger erreicht, handelt es sich um einen kritischen Erfolg, bei einem Viertel oder weniger um einen zweifach kritischen Erfolg usw. Die Zwei bei einem Prüfwurf ist stets ein Erfolg bzw. verbessert jeden Erfolg um einen Erfolg.

Sollte der Prüfwurf allerdings sogar mehr als doppelt so hoch ausfallen wie der Eigenschaftswert, liegt ein kritischer Misserfolg vor. Ein zweifacher kritischer Misserfolg würde bei einem mehr als dreimal so hohen Prüfwurf vorliegen usw.

- *Beispiel:* PW:CHA (Prüfwurf gegen Charisma).

3.4 Prozentwurf

Der Prozentwurf (w%) wird gelegentlich auch w100 genannt. Vor dem Wurf definiert der Spieler einen der Würfel als Zehnerstelle, den anderen als

Einerstelle des Ergebnisses. Die Null zählt in diesem Fall als Null, nur bei einer Doppel-Null wird das Ergebnis als 100 gelesen. Im Spiel kann es vorkommen, dass ein bestimmtes Ereignis mit einer Wahrscheinlichkeit von p% eintritt. Mit einem Prozentwurf wird dann bestimmt, ob das Ereignis wirklich eintritt oder nicht. Ist der Wurf höher als die angegebene Wahrscheinlichkeit p, tritt das Ereignis nicht ein.

- *Beispiel:* w%(50), Ereignis ... tritt mit 63% Wahrscheinlichkeit ein.

4 Ergebnisrundung

Sofern in den Regeln keine anderslautenden Vereinbarungen getroffen werden, sind Brüche mathematisch zu runden, also ab 0,5 aufzurunden.

5 Prioritäten

Eine der Besonderheiten des ERPS-Regelsystems sind die Prioritäten. In jedem ERPS-System kann der Spieler seinem Charakter eine grobe Richtung oder ähnlich anderen Systemen eine „Klasse“ vorgeben. Zu diesem Zweck sind alle Fertigkeiten in passende Bereiche eingeteilt (Fertigkeitsbereiche). Im Laufe seines bisherigen Lebens hat jeder Charakter schon Erfahrungen sammeln können. Er musste allerdings „Prioritäten“ setzen, welche Lebensbereiche er mehr oder weniger intensiv kennengelernt hat oder auch wo seine Talente liegen. Dies wird durch die sogenannten Prioritätspunkte (auch Prioritäten genannt) bestimmt, welche auf die existierenden Fertigkeitsbereiche verteilt werden müssen.

In jedem ERPS-System gibt es andere Fertigkeitsbereiche und eventuell auch eine unterschiedliche Anzahl an Bereichen.

Das Setzen einer Priorität erlaubt später das Nutzen sogenannter Lernpunkte (LP) um die einzelnen Fertigkeiten zu steigern (siehe *Lernsystem*)

5.1 Erklärung der Prioritäten

Oft starten Fertigkeitsbereiche mit der Priorität 0. Durch die Zuteilung von Prioritätspunkten bei der Charaktererschaffung kann der Spieler die Priorität in einem Fertigkeitsbereich steigern, üblicherweise auf maximal 3 (Fantasy ERPS: maximal 2).

Priorität 0: Dieser Fertigkeitsbereich stellt für den Charakter eine absolute Tabuzone dar. Er ist nicht in der Lage, Fertigkeiten dieses Bereiches zu erlernen. Normalerweise existiert eine Priorität von 0 nur in einem Bereich (meist Psi- oder Spezialkräfte).

Fantasy ERPS startet in allen Fertigkeitsbereichen mit Priorität 0. Hier handelt es sich um ein vom Charakter vernachlässigtes Gebiet. Er hat Schwierigkeiten, Fertigkeiten dieses Bereiches zu erlernen, es ist ihm aber nicht unmöglich! In Fantasy ERPS werden spieltechnisch alle

Lernpunkte, die der Charakter in diesem Bereich erhält, halbiert.

Priorität 1: Der Charakter hat grundlegende Erfahrung in diesem Fertigungsbereich. Spieltechnisch bleibt jeder diesem Bereich zugeteilte Lernpunkte normal erhalten.

Priorität 2: Der Charakter hat große Erfahrung in diesem Bereich. Jeder zugeteilte Lernpunkt wird verdoppelt.

Priorität 3: Ein absoluter Spezialbereich des Charakters. Ein zugeteilter Lernpunkt wird verdreifacht.

5.2 Subprioritäten

Ein Fertigungsbereich kann Subprioritäten beinhalten. In diesem Fall gilt: Hat ein Bereich Priorität 1, haben alle Fertigkeiten des Bereichs automatisch Subpriorität 1. Mit jedem weiteren Prioritätspunkt, der in einen Bereich vergeben wird, bekommt der Charakter Subprioritätspunkte in Höhe der Anzahl der Fertigkeiten des Bereichs hinzu und kann diese beliebig auf die einzelnen Fertigkeiten verteilen. Subprioritäten können als Maximalwert 4 haben (jeder LP wird dann vervierfacht). Minimum für Subprioritäten ist 0, solange maximal eine Fertigkeit pro Bereich auf diesen Wert gesetzt wird.

Sollte es Subprioritäten geben, werden Lernpunkte nicht mehr nach der Hauptpriorität verteilt, sondern nach der Subpriorität die vor der entsprechenden Fertigkeit steht.

Die Subpriorität einer Fertigkeit darf niemals höher sein als die Höhe des Attributs einer der beiden Bonus-Angaben (siehe *Fertigkeiten*).

- *Beispiel:* Ein Charakter mit Stärke 0 wird niemals eine Fertigkeit anwenden können, in der ein Stärke-Bonus angewendet wird.

(Sub-)Priorität	Lernpunkte	Fantasy ERPS
0	-	1 LP = LP/2
1	1 LP = 1 LP	1 LP = 1 LP
2	1 LP = 2 LP	1 LP = 2 LP
3	1 LP = 3 LP	-
4	1 LP = 4 LP	-

6 Das Lernsystem

Durch die Prioritätspunkte wird die persönliche Ausrichtung eines Charakters endgültig festgelegt. Durch die Lernpunkte und deren Vergabe kann der Spieler die Fertigkeiten seiner Spielfigur und die Höhe ihrer Stufen definieren. Lernpunkte werden ausgegeben, um Fertigkeiten zu erlernen bzw. ihre Stufe zu steigern. Lernpunkte erhält ein Spieler bei der Charaktererschaffung, durch praktische Anwendung von Fertigkeiten und durch allgemeine

Belohnung am Ende eines (erfolgreichen) Abenteurers.

Das Lernprinzip bei Fertigkeiten ist in ERPS sowohl bei der Charaktererschaffung als auch im späteren Spiel identisch. Um eine Fertigungsstufe zu erlernen, muss der Spieler Lernpunkte in Höhe der neuen Fertigungsstufe „bezahlen“. Er muss stufenweise steigern, also stets jede Fertigungsstufe einzeln erwerben. Die Fertigungsstufe 1 kostet einen Lernpunkt, die Fertigungsstufe 2 kostet zwei LP, Stufe 3 kostet drei LP usw. Um sofort Stufe 2 zu erhalten, muss der Spieler also drei (Stufe 1 + Stufe 2) Lernpunkte vergeben. Es existiert keine Beschränkung, wie viele Lernpunkte ein Spieler auf eine Fertigkeit verteilen darf.

- *Beispiel:* Um die Fertigkeit Athletik auf Stufe 4 zu erlernen, müssen insgesamt zehn Lernpunkte (1+2+3+4) ausgegeben werden. Die Steigerung einer Fertigkeit von Stufe 2 auf Stufe 4 kostet sieben Lernpunkte (3+4).

Die ausgegebenen Lernpunkte werden gestrichen. Die auf dem Charakterbogen vorgesehene Spalte *LP* ist für Lernpunkte gedacht, die der Charakter während des Spiels erhält. Gerade bei höheren Fertigungsstufen kann es länger dauern, die notwendigen LP zu sammeln. Auf dem Charakterbogen kann ein LP als Längsstrich („|“) notiert werden.

Fantasy ERPS: Ein halber LP sollte als Querstrich notiert werden („-“).

Erreicht ein Charakter eine Fertigungsstufe von 10, wird das weitere Erlernen dieser Fertigkeit schwieriger. Ab Stufe 11 verdoppeln sich die Lernpunktosten, d.h. Stufe 11 kostet 22 LP, Stufe 12 kostet 24 LP usw. Eine erneute Verdoppelung der LP-Kosten (also vierfache Stufe in LP) wird mit Fertigungsstufe 21 (=84 LP!) erreicht und wird dann in Zehnerschritten weitergeführt. Realistisch betrachtet scheint eine Stufe von zwanzig das maximal Erreichbare für einen Charakter darzustellen (eine Priorität von mindestens zwei angenommen).

7 Stufenpunkte

In ERPS existieren keine Grade oder Stufen. Gelegentlich kann es aber sinnvoll sein, Charaktere miteinander zu vergleichen. Für diesen Zweck gibt es die Stufenpunkte, die die Erfahrung eines Charakters messen. Bei den Stufenpunkten handelt es sich um die Addition aller aufaddierten Stufen aller Fertigkeiten. Prinzipiell also um die LP, die der Charakter bisher erhalten hat. Für die Berechnung der Stufenpunkte wird allerdings die Modifizierung der Lernpunkte durch die Prioritäten nicht beachtet.

- *Beispiel:* Eine Fertigkeit auf Stufe 4 ergibt 1+2+3+4 = 10 Stufenpunkte. Eine Fertigkeit auf Stufe 3 ergibt 1+2+3 = 6 Stufenpunkte.

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

8 Basisattribute

Mit Basisattributen (Synonyme: Attribute, Basiswerte, Charakterwerte) werden die körperlichen und geistigen Grundeigenschaften eines Charakters definiert. Es handelt sich dabei um Zahlenwerte, die einen Vergleich mit anderen Charakteren zulassen. Je höher ein Wert ist, desto besser ist die Eigenschaft der Figur entwickelt. Wie im realen Leben spielt der Zufall und die Entwicklung eines Lebewesens in jungen Jahren eine wichtige Rolle, ob sich Eigenschaften ausprägen oder verkümmern. Kein Charakter wird letztendlich in allen Attributen hervorragend sein, da die wenigsten Menschen stark, geschickt, gebildet und charismatisch in einer Person sind. Im Gegensatz zum realen Leben haben die Spieler für ihre Charaktere jedoch die Möglichkeit, ihre Basisattribute innerhalb gewisser Grenzen festzulegen.

Ein Charakter wird durch acht Basisattribute definiert (in **Fantasy ERPS** sind es nur sechs), welche die grundsätzlichen Kampf- und Belastungswerte und die geistige Bildung, Belastbarkeit und Ausstrahlung festlegen. Zusätzlich zum realen Leben gibt es auch noch das Attribut Psi, welches dem Charakter erlaubt, übernatürliche Kräfte einzusetzen. Die Basiswerte haben durch Boni ebenfalls direkte Auswirkungen auf die Fertigkeiten der Charaktere.

Die Basisattribute bleiben, anfangs erwürfelt oder festgelegt, konstant und können im Normalfall nicht mehr gesteigert werden (Ausnahme: Manche Basisattribute können durch Implantate oder Psi-Kräfte erhöht werden).

9 Sinne

Menschen (und auch alle anderen Wesen) müssen ihre Umgebung wahrnehmen, um auf sie reagieren zu können. Dazu stehen die fünf Sinne Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten zur Verfügung. Auch die Figuren in einer abstrakten Welt erhalten ihre Informationen durch äußere Signale, die sie wahrnehmen müssen. Normalerweise genügt es, wenn ein Sinn vorhanden ist. In außergewöhnlichen Situationen können

hervorragende Sinne aber den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg einer Wahrnehmung ausmachen. Deswegen werden auch die Sinne in ein Zahlensystem überführt. Je höher ein Sinneswert ist, desto besser ist der Sinn des Charakters ausgebildet. Zusätzlich gibt es die Intuition als den sogenannten „sechsten“ Sinn. Intuition deckt die unbewusste Wahrnehmung der Charaktere ab. Manche Sinne können durch Implantate ersetzt oder Psi-Kräfte zeitweise verbessert werden.

Ein durchschnittlicher oder niedriger Sinneswert, beispielsweise bei der Sehkraft, bedeutet nicht notwendigerweise, dass der Charakter deutlich schlechter sieht als ein Mensch mit einem hervorragenden Wert (in den meisten Szenarien können beispielsweise die Augen durch eine Brille „geheilt“ werden). Die Sinneswerte definieren daher auch, wie schnell und gut eintreffende Informationen verarbeitet werden. Oft haben Figuren mit guten Sinneswerten nur einen zeitlichen Vorteil oder den im wahrsten Sinne des Wortes „geschulten“ Blick, welcher sie sofort das Wesentliche erkennen lässt. Ein Charakter mit Brille wird sich im Normalfall weniger auf seine Augen verlassen als andere Charaktere, dafür aber vielleicht ein besseres Hörvermögen haben.

10 Last

In ERPS wird meist nicht das echte Gewicht eines Gegenstandes verwendet, sondern die sogenannte *Last*. Dieser Lastwert ist eine Kombination aus dem Gewicht und der Sperrigkeit des Gegenstandes.

Faustregel: Die Last eines Gegenstandes ist sein halbes Gewicht in kg.

- *Beispiel:* Eine Waffe mit 2 kg Gewicht hat eine Last von 1. Eine 10 kg schwere Truhe wird aufgrund ihrer Größe etwas mehr als Last 5 haben.

11 Schadensbonus und Tragkraft

Von der Stärke eines Charakters sind gewisse Zusatzwerte abhängig. Der *Schadensbonus* (SBO) gibt die Fähigkeit an, aufgrund der eigenen Stärke mehr oder weniger Schaden in einer Nahkampfsituation anzurichten. Der Schadensbonus wird daher auf den Schaden vieler Waffen addiert. Die *Tragkraft* (TRK) wiederum rechnet die Stärke eines Charakters in einen anderen Maßstab um, der angibt, wie viel der Charakter tragen, ziehen oder heben kann. Beide Werte leiten sich aus der Tabelle *Schadensbonus und Tragkraft* ab.

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	TRK	SBO
0	1	-10
1	2	-5
2	3	-3
3..4	3,5	-2
5..7	4	-1
8..14	5	0
15..17	6	1
18..19	6,5	2
20	7	3
21	7,5	4
22	8	4
23	8,5	5
24	9	5
25	9,5	6
26	10	7
27	11	8
28	12	9
29	13	10
30	14	11

12 Belastung eines Charakters

Um festzustellen, wie belastet ein Charakter ist, werden sämtliche Lastwerte der Gegenstände, die er bei sich trägt, aufaddiert. Anschließend wird dieser Wert mit der Tragkraft des Charakters verglichen. Für alle hier angegebenen Werte existiert eine spezielle Tabelle auf dem Charakterbogen (*Beweglichkeit*, *Initiative* und *Schnelligkeit*, kurz auch *Beweglichkeitstabelle* genannt).

12.1 Beweglichkeit

Die *Beweglichkeit* (BEW) eines Charakters sinkt automatisch, je mehr er mit sich herumträgt. Immer wenn ein Schwellenwert der Tragkraft auf dem Charakterbogen übertroffen wird, sinkt die *Beweglichkeit* (BEW) um eine Belastungskategorie.

Belastung und Beweglichkeit		
Kategorie	Belastung	Beweglichkeit
0	Last \leq TRK / 2	100 % BEW
1	Last \leq TRK \times 1	BEW - 1
2	Last \leq TRK \times 2	75 % BEW
3	Last \leq TRK \times 3	50 % BEW
4	Last \leq TRK \times 4	0
5	Last \leq TRK \times 5	-2
6	Last \leq TRK \times 6	-4
[+1]	Last \leq TRK \times [+1]	[-2]

Eine Gesamtbelastung bis zur halben Tragkraft (Kategorie 0) hat vorerst keine Auswirkungen auf den Beweglichkeitswert. Steigt die Belastung jedoch über die halbe, bleibt aber unter der einfachen Tragkraft, sinkt die Beweglichkeit um eins (Kategorie 1). Bei einer Belastung bis zur doppelten Tragkraft sinkt die BEW auf 75% des Maximalwertes. Bis zur dreifachen Tragkraft

belastete Charaktere verfügen nur noch über 50% ihrer maximalen Beweglichkeit. Bei einer Belastung bis zur vierfachen TRK ist die Beweglichkeit unabhängig vom Maximalwert stets Null. Bei Berechnungen zur Beweglichkeit wird das Ergebnis immer auf die nächstniedrigere ganze Zahl abgeschnitten.

Danach sinkt die Beweglichkeit mit jeder weiteren Lastkategorie um zwei. Charaktere mit negativer Beweglichkeit sind extrem langsam, schwer belastet und in einem Kampf sehr leicht zu treffen. Da die Beweglichkeit derart variabel ist, existiert auf dem Charakterbogen eine vorbereitete Tabelle, in welcher die endgültigen Werte eingetragen werden können. Die Spieler müssen dann nur noch notieren, in welcher Lastkategorie sie sich jeweils mit ihrer momentanen Last befinden.

- *Beispiel:* Ein Charakter hat Beweglichkeit 15, Stärke 13 und damit Tragkraft 5. Bei einer Gesamtbelastung von 8,5 Last (weniger als TRK \times 2) hätte der Charakter eine Beweglichkeit von 11 (in TRK-Kategorie 2 wird die BEW auf 75% reduziert; 11,25 wird auf 11 abgeschnitten).

12.2 Initiative

Die *Initiative* (INI) beschreibt, wie schnell ein Charakter auf unvorhergesehene Ereignisse oder in Kampfsituationen reagieren kann. Der Wert der Initiative ergibt sich aus der jeweiligen Beweglichkeit in der gleichen Lastkategorie und eventuell vorhandener Eigenschaften oder Zusatzeinbauten wie Cyberware. Die Initiative beträgt immer die Hälfte der Beweglichkeit (BEW/2) plus Zusatzmodifikationen in der jeweiligen Lastkategorie. Auch hier wird das Ergebnis immer auf die nächstniedrigere ganze Zahl abgeschnitten. Ab Lastkategorie 4 ist die Initiative 0, danach verringert sich diese pro Lastkategorie um weitere 2 Punkte.

Belastung und Reaktion		
Kategorie	Belastung	Reaktion
0	Last \leq TRK / 2	BEW/2
1	Last \leq TRK \times 1	BEW/2
2	Last \leq TRK \times 2	BEW/2
3	Last \leq TRK \times 3	BEW/2
4	Last \leq TRK \times 4	0
5	Last \leq TRK \times 5	-2
6	Last \leq TRK \times 6	-4
[+1]	Last \leq TRK \times [+1]	[-2]

12.3 Schnelligkeit

Auf dem Charakterbogen wird außerdem die aktuelle Schnelligkeit (SCH) notiert. Diese gibt die Meter pro Kampfrunde (5 Sekunden) an, welche zurückgelegt werden können. Der Wert der Schnelligkeit ist die Hälfte der Beweglichkeit (BEW/2) plus ein Festwert pro Lastkategorie, der

ebenfalls auf dem Charakterbogen notiert ist. Auch hier wird das Ergebnis immer auf die nächstniedrigere ganze Zahl abgeschnitten. Weitere Boni auf die Schnelligkeit können sich aus Cyberware oder sonstigen Eigenschaften ergeben.

Belastung und Schnelligkeit		
Kategorie	Belastung	SCH
0	$\text{Last} \leq \text{TRK} / 2$	$\text{BEW}/2 + 35$
1	$\text{Last} \leq \text{TRK} \times 1$	$\text{BEW}/2 + 33$
2	$\text{Last} \leq \text{TRK} \times 2$	$\text{BEW}/2 + 30$
3	$\text{Last} \leq \text{TRK} \times 3$	$\text{BEW}/2 + 25$
4	$\text{Last} \leq \text{TRK} \times 4$	20
5	$\text{Last} \leq \text{TRK} \times 5$	18
6	$\text{Last} \leq \text{TRK} \times 6$	16
[+1]	$\text{Last} \leq \text{TRK} \times [+1]$	[-2]

SPIELWELT

1 Einleitung

Das Jahr 2247. Die Menschheit ist in den Weltraum vorgedrungen, hat Kontakte zu anderen intelligenten Lebensformen geknüpft und gründet Kolonien in geeigneten Sternensystemen in der Nähe des Sonnensystems. Die Erforschung des Weltalls ist mühsam und gefährlich, trotz modernster medizinischer und technischer Erkenntnisse wie der Möglichkeit, schneller als das Licht zu reisen. Es herrscht Aufbruchstimmung und Pioniergeist wie zu Zeiten der Entdeckung der neuen Welt. Wagemutige Händler versorgen die Erde und Kolonien mit dringend benötigten Waren oder Luxusgütern fremder Kulturen; Großkonzerne beuten die Ressourcen verschiedenster Welten aus; Piraten und Schmuggler gefährden nicht nur einzelne Schiffe, sondern sind ein ständiges Ärgernis für die Verwaltung und die Streitkräfte der Erdregierung; Fanatische Fremdrassisten bedrohen die Beziehungen zu Außerirdischen und das Universum hält ständig neue Überraschungen und Gefahren parat.

In dieser Zeit müssen sich die Charaktere bewähren. Als Händler, Piloten, Schmuggler, Söldner, Wissenschaftler, Militärs, Psioniker, Diplomaten oder Kolonisten. Die Aufgaben sind zahlreich, die Gefahren groß, aber das Risiko wird gut belohnt, wer jetzt gute Geschäfte macht, kann sich eine goldene Nase verdienen.

2 Die Geschichte der Menschheit

2.1 Das neue Jahrtausend

Der Sprung ins dritte Jahrtausend bedeutete für die Erde einen Quantensprung, verbunden mit einem rasanten technischen Fortschritt, welcher keine Grenzen zu kennen schien. Es war das Zeitalter der Gentechnik und Informatik, beide bildeten gemeinsam ein unheilswangeres Paar mit dem Ziel der vollständigen DNA-Analyse (was sich glücklicherweise als schwerer als erwartet herausstellte).

Nicht nur aufgrund dieser besorgniserregenden Forschungen hatten zahlreiche Zeitgenossen erwartet, dass die Menschheit den Sprung ins neue Jahrtausend überhaupt nicht erleben würde und in vielen Bereichen waren ihre Ängste und Sorgen durchaus berechtigt. So konnte die politische und soziale Wirklichkeit nie mit dem technischen Fortschritt mithalten geschweige denn konkurrieren. Diktatoren besaßen Massenvernichtungswaffen, in vielen Entwicklungsländern herrschte Anarchie und Hungersnot und die Erdbevölkerung überstieg allen Warnungen zum Trotz die sechs Milliardengrenze. Es gab aber auch positive Entwicklungen. Der Umweltschutz gewann an Bedeutung und eine neue

Generation setzte sich für Frieden, Gleichberechtigung und Toleranz gegenüber Anderen ein. Die weltweite Vernetzung ließ die Menschheit näher zusammenrücken, zahlreiche gemeinsame Projekte (z.B. in der Raumfahrt) ließen keinen Zweifel aufkommen, dass eine globale Zusammenarbeit auf Dauer unabdingbar war, um die Menschheit vor einer vorzeitigen Vernichtung zu bewahren.

Anfang des 21. Jahrhunderts bemühte sich die Wissenschaft verstärkt um saubere Energiequellen, neue Formen der Nahrungsgewinnung und den Kampf gegen töckische Erreger und den Krebs. Ihre Bemühungen zeigten Wirkung: Im Jahr 2021 wurde die tödliche Immunschwächekrankheit AIDS besiegt, 2018 wurden Gentherapien für Krebs im Anfangsstadium erfolgreich eingesetzt und 2025 gelang der Schmerzforschung der Sieg über die Migräne. Trotzdem ließen sich Krankheiten nicht völlig besiegen, neue Formen tauchten auf, wenn auch nicht so zahlreich und nicht die gesamte Menschheit gefährdend. Allergien und Umweltschädigungen wurden die neuen Volksseuchen.

Im Jahr 2042 gelangte die Kernfusion zur Serienreife, welche neben der Solarenergie stetig an Bedeutung gewann, was im Jahr 2039 zur Abschaltung des letzten Atomkraftwerkes der Erde führte (in den Jahren 2011 und 2026 kam es allerdings in Japan und in Südamerika noch zu einem GAU).

Die Raumfahrt machte stetige Fortschritte, was im Jahr 2024 in der ersten bemannten Marslandung gipfelte, einem gemeinsamen Unternehmen der NASA, ESA und der Russen. Bereits vorher wurde 2007 die erste große gemeinsame Orbitalraumstation fertiggestellt. Zwischen 2020 und 2040 wurden drei Stationen auf dem Mond gebaut, hauptsächlich für medizinische und technische Forschungen, aber auch, um auf lange Sicht interplanetare Raumfahrt vom Mond aus betreiben zu können.

Auf der Erde führten gleichzeitig die sozialen Gegensätze zu immer wieder aufflammenden Konflikten, vor allem in den Entwicklungsländern und der ehemaligen UdSSR. Die Wirtschaftsmacht lag in Händen der USA und einigen asiatischen Ländern, gefolgt von der EU. Deren Gründung hatte nicht den erhofften wirtschaftlichen Bonus für Europa gebracht, was 2027 zum Austritt Großbritanniens führte.

In dieser Zeit schien es so, dass sich die Menschen unter großen Qualen eine bessere Zukunft erkämpften, jederzeit am Rande des Abgrunds balancierend. Nationen spalteten sich, kleine Regionen erkämpften sich die Unabhängigkeit, Diktatoren wurden gestürzt und durch neue Herrscher ersetzt, doch langsam und fast unmerklich setzten sich Konzepte wie Demokratie und Zusammenarbeit durch. Dies alles wurde unterstützt von aufgeklärten Politikern,

Wissenschaftlern und großen Teilen der Wirtschaft (wenn auch nur aus reinem Eigennutz).

2.2 Die Psioniker

Mitte des 21. Jahrhunderts wurde die Menschheit mit einem neuen Phänomen überrascht, der Entwicklung übersinnlicher Kräfte bei einigen wenigen Menschen. Gerade die Kinder von Raumfahrern oder umweltgeschädigten Menschen zeigten diese Mutation und konnten schwache psionische Kräfte vorweisen.

Schon sehr bald nach dem ersten Auftreten der Psioniker kümmerten sich die Wissenschaftler und das Militär um das Phänomen und versuchten, den Psionikern zu helfen bzw. sie für ihre Zwecke auszunutzen. Dies führte schließlich zur Gründung der weltweiten Gilde der Psioniker, einer politisch und wirtschaftlich unterstützten Organisation, welche die Rechte und Pflichten der Psioniker erstmals festschrieb. Viele Begabte schlossen sich der Gilde an, nur wenige hielten ihre Gabe geheim oder wurden von weniger aufgeklärten Menschen verfolgt. Einige wenige Psioniker begingen schwere Verbrechen und Untaten, wurden aber sowohl vom Gesetz als auch der Gilde gejagt und bestraft. Im Laufe der Jahrzehnte stieg der Anteil der Psioniker in der Gesellschaft ebenso wie ihre Kräfte deutlich an. Diese erreichten aber nie ein besonders hohes oder gefährliches Niveau. Im Jahr 2060 war ein Mensch unter zehn Millionen psionisch begabt, 2247 liegt der Anteil bei 1%, wobei davon nur jeder Zehnte über eine starke Begabung und grundlegende Ausbildung verfügt. Es gibt übrigens immer noch keinen zuverlässigen Test auf Psi-Begabung. Ein Psioniker kann nur bei der Anwendung seiner Kräfte entdeckt werden.

2.3 Die interplanetare Raumfahrt

Ende des 21. Jahrhunderts konnte der Bevölkerungszuwachs zwar deutlich gesenkt werden, trotzdem bevölkerten über 10 Milliarden Menschen einen viel zu kleinen Globus. Im Jahr 2078 starben bei einer Hungersnot in Südostasien 2 Millionen Menschen, auch in Afrika gab es jährlich hunderttausende Opfer durch Hunger und Krankheiten. Die internationale Hilfe wurde zwar ständig verbessert, reichte aber immer noch nicht aus. Viele Nationen erklärten daraufhin ihre Bereitschaft, neue Möglichkeiten zur Besiedlung zu erforschen und zu begehen. Dabei gab es drei grundlegende Konzepte: Die Besiedlung des Meeresbodens, die Besiedlung des Mondes und die Gründung von Stationen auf dem Mars mit dem Fernziel einer Kolonisierung.

In einer beispielhaften Sitzung der Vereinten Nationen wurde ein Vertrag aufgesetzt, den bis ins Jahr 2095 fast alle Mitgliedsländer unterschrieben hatten. In diesem Vertrag zur Nutzung unterseischer und extraterrestrischer Regionen wurde der Verzicht auf alle nationalen Ansprüche auf diese Gebiete festgelegt. Mit der Ratifizierung

dieses Vertrages wurden der Meeresboden, der Mond, alle Himmelskörper im Sonnensystem sowie alle möglichen Planeten in anderen Sternensystemen als neutrales Gebiet bezeichnet, also keiner Nation, sondern der gesamten Menschheit gehörend. Die Vereinten Nationen erhielten das alleinige Verfügungsrecht über diese Gebiete, welche auf Antrag zur Besiedlung freigegeben wurden.

Keine Kolonie war damit an Nationalitäten gebunden und so entwickelten sich bald wirtschaftlich eigenständige Gebiete unter der Führung der Vereinten Nationen. Eine internationale Friedenstruppe übernahm den militärischen Schutz dieser Kolonien.

Im Jahr 2090 gab es vier große Kolonien auf dem Mond, eine Kolonie auf dem Mars und 56 Unterwasserstädte von gigantischen Ausmaßen. Der Sitz der vereinten Nationen wurde in die Unterwasserstadt Atlantis verlegt, mitten im Atlantik gelegen.

2098 hatten Menschen ihren Fuß auf den äußersten Planeten des Sonnensystems, den Pluto, gesetzt und nahezu jeden betretbaren Himmelskörper besucht (z.B. zahlreiche Jupiter- und Saturnmonde). Auf einigen dieser Planeten oder Monden wurden permanente Forschungsstationen eingerichtet. Das Sonnensystem war weitestgehend erschlossen und das neue Jahrhundert begann mit der Frage nach interstellarer Raumfahrt.

2.4 Generationen unterwegs

Das 22. Jahrhundert begann mit einigen Überraschungen. Die Vereinten Nationen benannten sich in Vereinte Staaten (VS) um, nicht etwa unter dem Druck der USA, sondern um dem Trend zu Kolonien und Unterwasserstaaten gerecht zu werden. Den älteren Kolonien wurde auf Wunsch die Souveränität eines Staates zugesprochen, verbunden mit der Aufnahme in die VS. Die VS bildeten ein neues Weltparlament und setzten einen (von allen Bürgern der Mitgliedsländern) gewählten Präsidenten an dessen Spitze. Die Mitgliedsstaaten behielten ihre innenpolitische Souveränität und ordneten sich außenpolitisch den VS unter, zahlreiche Streitkräfte der einzelnen Länder wurden aufgelöst oder zumindest deutlich reduziert, die Vereinten Streitkräfte der VS wachten über ihre Mitgliedsländer und die internationale Raumfahrt.

Parallel dazu wurde die Erforschung fremder Sternensysteme in Angriff genommen. Die Wissenschaft hatte bis zu diesem Zeitpunkt keine Möglichkeit gefunden, schneller als das Licht zu reisen, allerdings konnten mit den neuen Fusionsantrieben schnelle Geschwindigkeiten im Prozentbereich der Lichtgeschwindigkeit realisiert werden. Weitere Entwicklungen auf dem Gebiet der Raumfahrt wie Energieschirme und Kältekammern erhöhten nicht nur die Sicherheit der Raumfahrer

sondern eröffneten auch neue Perspektiven für den Langzeitraumflug.

Bereits Jahrzehnte davor hatten schnelle Sonden das Sonnensystem in Richtung der nächsten Nachbarsysteme verlassen und nun erhielten die Wissenschaftler erste auswertbare Signale. So konnten Informationen über Alpha Centauri gesammelt werden, das nächste System, welches zwar keinen erdähnlichen Planeten enthielt, aber einige potentiell kolonisierbare Monde. Die Vorbereitungen für den ersten Langstreckenflug der Menschheit, geplant für das Jahr 2106, begannen.

Doch in der Öffentlichkeit regte sich Widerstand. Kein Mensch konnte sich vorstellen, was jahrzehntelanges Reisen zu anderen Sternen bringen sollte, da die Kolonisierung des Sonnensystems genügend Entspannung „auf dem Wohnungsmarkt“ gebracht hatte. Auch Politiker der VS erklärten derartige Projekte für Zeit- und Geldverschwendung und forderten die Wissenschaftler auf, endlich Einstein zu widerlegen, um interstellare Raumfahrt interessant zu machen. Die großen Weltreligionen forderten eine Rückbesinnung auf die Erde und die Mediziner warnten vor Gefahren der interstellaren Raumfahrt. Dies alles führte dazu, dass sich das Projekt *Generations* bis ins Jahr 2109 verzögerte. In diesem Jahr startete ein riesiges Raumschiff mit einer überwiegend weiblichen Besatzung von 600 Männern und Frauen in Richtung Alpha Centauri, ein sogenanntes Generationenschiff. Das einen km lange Raumschiff war mit Kältekammern, einer Samenbank, einem eigenen Ökosystem und nahezu unbegrenzter Energie ausgestattet. Die Teilnehmer dieser Reise sollten im Alpha Centauri System auf dem Mond AC 307 eine Kolonie aufbauen oder im Zweifelsfall weiter fliegen, um das nächste Sternensystem CC 658 zu erreichen (4,9 Parsec entfernt). Leistungsstarke Sendeanlagen an Bord der *Generations* sollten regelmäßige Nachrichten an die Erde schicken, denn umgekehrt war eine Kontaktaufnahme nahezu unmöglich, sobald das Schiff das Sonnensystem verließ. Die gesamte Reisedauer bis Alpha Centauri wurde auf etwa 75 Jahre geschätzt.

In den ersten sechs Jahren präsentierten sich der Weltöffentlichkeit gute Nachrichten, die Ökosysteme schienen zu funktionieren und die sozialen Probleme an Bord hielten sich in Grenzen. Die Wirklichkeit, von der Regierung der VS verschwiegen, war weit weniger rosig. Trotzdem war das Projekt noch nicht völlig zum Scheitern verurteilt. Am 29. Februar 2116 brach der Kontakt zur *Generations* ab, danach hat kein Mensch jemals wieder etwas von seiner Besatzung gesehen oder gehört. Die öffentlichen Vorwürfe führten zum Rücktritt des Präsidenten der VS und einer sofortigen Neuwahl. Die nachfolgenden Kampagnen der Raumfahrtgegner gipfelten in einer Forderung, Schaltjahre abzuschaffen, um diesen schwarzen Tag in der Raumfahrtgeschichte nicht zu wiederholen. Selbst heute haben die meisten

Raumfahrer immer noch eine tiefe, aber gläubische Furcht vor dem 29. Februar.

Sämtliche Generationenschiffsprojekte wurden eingestellt, die Forschung konzentrierte sich verstärkt auf Hyperraum- und Psi-Theorien, um den Überlichtflug zu meistern, lange jedoch ohne Erfolg.

2.5 Piraten

Auf der Erde des 22. Jahrhunderts herrschte weitestgehend Frieden. Bis auf einige Freihandelszonen gehörten fast alle Nationen (und alle Kolonien) den VS an. Die Wirtschaft florierte und selbst die ärmeren Länder konnten ihrer Bevölkerung einen gewissen Wohlstand bieten. Hungersnöte und Epidemien gehörten der Vergangenheit an. Trotz allem waren die Menschen im Laufe der Jahrzehnte kaum besser geworden, denn Verbrechen und Gewalt waren alltäglich. Und eine neue Form des Verbrechens entstand: Raumpiraterie! Raumschiffe waren im Laufe der Jahre immer besser und billiger geworden, so dass sie sogar für Privatleute erschwinglich wurden. Dies führte einerseits zu größerem Handels- und Reiseaufkommen, eröffnete aber andererseits zwielichtigen Subjekten neue Perspektiven. Die ersten Piraten überfielen unbemannte Großtransporte, schweißten sich durch die Außenwand und nahmen mit, was sie transportieren konnten. Es entstand wirtschaftlich nur geringfügiger Schaden, aber diese Aktionen waren nicht gut für das Prestige der Firmen und der Raumstreitkräfte. Als dann aber Passagierschiffe beraubt wurden und schließlich 2119 das Transportschiff *Default* mit acht Mann Besatzung durch einen Überfall zerstört wurde, reagierten die VS. Die Streitkräfte erhielten verbesserte Waffen, Sensoren und Schilde und flogen regelmäßige Begleitflüge und Patrouillen.

Diese Neubewaffnung des Militärs führte zu einem deutlichen Rückgang der Piraterie, stärkte aber urplötzlich auch die politische und soziale Macht der Armee. Viele Besonnene warnten vor der Bildung eines „Staates im Staate“ wie schon so oft in der menschlichen Geschichte. Die wenigen unabhängigen Staaten, aber auch einige Kolonien, verstärkten ihre eigenen Streitkräfte und das Damoklesschwert der Aufrüstung schwebte erneut über der Menschheit.

Eilig wurden Verträge geschlossen und der Wettlauf vorerst gestoppt. Das Militär gab seine neu gewonnene Bedeutung jedoch nie wieder ganz auf, was später Vor- aber auch Nachteile mit sich brachte, über die noch zu berichten ist.

2.6 Schneller als das Licht

Das Jahr 2138 erlebte eine wissenschaftliche Sternstunde, als der afrikanische Raumphysiker Ela Ngoan seine Sprungtheorien veröffentlichte, welche die Grundlage zur Entwicklung des ersten Sprungtriebwerkes im Jahr 2143 lieferten. Durch

das Öffnen eines Hyperraumsprungtunnels sollte es möglich sein, mit Überlichtgeschwindigkeit zu reisen. Doch die ersten beiden Versuche mit Sonden schlugen fehl, die erste explodierte beim Eindringen in das Sprungloch, die zweite kam nie wieder zurück, was zu einer vorläufigen Einstellung des Projektes führte. Sieben Jahre später wurden die Sprungtheorien jedoch entscheidend erweitert und es wurde nachgewiesen, dass die Probleme durch Gravitationsverschiebungen im Sprungtunnel entstanden. Nach langwierigen Neuberechnungen wurde 2152 ein neuer Versuch gewagt. Die Sonde *Faster than light* sprang in die Nähe von Alpha Centauri, machte dort sensationelle Aufnahmen und sprang wieder in das Sonnensystem zurück. Der gesamte Flug dauerte gerade mal 22 Stunden, während Bergungsschiffe eine Woche benötigten, um die leicht beschädigte Sonde von ihrer Umlaufbahn in Plutonähe zu bergen und zur Erde zu bringen.

Die Sensation war perfekt, weitere Sonden wurden zu Alpha Centauri, Barnards Stern und anderen Nachbarn des Sonnensystems geschickt, alle kamen erfolgreich zurück. Allerdings hatte keine Sonde Lebenszeichen anderer Intelligenzen aufgespürt und die Menschheit sah sich bereits alleine im Universum.

Die Vorbereitungen für den ersten bemannten Überlichtflug liefen auf Hochtouren, die Welt vergaß für kurze Zeit alle Probleme und fieberte einer Landung auf fremden Planeten entgegen. Letztlich entschloss man sich für Alpha Centauri, erstens wegen der Nähe, zweitens wegen der umfassenden Informationen über das System und drittens wegen der immer noch möglichen Ankunft der Generations, einem Trauma der Menschheit bis zum heutigen Tage.

Am 20. Juli 2154, 185 Jahre nach der ersten Mondlandung, startete Phobos I mit je zwei Frauen und Männern an Bord in das bisher größte Abenteuer der Menschheit. Eine Landung war nicht unbedingt vorgesehen, diese Entscheidung musste den Astronauten überlassen werden, da eine Kommunikation nicht möglich war. Die Welt hielt den Atem an, bis sich am 2. August ein Sprungtunnel in der Nähe des Mars öffnete und Phobos I unbeschadet zurückkam. Die Reise bedeutete den Durchbruch. Die Astronauten brachten Gesteinsproben eines kleinen Mondes und hervorragende Filmaufnahmen und Analysen des Alpha Centauri Systems mit.

In den nächsten fünf Jahren wurden zahlreiche Sprungreisen zu den nächsten Nachbarn der Sonne durchgeführt, dabei kam es zu insgesamt zwei Fehlsprüngen und einem Totalverlust. Das Risiko konnte jedoch aufgrund besserer Sternenkarten und leistungsfähigen Computern minimiert werden, was 2160 zur Gründung der ersten menschlichen Kolonie auf einem Mond im Centauri System führte, ihr Name *Mankind Hope*. In den nächsten zehn Jahren wurden zwei weitere interstellare

Kolonien aufgebaut und die Erforschung der weiter weg liegenden Sterne begann.

2.7 Neue Technik

Doch nicht nur die Raumfahrt konnte Mitte des 22. Jahrhunderts Erfolge erzielen. In der Medizin gelang es, sogenannte Cyberwareimplantate herzustellen, einem alten Begriff aus dem 20. Jahrhundert entliehen. Es war möglich geworden, Technik mit menschlichen Nerven zu koppeln, um den Menschen zu „verbessern“, ein Segen für Blinde oder Verkrüppelte, ein zweischneidiges Schwert für den Rest der Menschheit, denn nicht jedes Implantat wurde nur für hehre Ziele genutzt. Ebenfalls möglich wurde das Klonen von verlorengegangenen Gliedmaßen, und gewaltige Fortschritte in der Traumamedizin retteten viele Menschenleben.

Die Physik konnte 2166 mit den ersten Antischwerkraftgeneratoren aufwarten, was aber erst 2179 zur Entwicklung von Gleitern und dem Einsatz in Raumschiffen zum Ausgleich für Beschleunigungen führte. Mit Hilfe der Informatik und Robotertechnik konnten die ersten menschenähnlichen Roboter mit geringer künstlicher Intelligenz gebaut werden, sie wurden vor allem im Servicebereich und in Gefahrensituationen eingesetzt. Die Streitkräfte verwendeten allerdings erstmals „Kampfroboter“ als Begleiter unbemannter Transporter, denn die Entdeckung des Sprungtriebwerkes (welches recht billig herzustellen war) förderte erneut die Piraterie. Es gab sogar zwei Piratenflotten, welche sich nach gelungenen Überfällen in unerforschte Sternensysteme zurückzogen. Beide wurden 2167 von Raumstreitkräften der VS aufgespürt und vernichtet. Da eine Hyperraumkommunikation nicht machbar war und ist (Nachrichten bewegen sich nur mit den Sprungschiffen), wurde ein Postschiffsystem wie im guten alten Wilden Westen aufgebaut, was später weitestgehend durch automatische Sonden abgelöst wurde.

2.8 Kontakt

Seit Beginn der Raumfahrt hatte sich die Menschheit die Frage gestellt, ob sie allein im All sei. Diese Frage wurde am 15. Januar 2176 beantwortet. Das VS-Schiff *Nelson Mandela* traf auf einer Erkundungsmission in einem 25 Parsec entfernten System auf ein Schiff der *Ssisch*, einer Reptilienrasse mit humanoidem Erscheinungsbild. Allerdings war dieser erste Kontakt nicht sehr vielversprechend, da die *Ssisch* sofort das Feuer auf die Menschen eröffneten, da sie sie für Piraten der *Manka*, einer weiteren fremden Rasse, hielten. Das *Ssisch*-Schiff bereitete sich gerade schwerbeladen mit im System geförderten Edelmetallen auf den Rücksprung vor und beschloss also, zuerst zu schießen und dann zu fragen. Die *Nelson Mandela* wurde zwar beschädigt, doch die jahrzehntelangen Erfahrungen mit Piraten gepaart mit leicht

überlegener Waffentechnik führte dazu, dass das Ssisch-Schiff kampf- und manövrierunfähig geschossen werden konnte. Zum Glück war der menschliche Kommandant kein „Hardliner“ des Militärs, und führte nach dem Gefecht eine mustergültige Demonstration in Kontaktaufnahme durch. Die Kommunikation gestaltete sich dank modernster Übersetzungsprogrammen zwar immer noch als schwierig, aber nicht als unmöglich. Die Ssisch erkannten ihren Fehler, Verluste hatte es auf beiden Seiten nicht gegeben und so wurde ein Treffen mit Regierungsvertretern in diesem System vereinbart. Nach tagelangen Vorbereitungen kam es am 28. Januar zum ersten offiziellen Kontakt zwischen Menschen und einer Fremd rasse. Das Treffen fand unter schwersten Sicherheitsmaßnahmen beider Seiten statt und wurde schließlich in Raumanzügen auf einem Mond durchgeführt (aus medizinischen Gründen kam es nicht zu direktem Kontakt).

Die staunenden Menschen erfuhren von den Ssisch, welche sich erstaunlich kooperativ zeigten, dass die Galaxis von mehreren Rassen bevölkert wurde, zwar nicht besonders dicht aneinander, aber immerhin erreichbar. Die ersten Verträge zur Anerkennung von Raumgebieten wurden sofort geschlossen, wirtschaftliche und kulturelle Austauschprogramme eingeleitet. Für die Ssisch ein fast alltägliches Verfahren, für die Menschheit ein Aufbruch zu neuen Ufern. In den nächsten fünf Jahren setzten sich die VS mit fast allen bekannten Rassen zusammen und erreichte stets eine friedliche Koexistenz. Auch zu den *Shinlei* oder *Nomaden*, einer Rasse von im Weltall lebenden Humanoiden, wurde ein Kontakt hergestellt. Überhaupt ließ die Entdeckung fremder Intelligenz die Menschen näher zusammenrücken und alle Staaten gehörten von da an den VS an oder unterstützten sie zumindest.

2.9 Die Außerirdischen und die Religionen

Die Entdeckung fremder Rassen hatte aber nicht nur gravierende wirtschaftliche Auswirkungen, die sozialen und kulturellen Folgen zeigten sich besonders drastisch in der Reaktion der großen Weltreligionen. Die meisten Religionen lehnten Kontakt zu Außerirdischen ab, da sie gefährliche Einflüsse vermuteten. Die ersten Informationen über fremde Religionen zeigten auch ganz deutlich, dass es nirgendwo zwei identische oder auch nur annähernd gleiche Glaubensrichtungen gab, wenn auch der Glaube an einen Gott vorherrschend war. Die Kirchen erhielten in dieser Zeit Zulauf aus konservativen und radikalen Kreisen. Allerdings kam es auch zu zahlreichen Spaltungen und Neugründungen verschiedener Sekten und Außerirdischenreligionen. Der Begriff des Fremd rassistismus wurde in dieser Zeit geprägt, und seit dieser Zeit hat die Menschheit mit Anschlägen auf Außerirdische zu kämpfen. Aktionen kleiner

Gruppen zwar, aber die Beziehungen zwischen den Völkern ständig gefährdend.

2.10 Die Psyker-Krise

Bis ins Jahr 2190 hatte das Militär seine Aufgaben im interstellaren Raum gut erfüllt. Gefechte gab es nur gegen Piraten oder Fanatiker, zwischen den Rassen herrschte Frieden.

Am 9. September drang der Kreuzer *Li-Wan-Peng* in ein unbekanntes Sternensystem ein, weit entfernt von den übrigen Rassen und abseits jeglicher Sprungrouten. Es wurde der erste Kontakt der Menschen mit den *Psyker*, einer Rasse, die nicht über Sprungtechnik verfügte, nur wenig planetare Raumfahrt betrieb und somit offenbar weit unter dem sonstigen technischen Standard lag.

In einigen Kreisen des VS-Militärs herrschte schon lange Unzufriedenheit darüber, dass alle anderen bekannten Rassen einen ähnlichen technischen Standard aufwiesen und ein interstellarer Krieg auch aufgrund hoher Kosten und Risiken nahezu unführbar war. Der Kommandant der *Li-Wan-Peng* gehörte dieser Fraktion an und beschloss, eine sofortige Landung mit einer Machtdemonstration zu verbinden. Er wählte als Landepunkt einen riesigen zentralen Platz in einer großen Stadt. Bei diesem Landeversuch kamen Dutzende Psyker ums Leben, mehrere Gebäude wurden zerstört oder beschädigt. Als die Bodentruppen der *Li-Wan-Peng* einen militärischen Ausstieg zelebrierten, wurden sie von Sicherheitskräften der Psyker beschossen.

Obwohl die Psyker waffentechnisch weit unterlegen waren, gab der Kommandant den Befehl zur „Verteidigung“ seines Schiffes, was weitere Psykerleben kostete. Plötzlich jedoch änderte sich das Bild. Die menschlichen Soldaten begannen verrückt zu spielen und sich gegenseitig zu beschießen. Unter dem Druck gewaltiger, unbekannter Kräfte bildeten sich Löcher im Rumpf der *Li-Wan-Peng* und ganze Sektionen wurden zerstört. Die Bordwaffen konnten nicht mehr eingesetzt werden und mit letzter Kraft gelang dem Schiff die Flucht von der Planetenoberfläche. Erste Vermutungen von an Bord befindlichen Psi-Gildenmitgliedern deuteten bereits auf Anwendung starker Psi-Kräfte hin.

Die Menschheit war verwirrt, als erste Berichte des Vorfalls die Öffentlichkeit erreichten. Allerdings gelang es den verantwortlichen Militärs geschickt, die wahren Hintergründe zu verbergen (sogar vor dem Präsidenten und der militärischen Führung). Eine Woche später drang die zweite VS-Flotte, bestehend aus einem Raumträger, einem Schlachtschiff, zwei Zerstörern und fünf leichten Kreuzern in das System der Psyker ein, an Bord eine Abteilung der Psi-Gilde. Der Vorfall schien ständig zu eskalieren, denn der Heimatplanet der Psyker antwortete nicht auf Kommunikationsanfragen. Eine militärische Invasion des Planeten wurde immer wahrscheinlicher. In wahrhaft letzter Sekunde

rettete der Präsident der VS mit Hilfe loyaler Militärs die Situation. Da verstärkte Nachforschungen und Befragungen in der Zwischenzeit die wahren Hintergründe enthüllt hatten, sprang der Präsident mit *Space Ship One* und einer Begleitfregatte in das gefährdete Raumgebiet. Die VS-Schiffe wurde abgezogen, die Verantwortlichen unter Arrest gestellt und der Rest der Flotte aufgeklärt.

Dabei gelang es einem hochrangigen Admiral mit einem Zerstörer zu fliehen, er wurde erst acht Jahre später festgenommen und zu lebenslanger Haft verurteilt.

Die folgenden Verhandlungen mit den Psykern wurden direkt vom Präsidenten und einigen Gilden-Psionikern geführt. Es stellte sich heraus, dass die Psyker nicht nur die größte Ähnlichkeit mit Menschen hatten, sondern über eine gewaltige Psi-Gabe verfügten. Ihre Kultur war komplett auf Psi-Kräfte ausgerichtet, was zwangsläufig ihre technische Entwicklung gehemmt hatte. Trotzdem konnten sie bei genauer Betrachtung nicht als „rückständig“, sondern eben nur als „anders“ bezeichnet werden.

Die VS betrieben Wiedergutmachung und führten die Psyker in die Völkergemeinschaft ein. Was als große Krise begann, ist heute eine der engsten Verbindungen zweier Rassen, sowohl was wirtschaftliche als auch politische und militärische Zusammenarbeit angeht.

2.11 Androiden

Anfang des 23. Jahrhunderts gelang es, künstliche Menschen zu bauen, die sogenannten Androiden. Zuerst nur eine Weiterentwicklung von halbwegs intelligenten Robotern, wurde ihr Aussehen und ihre Verhaltensweise später immer menschenähnlicher. Obwohl es seit 2229 immer wieder Versuche gegeben hatte, Androiden als lebendig zu deklarieren und mit Persönlichkeitsrechten auszustatten, konnte stets nachgewiesen werden, dass Androiden nur die Summe ihrer Programmierungen darstellten und über kein Bewusstsein verfügten. Zwar wurde ihre Lernfähigkeit stets verbessert, doch Neues konnten Androiden bis heute nicht erschaffen. Androiden bekamen einen rechtlichen Sonderstatus, sie galten als besonders wertvolle „Gegenstände“ mit eingeschränkten Rechten und ausgedehnten Pflichten. Bis jetzt wurde das Androidenproblem nicht zur vollständigen Zufriedenheit geklärt und da keine andere Rasse über vergleichbare Technik verfügte, bedeutete der Bau von Androiden einen galaxisweiten Präzedenzfall.

2.12 Weitere Fremdrassen

Im Jahr 2249 entdeckten die Menschen in sehr großer Entfernung einen nahezu erdähnlichen Planeten, der zunächst als unbewohnt gedeutet wurde. Es stellte sich jedoch schnell heraus, dass das gesamte intelligente Leben auf diesem Planeten

sich auf die Unterwasserregionen beschränkte. Die *KrKrKr* (von Krabben, Krebsen, Kraken abgeleitet) genannten Lebewesen zeigten sich friedfertig und kooperativ und wurden von der Menschheit in die galaktische Gemeinschaft eingeführt.

In den letzten Jahren häuften sich allerdings die Gerüchte von ehemals bewohnten, jetzt aber sterilen Planeten, seltsamen Artefakten und fremdartigen aggressiven Spezies in den äußeren Regionen des bekannten Universums. Die Streitkräfte der VS haben ihre Präsenz in den Randgebieten deswegen stetig ausgebaut und die Pionierorganisation (*Explorer-Korps*) der Menschheit forscht so weit außerhalb des menschlichen Einflussgebietes wie nie zuvor.

3 Das Universum

3.1 Übersicht

Im bisher erforschten Teil der Galaxis tummeln sich neben den Menschen noch viele weitere Rassen. Die bekanntesten sind die *Psyker*, die *Ne*, die *Ssisch*, die *Tiroo*, die *Manka* und die *Shinlei*. Die Menschen stellen dabei die bevölkerungsmäßig größte Gruppe.

Es herrscht Frieden bzw. Waffenstillstand zwischen den Rassen, und ein reger Wirtschafts- und Kulturaustausch findet statt. Probleme bei der Kolonisierung gibt es nicht. Zwar sind nur die wenigsten Planeten oder Monde zur Besiedelung geeignet, aber der Weltraum ist groß und fast jede Rasse bevorzugt andere planetare Eigenschaften (wobei es sich ausnahmslos um Sauerstoffatmer handelt). Interessant ist, dass viele Rassen grob humanoide Form haben, allerdings mit den *Lianen* und den *KrKrKr* bereits völlig abweichende Lebensformen entdeckt.

3.2 Fortpflanzung und Sexualität

Bisher wurden zwischen den einzelnen Rassen keine genetischen Kompatibilitäten entdeckt, eine Fortpflanzung ist also nicht möglich. Dies gilt jedoch nicht für die Paarung, denn Sex ist zwischen einigen Rassen möglich, was zu einem florierenden Geschäft im galaxisweiten Sexgewerbe geführt hat. Sex sells! Diese alte Weisheit bewahrheitet sich immer wieder und der Handel hat darauf reagiert. Die exotischen Wünsche der Kunden zu befriedigen, ist das oberste Ziel zahlreicher Händler und Konzerne.

3.3 Handel

Interstellärer Handel ist ein großes Geschäft. Es ist zwar aufgrund der hohen Transportkosten sinnlos, alltägliche Waren (z.B. Nahrung) zu handeln, aber exotische oder luxuriöse Güter stehen hoch im Kurs. Zwischen den Rassen werden vor allem Güter gehandelt, welche eine der beiden Seiten nicht besitzen (Tiere, besondere Pflanzen, Kulturgüter).

Innerhalb einer Kultur sind es z.B. Erze, welche im Sternensystem abgebaut werden und an die Heimatplaneten geliefert werden.

Zölle gibt es aus den beschriebenen Gründen normalerweise nicht, dafür aber jede Menge illegale Güter. Schmuggel ist ein weitverbreitetes Vergehen. Drogen, Waffen, gestohlene Kulturgüter, illegale außerirdische Einwanderer sind die häufigsten Schmuggelgüter. Bei einigen wird generös darüber hinweggesehen, andere (wie Waffen) sind höchst illegal und der Schmuggel damit wird streng geahndet.

Galaxisweit gibt es eine einheitliche Handelssprache, das *Univers*. Es wird von allen Händlern und den meisten Raumfahrern verstanden und besteht aus der englischen Sprache (der Erdstandardsprache), erweitert um einige Begriffe aus außerirdischen Sprachen. Verträge werden entweder in den Standardsprachen der einzelnen Rassen oder in *Univers* aufgesetzt. Statt der offiziellen Bezeichnung *Univers* wird eigentlich nur von Englisch gesprochen.

3.4 Sprungschiffe und Kommunikation

Die bisher einzige Möglichkeit, schneller als das Licht zu reisen, stellt die Anwendung eines Sprungtriebwerkes dar. Mit Hilfe dieses Triebwerkes und eingeschalteten Energieschilden ist das Schiff in der Lage durch einen sich aufbauenden Sprungtunnel sein Ziel anzufliegen. Es ist extrem wichtig, vorher genaue Berechnungen durchzuführen, da der Sprungeintrittsvektor (die Richtung), die Geschwindigkeit des Schiffes und die gewünschte Sprungentfernung den Zielpunkt des Schiffes bestimmen. Dazu kommen gravitationelle Veränderungen während des Sprunges. Springt ein Schiff nahe an großen Massen vorbei (Sterne, schwarze Löcher etc.) krümmt sich die Sprungbahn und der Zielpunkt verändert sich. Aus diesem Grund ist es auch nicht möglich, zu nah von Planeten oder Sternen weg zuspringen oder bei ihnen anzukommen, derartige Versuche führen stets zu Fehlsprüngen oder Totalverlusten (detaillierte Sprungtheorien im Kapitel Raumschiffe).

In den Anfangszeiten musste jedes Raumschiff sich selbst einen Sprungtunnel öffnen. Inzwischen ist es möglich, durch Ausdehnung der Energieschilde kleinere Schiffe „mitzunehmen“ oder an fest installierten Sprungpunkten bestimmte Ziele anzuspringen. So existieren sowohl im Sonnen- als auch im Alpha Centauri System „Sprungbatterien“, welche bis zu zehn Tunnel in die Gegenrichtung aufbauen können. Derartige Routen werden vor allem von Riesenfrachtern oder VS-Schiffen benutzt.

Das größte Problem aller Rassen ist die Kommunikation. Funkwellen bewegen sich maximal mit Lichtgeschwindigkeit und können definitiv nicht durch Sprungtunnel geschickt werden (es ist nicht möglich, Schilde um

Funkwellen aufzubauen). Selbst wenn es irgendwann gelingen sollte, ist die Trefferquote sehr gering, da ein Sprungtunnel niemals hundertprozentig berechenbar ist. Ein Funkstrahl von Alpha Centauri in Richtung Erde würde bereits bei einer Fehlabweichung im Promillebereich einer Bogensekunde (1 Winkelgrad sind 3.600 Bogensekunden) die Erde und damit entsprechende Empfangsanlagen kilometerweit verfehlen.

Das hat zur Folge, dass sich Nachrichten mit den Schiffen bewegen bzw. an bestimmten Sprungpunkten regelmäßige Postsonden abgeschickt und empfangen werden. Militärisch ist die fehlende Kommunikation ein Ärgernis, da Piraterie und Schmuggel davon profitieren. Umgekehrt ist dieser Umstand das große Plus für die kleinen Händler und mittelständischen Raumunternehmen. Die Existenz von Überlichtkommunikation würde letztlich nur den Großkonzernen nützen, da es dann so etwas wie variable Preise und selten angesprungene Systeme nicht geben würde. Viele kleine VS-Kolonien werden regelmäßig von wagemutigen Händlern und Piloten angesprungen und bringen Waren und Nachrichten (so eine Art Raumfahrt-Tante-Emma-Laden).

Selbstverständlich ist Überlichtkommunikation das Forschungsprojekt für das nächste Jahrhundert. Die Chancen stehen nicht schlecht, da es erste erfolgreiche Übertragungen mit Hilfe von Tachyonen gegeben hat. Von einer Serienreife sind diese Versuche aber noch Jahrzehnte entfernt.

➤ *Anmerkung:* Ein Universum, in dem sich Nachrichten langsamer oder maximal so schnell wie Raumschiffe bewegen, kann interessanter sein als eine Spielwelt mit Überlichtkommunikation. Es gibt gerade den kleinen Leuten (also u.a. den Charakteren) die Chance, abzuhauen oder mit Neuigkeiten und Handel Geld zu verdienen. Außerdem ist es für den Spielleiter praktisch, wenn Raumschiffe im Notfall nicht einfach ein SOS-Signal in das nächste Sternensystem funken können. Es steht jedem Spielleiter natürlich vollkommen frei, Überlichtkommunikation im Spiel-Universum einzuführen, es wird allerdings davon abgeraten.

3.5 Regeln der Raumfahrt

Im Laufe der Jahrzehnte haben sich bestimmte Konventionen und Gesetze herauskristallisiert, welche alle Raumfahrer beachten sollten. Der folgende Abschnitt führt nur die wichtigsten Vorschriften auf, zahlreiche interstellare und lokale Gesetze regeln weit mehr als hier angegeben. Viele Raumpiloten und Händler sind deshalb wahre Experten im juristischen Bereich und kennen sich hervorragend in Gebräuchen und Sitten fremder Rassen aus.

- Einem offensichtlichen Notsignal muss nachgegangen werden.
- Eine Rettungs- oder Bergungsaktion muss durchgeführt werden, soweit der Pilot und sein Schiff dazu in der Lage sind. In jedem Fall muss ein Notfall so schnell wie möglich offiziellen Stellen mitgeteilt werden.
- (Konvention) Ungewöhnlichen Signalen oder Energiemustern sollte nachgegangen werden, da es sich möglicherweise um Notfälle handelt.
- Eine Kontaktaufnahme zu neuentdeckten Rassen ist zu vermeiden. Es muss sofort eine Benachrichtigung offizieller Stellen erfolgen.
- Das Blockieren, Entfernen oder Fälschen einer Raumschiffkennung gilt als „Fall leichter Piraterie“ und kann mit drei Jahren Haft und hohen Geldstrafen (Ersttäter) geahndet werden.
- Der Kapitän eines Schiffes trifft alle Entscheidungen im Raum, Raumdock oder auf abgeschlossenen Raumbasen, die Schiff, Ladung und Besatzung betreffen. Er muss sich dabei an die jeweiligen lokalen Gesetze halten.
- Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.
- Auf zivilen Raumschiffen darf kein Urteils-Spruch verhängt oder vollstreckt werden. Auf Militärschiffen gilt dies nur für zivile Personen.
- Die Unschuld eines Angeklagten wird angenommen (gilt nicht für alle Rassen).
- Die Todesstrafe ist in den VS abgeschafft.
- An Bord eines Raumschiffes müssen Rettungsmöglichkeiten in Höhe der Anzahl der Besatzung und Passagiere vorhanden sein. Diese Vorschrift gilt nicht in Not- bzw. Bergungssituationen.
- (Konvention) Bei einer Evakuierung des Schiffes gilt stets die Reihenfolge Kinder, Frauen, Männer, Androiden und Roboter. Fremdrassen werden innerhalb dieser Einteilung zuerst evakuiert (also außerirdische Kinder vor menschlichen Kindern).
- (Konvention) Der Kapitän verlässt zuletzt sein Schiff.

4 Techlevel

Der Weltraum ist groß. Auf vielen Planeten leben Menschen und andere Lebensformen. Es ist relativ leicht vorstellbar, dass jede dieser Lebensformen einen anderen Entwicklungsstand hat. Einige leben in der Steinzeit, andere haben die interplanetare Raumfahrt noch nicht entdeckt und manche fliegen zwischen den Sternensystemen hin und her. Auch innerhalb einer Kultur oder Rasse kann es große Unterschiede geben, was den Fortschritt angeht. Aus diesem Grund gibt es den *Techlevel* (TL). Er gibt an, auf welcher Entwicklungsstufe sich ein Wesen, ein Planet, eine Kultur oder Rasse befindet. Dabei wird der Wert 10 als Standardwert für das derzeitige menschliche Niveau angesehen. Viele Gegenstände, Maschinen oder Waffen haben als

Voraussetzung einen gewissen Techlevel. Der Techlevel beeinflusst aber auch Qualität oder Preis eines Gutes. In Space ERPS wird das über Umrechnungsformeln geregelt.

Die Spielgruppe kann selbstverständlich entscheiden, welchen Techlevel sie verwenden will. Außerdem kann es natürlich Techlevel über 10 geben, wenn dies für das Spieluniversum oder Abenteuer nötig erscheint.

4.1 Techlevel-Bereiche

In Space ERPS wird der Techlevel für unterschiedliche Bereiche angegeben. Es handelt sich dabei um die Bereiche Technik, Medizin, Wirtschaft und Gesellschaft. Der wichtigste Techlevel ist der *technische Techlevel* (TTL). Aus den speziellen Techleveln läßt sich zur Vereinfachung auch ein *allgemeiner Techlevel* (ATL) errechnen.

Spezielle Techlevel		
TTL	Technischer Techlevel	40 %
MTL	Medizinischer Techlevel	30 %
WTL	Wirtschaftlicher Techlevel	20 %
STL	Sozialer Techlevel	10 %

Der ATL wird errechnet, indem die speziellen TL mit ihrem oben angegebenen Prozentsatz eingerechnet werden. Ein Techlevel muss keine natürliche Zahl sein, sondern kann auch genauer angegeben werden. Ein TL von 4,5 liegt etwa in der Mitte zwischen TL 4 und 5, während ein TL von 8,9 sehr nahe an TL 9 liegt.

In der Tabelle *Übersicht über den menschlichen Techlevel* wird die Geschichte der Menschheit als Vergleich herangezogen. Die aufgeführten Beispiele sind nur als Orientierung gedacht. Es ist sicher möglich, wenn auch unwahrscheinlich, dass eine außerirdische Kultur das Automobil vor dem Buchdruck entdeckt. Es kann auch Dinge geben, die aufgrund physiologischer, ökologischer oder sonstiger Gründe überhaupt nicht von einer Kultur entwickelt werden (z.B. Boote auf Wüstenplaneten, das Rad auf Wasserplaneten).

4.2 Techlevelformel

Jeder im Regelsystem aufgeführte Ausrüstungsgegenstand, jedes Raumschiff oder jedes Bauteil eines Androiden hat seinen Preis. Der Preis ist stets für Techlevel 10 angegeben, auch wenn das Objekt bereits früher erhältlich sein sollte (durch Angabe eines Mindesttechlevels ersichtlich). Das Objekt der Preisliste hat dann aber ebenfalls TL 10. Will ein Charakter ein Objekt mit einem abweichenden TL erwerben oder verkaufen, muss der Preis angepasst werden.

Kauft beispielsweise ein Charakter ein Objekt des Techlevels 9 auf einer TL 10 Welt ein, dürfte der Preis für dieses Objekt deutlich niedriger liegen. Im umgekehrten Fall wird ein TL 11 Objekt auf einer TL 10 Welt wesentlich teurer, wahrscheinlich

unbezahlbar oder überhaupt nicht zu bekommen sein. Die generelle Techlevelformel regelt diese Variationen.

TL = Aktueller Techlevel der Umgebung

OTL = Objekttechlevel

Preisfaktor = $1 / (TL - OTL + 1)$

Negative Preisfaktoren sind nicht zulässig, da davon ausgegangen wird, dass der OTL um nicht mehr als eins höher sein darf als der TL. Derartige „Spezialangebote“ des Spielleiters kann dieser selbst definieren. Bei einem um eins höheren OTL würde der Preisfaktor gegen unendlich gehen, hier wird spieltechnisch der Faktor 20 angenommen.

Preisfaktortabelle für ausgewählte Differenzen des TL und OTL		
TL - OTL	Faktor	Bemerkungen
-1	20	Maximal zulässige TL-Differenz bei höherem OTL
-0,5	2	Doppelter Preis bei einem halben TL Unterschied
0	1	OTL entspricht TL, der normale Fall
0,5	0,666	
1	0,5	Halber Preis bei +1 TL Unterschied
1,5	0,4	
2	0,333	
3	0,25	
4	0,2	
5	0,166	Antiquitätenpreis beachten: Bei einigen Objekten, deren OTL deutlich niedriger als der TL ist, kann es im Gegensatz zur generellen Techlevelformel zu einer Preissteigerung kommen. Diese Objekte sind Antiquitäten, Sammlerstücke, bedeutende kulturelle Artefakte oder Statusobjekte.

Übersicht über den menschlichen Techlevel						
TL	Erdzeit	ATL	TTL	MTL	WTL	STL
0	-2,5 Mrd.	Urzeit	Keine Intelligenz	Keine Medizin	Keine Wirtschaft	Keine Gesellschaft
0,1	-1 Mrd.	Vorzeit				
0,2	-300 Mio.	Erdaltertum				
0,3	-150 Mio.	Erdmittelalter				
0,4	-60 Mio.	Erdneuzeit				
0,5	-1 Mio.	Vorsteinzeit	Steinwerkzeuge		Sammler und Jäger	Sprache , Kannibalismus
0,6	-300.000	Ältere Altsteinzeit	Feuer , Faustkeile			Religionen
0,7	-130.000	Mittlere Altsteinzeit	Knochenwerkzeuge, Fellkleidung, angespitzte Waffen			Körperbemalung, Höhlen
0,8	-60.000	Jüngere Altsteinzeit	Steinklingenwaffen, Wurfaffen			Bildkunst (Höhlenmalerei)
0,9	-10.000	Mittelsteinzeit	Töpferei, Bogen			Bilderschrift , Tanz, Gesang
1	-5.000	Jungsteinzeit	Keramik, Pflug, Rad, Astrologie	Kräuter	Tausch, Geld , Handel, Ackerbau und Viehzucht, Privatbesitz	Siedlungen, Städtebau, Staatenbildung
1,5	-3.500	Kupferzeit	Glas , Webstuhl, Schmelzofen, Papyrus, Kriegswagen, erste Musikinstrumente, Boote, Rechensysteme	Ärzte , Öl, Schienung von Brüchen	Staatlicher Handel, Zucht, Schuldknechtschaft	Keilschrift, Dichtung, Plastiken, Kalender, Ballspiele
2	-2.000	Bronzezeit	Bronzeuß, Speichenrad, Kanalisation, zweirädrige Wagen, Wasserräder, Schiffe, Schwert, Beil, Mathematik	Chirurgische Operationen, Wundenbehandlung, Atemlehre	Seehandel, Mehrfelderwirtschaft , Handelsausweitung, Erbrecht, zahlreiche Berufe, Gesandte	Briefe, Schrift , Recht und Gesetz schriftlich, Spielzeug, Bibliothek
2,5	-800	Früheisenzeit	Reitpferde, Abacus , Stadtmauern, Belagerungsmaschinen, Steinschleuder, Wasserleitung, Wasseruhren, Brücken, Astronomie, Sonnenuhren, Glocken, Langschwert, Mechanik	Ärztlicher Unterricht, Übungen, anatomische Kenntnisse, Tierversuche, Zahnersatz, Kur	Edelmetallstücke als Geld, Zinssystem, Handelszentren, staatliche Banken, Kurierdienst, Münzen, Staatsdienst wird besoldet	„Olympische Spiele“, Satire, Schauspiel, Philosophie, Rhetorik
3	0	Spätantike	Irrationale Zahlen, freier Fall, Optik, primitive Drehbank, Öllampe, Geometrie, Alchimie, Bodenheizung, Tunnel, Vermessungstechnik, Lanze, Streitaxt, Schild, Straßennetz	Venen und Arterien werden unterschieden, Puls, Nerven, Geburtshilfe, Naturheilkunde, medizinische Bücher, Botanik, anatomische Kenntnisse fortgeschritten (Unterscheidung Glieder, Knochen, Organe, Adern), zahlreiche Krankheiten sind bekannt	Postsystem, Verwaltungsgebäude, Arbeitsverträge, Landwirtschaft perfektioniert, Inflation	Logik, Ethik, Volkszählung, mehrstöckige Wohnhäuser, Straßenpflasterung, Grammatik , Gerichtshof, Hochsprache, Geschichtsforschung
3,5	400	Frühchristliches Zeitalter	Kompaß, Algebra, Blütezeit der Alchimie, Schaufelradschiff, verstärkte Helme, Streichinstrumente, Porzellan, Trigonometrie	Tierheilkunde, Therapien, Chirurgie weiter entwickelt	Grundherrschaft	Vielfältige Musik, Kunsthandwerk, Kulturaustausch
4	800	Frühes Mittelalter	Buchdruck , Griechisches Feuer, Chemie, Sanduhr, Papier, Ritter, Armbrust, Burgenbau, Uhr (mit Gewicht), Flugversuche, Seekompaß	Apotheke , medizinische Schulen, Abhandlungen über Krankheiten	Dreifelderwirtschaft, erstes Papiergeld , Handwerk in den Städten, Formulare, Zünfte	Schöffengericht, Tonarten, Glücksspiel, Buchdruck, Spielleute (Künstler, Akrobaten, Barden)
4,5	1200	Mittelalter	Buchdruck mit bewegliche Lettern, Astronomie weit entwickelt, Standardmaßeinheiten, Schießpulver , Windmühlen, Negative Zahlen und die Null in der Mathematik, Segelschiffe, Schleuse, Eisenbüchsen (mit Steingeschossen), Vollhelme, Magnetismus, Vergrößerungsglas	Narkose , Arzneimittel, Kosmetik, medizinische Prüfung, medizinischer Alkohol, Lehrbücher der Chirurgie, Brillen	Private Gesellschaften (Banken), Wechsel, Versicherungen, Konsule, Messe, Verlagswesen	Nachnamen, bewegliche Lettern (Buchdruck), Universitäten
5	1400	Spätes Mittelalter	Trittwebstuhl, Seekarten, Vorderladergeschütze, Sägemühle, Wetterbeobachtung, Kriegsschiffe, Glockenspiel, Nadel, Panzerhemd, Arkebuse, große Geschütze, verbesserte Wassermühle, Visierhelme, Bomben, bewegliche Artillerie, Schreibstifte	Gerichtsmedizin, Ansteckung und Übertragung von Krankheiten erklärt, Quarantänekrankenhaus, Überwachung der Ärzte, Äther	Handelsbuch, Streik , Meisterwesen	Parlament , Polizeiordnungen

Fortsetzung Techlevel						
TL	Erdzeit	ATL	TTL	MTL	WTL	STL
5,5	1600	Aufklärung	Hohlgeschosse, Kanonen, Großkriegsschiffe, Schraubstock, Taucherglocke, Ballistik, Bleirohre, Holzgleise, Granaten, Muskete, Automaten, Pendel, Waage, Mikroskop , Atlas, Fernrohr, Thermometer, Rechenmaschine, optischer Telegraph, Luftpumpe, Stochastik, Laterna Magica, Lichtgeschwindigkeit, Sshall, Dampfmaschine , Elektrizität	Brille für Kurzsichtigkeit, neuere Botanik, Zoologie, Lungenblutkreislauf, Blutkreislauf, Embryonenkenntnisse, Drüsen, mikroskopische Anatomie, Bakterien , Quecksilberthermometer, Blutdruck	Börse, Manufakturen, öffentliche Anleihen, Handelskammer, AG, Scheck, Warenbörse, Patentgesetze	Irrenhäuser, Zeitungen , Reisen, Grundrechte
6	1800	Industrialisierung	Zahlreiche naturwissenschaftliche Erkenntnisse, Revolver, Luftschiffe, Eisenbahn, Elektromotor, Telegraph, Fotografie, Nähmaschine, Telefon , Dynamit, Glühlampe, Mikrofon	zahlreiche medizinische und chemische Erkenntnisse, Impfung , Mikroben	Banknoten, Arbeitsteilung, soziale Reformen (Arbeitszeit, Schutz der Arbeitnehmer), Gewerkschaften , Wirtschaftszeitungen	Sozialgesetzgebung, Trennung von Staat und Religion
6,5	1900	Technisierung	Maschinengewehr, Automobil, Turbinen, Radio, Segelflug, Röntgenstrahlen , Motorflug, Panzer	Bakteriologie, örtliche Betäubung, Röntgenstrahlung, Penicillin , Antibiotika	Weltausstellung, weltweite Handelsvernetzung, Fließband, internationale Normen, Warenhäuser, Verbände, Wirtschaftstheorie	Freie Wahlen, Gewaltenteilung, Freizeit, Rechtsschutz
7	2000	Automatisierung	Atombombe, Raketen, Atomenergie, Fernsehen, Computer , Helikopter, Überschallflugzeuge, Sonden, bemannte planetare Raumfahrt, Magnetschwebebahn, Kernfusion, Laser	Zahlreiche Medikamente, Gentechnik, Behebung von Sehschwächen	Bargeldloser Verkehr, Konzerne, Computerbörse, Vernetzung, internationale Handelsgemeinschaften, freie Zollgrenzen, Weltwährung	Vielfältige Medienlandschaft, Rollenspiel, internationale Konventionen, Gleichberechtigung, Umweltschutz, Friedenssicherung, Esoterik
8	2100 (?)	Interplanetare Gesellschaft	Raumstation, Laserwaffen, Raumanzug, künstliche Virtualität, Raumschiffe	Cyberware, Regeneration von Gliedmaßen (einfaches Klonen)	Kreditspeicherchips, Megakonzerne, planetare Kolonien, planetarer Ex-/Import	Weltregierung, keine Rassenvorurteile, multikulturelle Gesellschaft
9	2200 (?)	Interstellare Gesellschaft	Echtzeitholografie, Gleiter, Energieschilde, Roboter, Sprungschiffe	Zellauffrischung	Welthandelssystem, stellarer Handel	Stellarer Staat mit zentraler Regierung, Kulturaustausch mit anderen Gesellschaften, keine Privilegien
10	2250 (?)	Space ERPS Spielwelt	Kampfpanzer, Androiden	Klone, Geriatrika	Stellarkonzerne	Grundversorgung aller gesichert, politische, rechtliche und soziale Freiheit und Gleichstellung
12	?	Deutlich über dem in der Spielwelt machbaren	Tarnschilde, Materietransmission	Gehirnregeneration
14	?	Jenseits der Vorstellungskraft	Planetenkonstruktion	Schnupfen besiegt
16	?	Und noch darüber hinaus
...

CHARAKTER- ERSCHAFFUNG

Der Spieler hat verschiedene Möglichkeiten seinen Charakter zu gestalten. Ob dieser nun Psi-Kräfte besitzt, ein perfekter Pilot oder ein waffenstarrer Soldat ist, dem Spieler steht alles offen (auch eine Mixtur aus allem). Natürlich können auch Fremdassen gespielt werden, mehr dazu im nächsten Kapitel.

1 Basisattribute

Es gibt acht Basisattribute: *Stärke* (STR), *Geschicklichkeit* (GES), *Beweglichkeit* (BEW) und *Konstitution* (KON) sind die körperlichen Attribute. *Bildung* (BIL), *Charisma* (CHA), *Cyberverträglichkeit* (CYB) und *Psi* (PSI) sind die geistigen Attribute.

Minimalwert für alle Basisattribute ist 0 (Subprioritäten-Regel beachten), negative Werte sind nicht erlaubt.

Stärke (STR): Stärke gewährt im Nahkampf einen Schadensbonus und bestimmt über die Tragkraft, wie viel ein Charakter tragen kann. Darüber hinaus kann hohe Stärke Boni für zahlreiche körperliche Fertigkeiten gewähren. Die Stärke kann durch Cybersysteme oder Psi gesteigert werden.

Geschicklichkeit (GES): Die manuelle Geschicklichkeit eines Charakters, seine Fingerfertigkeit und Auge-Hand-Koordination werden mit diesem Basisattribut bestimmt. Hohe Geschicklichkeit gewährt Boni auf die meisten Waffen- und Fahrzeugfertigkeiten. Die Geschicklichkeit ist prinzipiell nicht steigerbar.

Beweglichkeit (BEW): Beweglichkeit umfasst die Körperbeherrschung und die Fähigkeit eines Charakters, komplizierte Bewegungsabläufe zu beherrschen. Dieses Attribut gewährt Boni auf zahlreiche körperliche Fertigkeiten und ist durch Cybersysteme oder Psi steigerbar.

Konstitution (KON). Die Konstitution eines Charakters beschreibt seine Lebensenergie, seine Fähigkeit, Schaden zu kompensieren und seine Ausdauer und Zähigkeit. Dieser Basiswert gewährt Boni auf einige körperliche Fertigkeiten. Die Konstitution selbst kann nicht gesteigert werden, allerdings kann der Charakter die Fertigkeit *Ausdauer* steigern, um mehr Trefferpunkte zu erhalten.

Bildung (BIL): Bei der Bildung handelt es sich nicht um die Intelligenz eines Charakters, sondern um sein Wissen und seine Ausbildung. Bildung gewährt Boni auf nahezu alle geistigen Fertigkeiten und kann nicht gesteigert werden, außer ein

Charakter beginnt eine längere Schulung oder Studium (im Spiel normalerweise nicht möglich).

Charisma (CHA). Das Charisma ist die Ausstrahlung, die Persönlichkeit eines Charakters, nicht sein Aussehen. Hohes Charisma gewährt Boni auf viele soziale Fertigkeiten und kann nicht gesteigert werden. Ein hohes Charisma wird auch benötigt, um *Heldenpunkte* einzusetzen.

Cyberverträglichkeit (CYB): Dieses Attribut bestimmt, wie gut ein Charakter auf eingebaute oder neuronal angeschlossene künstliche Systeme – sogenannte Implantate, Cyber- oder Neurosysteme – reagiert und mit wie vielen Systemen er gleichzeitig zurecht kommt. Dieses Basisattribut kann nicht gesteigert werden.

Psi (PSI): Jeder Charakter verfügt über dieses Basisattribut, doch nicht alle werden es aktiv einsetzen können. Dieses Attribut wirkt sich auf die geistigen Psi-Kräfte aus und ist deshalb eines der wichtigsten Attribute für einen Psioniker. Dieses Basisattribut kann nicht gesteigert werden.

2 Sinne

Es gibt sechs Sinneswerte: *Sehkraft* (SEH), *Hörvermögen* (HRV), *Geruchssinn* (GER), *Geschmackssinn* (GSM) und *Tastsinn* (TST) beschreiben die normalen fünf Sinne, *Intuition* (INT) ist der sogenannte „sechste Sinn“. Sinne können auf 0 gesetzt werden, dieser Sinn ist dann nicht einsetzbar (siehe Kapitel *Eigenschaften*).

Sehkraft (SEH). Einer der wichtigsten Sinne überhaupt. Gerade in einer hochtechnisierten Welt ist die Sehkraft wichtiger denn je. Allerdings ist die Sehkraft durch künstliche Systeme zu verbessern (Wärmescanner, Fernglas). Mit der Sehkraft kann ein Charakter Hinterhalte erkennen oder sich an bestimmte Bilder erinnern (fotografisches Gedächtnis).

Hörvermögen (HRV): Das Hörvermögen ist ebenfalls sehr wichtig. Mit dem Hörvermögen kann ein Charakter anschleichende Feinde bemerken oder leise geführte Gespräche belauschen. Das Hörvermögen kann durch Cybersysteme (z.B. Richtmikrofon) verbessert werden.

Geruchssinn (GER): Mit dem Geruchssinn können die verschiedensten Düfte und Gerüche erkannt und auseinandergehalten werden. Ein Charakter kann beispielsweise Feuer auf große Entfernung wahrnehmen oder einen Raubtiergeruch rechtzeitig bemerken. Es ist nicht möglich, den Geruchssinn zu ersetzen oder zu verbessern.

Geschmackssinn (GSM): Ein gut ausgebildeter Geschmackssinn kann hilfreich sein, vergiftete Speisen zu erkennen oder bestimmte Substanzen zu

analysieren. Künstliche Systeme sind dazu nicht (bzw. anders) in der Lage.

Tastsinn (TST): Wahrscheinlich nach der Sehkraft und dem Hörvermögen der wichtigste Sinn. Der Tastsinn erkennt alle sensorischen Informationen. Mit dem Tastsinn kann ein Charakter Strukturen erfühlen oder beispielsweise einen sanften Luftzug wahrnehmen. Der Tastsinn ist durch künstliche Systeme nicht zu ersetzen.

Intuition (INT): Der sechste Sinn. Er spielt immer dann eine Rolle, wenn die Informationen der übrigen Sinne keine Entscheidungsrelevanz haben. Die Intuition darf nicht für jede Kleinigkeit benutzt werden, sondern sollte nur in besonderen Situationen eine Rolle spielen. Die Intuition ist nicht durch Cybersysteme veränderbar.

3 Abgeleitete Werte

Die *Tragkraft* (TRK) und der *Schadensbonus* (SBO) leiten sich direkt von der Stärke ab. Die Werte werden der Tabelle *Schadensbonus und Tragkraft* entnommen.

Die *Geistige Stabilität* (GST) ist der Mittelwert aus BIL, CHA, CYB (gerundet) und definiert, wie gut der Charakter mit ungewöhnlichen Situationen zurechtkommt und gegen geistige bzw. Psi-Manipulationen widersteht.

Treffer- (TP) und *Schockpunkte* (SP) sind gleich der Konstitution plus die *Stufe* in Ausdauer, die *Psi-Punkte* (PP) sind gleich dem Psi-Attribut. Die *Geistigen Punkte* (GP) sind gleich der GST.

Die *Beweglichkeitstabelle* wird wie auf dem Charakterbogen angegeben ausgefüllt.

4 Basisvermögen

Basisvermögen ist $[(\text{Soziale Priorität}) \times 10 + \text{CHA}]$ in tausend Credits. Dieses Geld kann dazu eingesetzt werden, um Cyberware, Fahrzeuge und Ausrüstung zu kaufen. Je nach Hintergrund des Charakters kann auch Ausrüstung gestellt (z.B. Militärorganisation) oder selbst entwickelt werden (kleinere Gegenstände).

Das Monatseinkommen beträgt 1/10 des Basisvermögens. Das Monatseinkommen steht den Charakteren am Ende jeder neuen Spielrunde zur Verfügung (wenn der Beruf noch ausgeübt wird und abzüglich der monatlichen Ausgaben wie Lebenshaltungskosten/Wohnung). In einer Kampagne steht das Geld natürlich auch monatlich zur Verfügung. Der Spielleiter kann auch eine Änderung des Monatseinkommens erlauben oder vergeben, falls der Held eine neue Arbeit findet oder den Job verliert. Der Spieler kann auch selbst definieren, dass der Charakter keinen Job hat und daher momentan auf Jobsuche ist. Er wird aber immer ein Gehalt anstreben, das seinem Basisvermögen entspricht.

5 Beschreibung

Jeder Charakter sollte eine kurze Beschreibung seiner Person (Name, Aussehen, Grösse, Gewicht, Geschlecht, Rechts- oder Linkshänder) und natürlich eine kurze Herkunftsgeschichte definieren.

Auch Staats- bzw. Planetenzugehörigkeit, Geburtsort und Geburtsdatum sind nötig. In einer modernen bzw. zukünftigen Welt benötigt jede Person mehr denn je ein Bankkonto und einen Wohnort.

Hat der Charakter noch Familie? Wo wohnt diese? Hat er Freunde oder Bekannte?

6 Charakterpunkte

Der Spieler kann **140 Charakterpunkte** (CP) auf die Basisattribute (**1 CP = 1 Attributs-Punkt**) und Sinne (**1 CP = 3 Sinnespunkte**) verteilen. Diese Punkte erhöhen oder verringern sich durch das Erwerben von Vor- oder Nachteilen (siehe Kapitel *Eigenschaften*).

7 Prioritäten

Es gibt 5 Prioritätsbereiche: *Körperlich*, *Waffen*, *Sozial*, *Geistig* und *Psi*. Alle Bereiche außer Psi starten automatisch auf Priorität 1, Psi startet bei 0 (nicht einsetzbar).

Der Spieler hat zusätzlich **4 Prioritätspunkte**, um diese auf die 5 Bereiche zu verteilen. Maximalwert für jeden Bereich ist 3.

8 Lernpunkte

Der Spieler hat zu Beginn **50 LP** zur Verfügung, welche für das Erlernen von Fertigungsstufen genutzt werden können. Diese werden anhand der Subprioritäten entsprechend vervielfacht.

9 Sprachen und Hobbies

Ein Charakter beherrscht - abhängig von seiner Bildung - eine bestimmte Anzahl von Sprachen & Hobbies bereits zu Beginn seiner Laufbahn. Dazu verteilt der Spieler $(\text{BIL} + 2) \times 2$ Punkte frei auf beliebig viele Sprachen und Hobbies (Stufe = Anzahl der Punkte). Es wird empfohlen, die erste Fremdsprache auf die Universalsprache (Englisch) zu legen, falls diese Sprache nicht die Muttersprache ist. Hobbies können frei gewählt werden, sollten aber Wissen beinhalten, das nicht mit den normalen Fertigkeiten abgedeckt ist (z.B. *Schach* oder *Angeln*).

➤ *Beispiel*: Ein Charakter mit BIL 8 hat $(8+2) \times 2 = 20$ Punkte zur Verteilung auf Sprachen und Hobbies. Er wählt Englisch als seine Muttersprache (Stufe 10), Italienisch als Zweitsprache (Stufe 5, nur seine Oma konnte ihm ein paar Sätze beibringen) und das Hobby *Schach* auf Stufe 5.

EIGENSCHAFTEN

Charaktere dürfen sich mit Charakterpunkten Vorteile und Nachteile kaufen.

1 Eigenschaftsliste

Ausrüstung	
-6	Gut ausgerüstet (immer das passende dabei)
-5	Vertrags-Cyberware (Verpflichtung nötig)
-3	Persönliche Waffe (+1 auf die Waffe, kein Verlust)
Basisattribute, Sinne & Charakterwerte	
-7	Besonderes Talent (+ eine Subpriorität)
-3	Pro Basisattributswert von 24 bis 25
-2	Pro Basisattributswert von 21 bis 23
-1	Pro Sinneswert von 21 bis 25
+1	Pro Sinn unter 10
+3	Pro Sinn unter 5
+3	Streichen eines Subprioritätspunktes (maximal 3)
+4	Pro Basisattributswert unter 5
+4	Untalentierte (Subpriorität 0 in einer Fertigkeit)
+5	Verlorener Sinn (GER, GSM, TST, INT)
+12	Verlorener Hauptsinn (SEH, HRV)
Bedürfnisse	
-4	Wenig Luft nötig
-4	Kurzschläfer (4 Stunden Ruhephase)
+2	Langschläfer (10 Stunden Ruhephase)
Besonderer Körper	
-20	Unsterbliche Seele
-6	Temperaturunempfindlich
0	Temperaturunempfindlich in eine Richtung
-3	Langlebigkeit (dreimal längere Lebenszeit, +5 ALP)
+3-8	Unnatürliches Aussehen
+20	Fragiler Körper (1w Schaden mehr)
+25	Wunder Punkt (Treffer dort schaltet ab)
Geistige Eigenschaften	
-15	Zielgenauigkeit (Trefferzone nach würfeln, +2 zielen)
-10	Lernfähigkeit (Lernwürfe erleichtert)
-9	Rampenlicht (mehr Heldenpunkte)
-8	Aus Fehlern lernen (Patzter ergibt Lernpunkt)
-7	Besonders Heldenhaft (Heldenpunkte zurück)
-7	Mentale Stabilität (Widerstandswurf verbessert)
-5	Photographisches Gedächtnis
-4	Loyal (Heldenpunkte an andere vergeben)
-3	Sprachgenie
+6	Final last words (Rede vor dem finalen Erfolg)
+6	Triebgesteuert (jede Person wirkt unwiderstehlich)
+6	Psi-Überladungsanfälligkeit (Seismann-Felder)
+7	Kann nicht lügen (Muss die Wahrheit aussprechen)
+8	Ungeduldig (Handelt immer bei Initiative)
+10	Pazifist (Keine aggressiven Kräfte)
+10	Psi-Anfälligkeit (Widerstandswurf nur 1w)
+10	Ehrenkodex (Handelt immer nach Gegner)
+12	Begriffsstutzig (Lernwürfe erschwert)

Legende	
-X	Vorteil, kostet X Charakterpunkte
+Y	Nachteil, bringt Y Charakterpunkte
+1×Ψ	Kosten werden mit der Psi-Hauptpriorität berechnet

Fortsetzung Eigenschaftsliste

Körperliche Eigenschaften	
-10	Gute Reflexe III (Reaktion +3, bis 3 weiterwürfeln)
-8	Beidhändigkeit (Abzüge halbiert)
-6	Schmerzempfindlich (Auswirkungen +1w)
-5	Gute Reflexe II (Reaktion +2, bis 2 weiterwürfeln)
-2	Gute Reflexe I (Reaktion +1, bis 1 weiterwürfeln)
-2	Unwiderstehlich (auf das andere Geschlecht)
-2	Reduzierte Blutung (Kaum von Blutungen betroffen)
+2	Asexuell (Keine Geschlechtsmerkmale)
+4	Kurzatmig (mehr Schockpunktschaden)
+5	Zwei linke Hände (Abzug für zweihändige Aktionen)
+8	Schlechte Wund-Regeneration (halbe Heilungsrate)
+10	Schlechte Reflexe (10 nicht weiterwürfeln)
+15	Epileptiker (Doppel-Null führt zu Anfall)
+15	Schmerzanfälligkeit (Auswirkungen -1w)
+20	Tolpatsch (3er sind auch Patzer)
Persönlichkeitsveränderung	
-5	Kadett (Charakter noch ausbaubar)
+4	Gedächtnisverlust (Vergangenheit unsicher)
+10	Mangelnder Lebenswille
Psi-Modifikationen	
-15	Verbesserte Psi-Auswirkungen (3w statt 2w)
-11	Keine doppelten Psi-Kosten (im negativen PP-Bereich)
-6	Schnelle PP-Regeneration (doppelt so schnell)
+5	Kontakt-Psi (nur bei Berührung)
+6	Psi-Behinderung (deutliche Einschränkung)
+6	Hilfsmittel nötig für Psi-Einsatz
+3	Gleiches Hilfsmittel für jeden weiteren Psi-Bereich
+2×Ψ	Erschöpfung bei Psi-Einsatz (SP Schaden)
+4×Ψ	PP-Regeneration erschwert (Bedingungen)
+5×Ψ	Schlechte Psi-Auswirkungen (1w statt 2w)
+7×Ψ	Psi-Kräfte können sporadisch ausfallen (bei Pasch)
Sozialstatus	
-10	Rechtliche Immunität
-15	Reich (Geld ×5)
-7	Alliiertes
-5	Wohlhabend (Geld ×2)
-1	Je 10.000 CR Startvermögen (Max. 10 CP)
-1	Je 30.000 CR aufgenommene Schulden (Max. 10 CP)
+4	Identität öffentlich bekannt
+10	Kulturelle Schwäche
+10	Arm (Geld / 4)
Umgebungsinteraktion	
-15	Glückspilz (1-1 kein Patzer, knapp daneben geht)
-6	Gefahrensinn (kann nicht überrascht werden)
-2	Orientierungssinn
+4	Tierfeind (Tiere können Charakter nicht „riechen“)

2 Beschreibung der Eigenschaften

2.1 Ausrüstung

2.1.1 Gut ausgerüstet

[Punkte -6] Der Charakter hat einen Einsatzgürtel oder sonstiges Kleidungsstück mit vielen Taschen (Last 0,5), in dem er alle möglichen passenden Ausrüstungsgegenstände mit sich führt. Falls der Charakter irgend etwas benötigt, kann es sein, daß er dies in seiner Ausrüstung mit sich führt (beschränkt auf kleine Gegenstände wie Handschellen, kleine Rauchbomben, eine Feile, Batterien, ein Kabel, ein Taschenmesser, ein Seil etc.). Jedermal, wenn er etwas sucht, darf er 1w würfeln. Bei einer 1-2 hat er den gewünschten Gegenstand nicht dabei, bei einer 3-0 hat er den Gegenstand. Einmal „gefundene“ Gegenstände kann sich der Spieler auf eine Liste der mitgeführten Gegenstände schreiben.

2.1.2 Persönliche Waffe

[Punkte -3] Der Charakter kann sich eine bestimmte Waffe auswählen, auf die er einen permanenten Bonus von +1 bekommt. Er ist außerdem in der Lage, diese Waffe bei Zerstörung wieder zusammensetzen oder bei Verlust komplett neu zu bauen (entsprechende Materialien vorausgesetzt).

2.1.3 Vertrags-Cyberware

[Punkte -5] Der Charakter erhält eines der folgenden Cyberware-Pakete. Dafür verpflichtet er sich für eine längerfristige Zeit zu einem Dienst (z.B. beim Militär, einem Unternehmen oder einer Unterweltorganisation).

Die Cyberware hat als Paket eine niedrigere Unverträglichkeit und ist etwas „günstiger“ als im Einzeleinkauf. Der Vorteil der niedrigeren Unverträglichkeit verfällt jedoch bei einer Änderung der Paketbestandteile. Zusätzliche Cyberware ohne Änderung des Paketes ist erlaubt, muss jedoch normal bezahlt werden.

Vertrags-Cyberware	
Funktion	Gestellte Cyberware
Soldat	Muskellersatz 3, Reflexverstärker 2 (permanent), Zielerfasser, Augendisplay (Linse): UNV 11
Security	Interne Funkanlage, Kehlkopfmikrofon, Cyberrohr 15, Ohr-Recorder (Speicherchip), Augenersatz 15, Augendisplay, Infrarotsicht, Lichtverstärker: UNV 7
Hacker	Armcomputer (intern) + 200 SE + Prozessor 3 + Displayabdeckung, Augendisplay (Linse): UNV 2

Pilot	Fahrzeugsteuerung 3, Datenbuchse 1, Augenersatz 20, Augendisplay (Linse), Blitzkompensator, Infrarotsicht, Lichtverstärker: UNV 11
-------	--

2.2 Basisattribute, Sinne & Charakterwerte

2.2.1 Basisattribute

[Punkte -3/-2/+4] Über- oder unterschreitet ein Basisattribut bestimmte Schwellenwerte, kann dies zusätzliche Charakterpunkte kosten oder bringen. Hat ein Basisattribut einen Wert unter 5 (0 bis 4), ergibt dies eine Gutschrift von 4 Charakterpunkten. Bei einem Basisattributswert von 21 bis 23 kostet dies einmalig 2 CP, bei einem Wert von 24 bis 25 einmalig 3 CP (Ein Basisattribut von 25 kostet somit $25+3 = 28$ Charakterpunkte!).

2.2.2 Besonderes Talent

[Punkte -7] Der Charakter definiert eine Fertigkeit, die er besser beherrscht. Er darf die Subpriorität in dieser Fertigkeit um eins erhöhen, sofern dies nicht die Hauptpriorität um 2 Punkte übersteigt. Somit ist eine Subpriorität von 5 erlaubt. Auch wäre es möglich, eine Psi-Fertigkeit auf Subpriorität 1 trotz dortiger Priorität 0 zu erhalten. Darf nur einmal verwendet werden.

2.2.3 Sinne

[Punkte -1/+1/+3] Wie bei den Attributen geben niedrige Sinneswerte CP und hohe Sinneswerte kosten CP. Bei einem Sinn unter 5 (1 bis 4) werden 3 CP gutgeschrieben, bei einem Sinn unter 10 (5 bis 9) immer noch 1 CP. Ein Sinneswert zwischen 21 und 25 kostet einmalig einen CP. Für Sinneswert auf 0 siehe *Verlorener (Haupt)-Sinn*.

2.2.4 Streichen eines Subprioritätspunktes

[Punkte +3] Falls ein Spieler nicht alle Subprioritätspunkte vergeben will, können **bis zu drei** dieser Punkte in Charakterpunkte konvertiert werden. Es können nur zusätzlich zu vergebene Subprioritätspunkte umgewandelt werden, in einem normalen Priorität-1-Bereich kann nur der Nachteil Untalentierte eingesetzt werden.

2.2.5 Untalentierte

[Punkte +4] Der Charakter ist in einer Fertigkeit besonders untalentierte und kann sie nicht erlernen. Eine Fertigkeit mit Subpriorität 1 wird auf Subpriorität 0 reduziert (ohne Subprioritäts-Ausgleich). Dieser Nachteil kann nur einmal gewählt werden. Es kann auch eine Psi-Fertigkeit gewählt werden, die vorher jedoch auf Subpriorität 1 gesetzt werden muß.

2.2.6 *Verlorener Hauptsinn*

[Punkte +12] Der Charakter kann sich mit Hilfe seiner anderen Sinne einigermaßen normal orientieren, darf aber keine Proben auf den verkümmerten Sinn durchführen. Bei Verlust des Augenlichtes orientiert sich der Charakter mit Hilfe seines Gehörs, kann aber z.B. niemals Farben oder ähnliches erkennen. Bei Verlust des Hörvermögens muß er alles sehen, um es zu bemerken und ohne *Lippenlesen* (die **Gebärdensprache** muß dazu als Sprache gelernt oder anfangs ausgewählt werden) kann er Befehle und Warnungen nicht hören.

In beiden Fällen kann gelegentlich auch der Tastsinn eingesetzt werden, um Vibrationen zu spüren. Ist es völlig still bzw. dunkel, kann der Charakter sich nur noch durch Tasten vorwärts bewegen.

Das Ersetzen dieser Sinne durch Cyberware ist nicht möglich, die Nervenbahnen sind einfach irreparabel.

2.2.7 *Verlorener Sinn*

[Punkte +5] Der Charakter hat einen seiner sonstigen Sinne (TST, GER, GSM, INT) verloren (auf 0 setzen). Ein Einsatz dieses Sinnes ist nicht mehr möglich, sobald eine entsprechende Probe nötig ist, darf der Charakter keine durchführen.

2.3 *Bedürfnisse*

2.3.1 *Kurzschläfer*

[Punkte -4] Der Charakter fühlt sich nach vier Stunden Schlaf am Tag völlig erfrischt (= Ruhephase). Im Notfall (für ein paar Tage) genügen ihm sogar zwei Stunden Schlaf pro Tag.

2.3.2 *Langschläfer*

[Punkte +2] Der Charakter hat einen sehr unruhigen und leichten Schlaf und schreckt deshalb leicht aus seinem Schlaf. Er benötigt deshalb pro Tag mindestens 2 Stunden Schlaf mehr (= 10 Stunden, Ruhephase), regeneriert in dieser Zeit aber das gleiche.

2.3.3 *Wenig Luft nötig*

[Punkte -4] Der Charakter kann die Luft ohne Probleme bis zu 5 Minuten anhalten. Danach sind für ihn die normalen KON-Proben nötig, womit er diese Zeit auf bis zu 10 Minuten ausdehnen kann.

2.4 *Besonderer Körper*

2.4.1 *Fragiler Körper*

[Punkte +20] Wenn der Charakter eine Wunde erhält, wird diese sofort um 1w TP vergrößert (offener Wurf, auf maximal die doppelte Wundgröße). Charaktere mit diesem Nachteil dürfen den Vorteil *Unsterbliche Seele* nicht wählen.

2.4.2 *Langlebigkeit*

[Punkte -3] Der Charakter hat eine dreimal so hohe Lebenserwartung wie ein normaler Mensch und zeigt dementsprechend auch Alterungserscheinungen erst deutlich später. Da der Charakter schon Erfahrungen sammeln konnte, startet er mit 5 ALP mehr (früheres Geburtsdatum nötig).

2.4.3 *Temperaturunempfindlich*

[Punkte -6 / 0] Der Charakter erträgt sehr niedrige oder hohe Temperaturen, wenn die Ursache dieser Temperaturen nicht direkt auf ihn wirkt. Feuer oder Strahlung z.B. können ihn also immer noch verletzen. Allerdings sind Angriffe oder Schaden aufgrund eines Hitze- oder Kälteelements auf geschlossene Würfe begrenzt und werden zusätzlich halbiert.

Alternativ kann der Spieler diesen Vorteil kostenlos erwerben, wenn er nur in eine Richtung der Temperaturskala unempfindlich ist und dafür in die andere Richtung umso empfindlicher (z.B. resistent gegen Feuer, aber Kälte verursacht doppelten Schaden).

2.4.4 *Unnatürliches Aussehen*

[Punkte +3 - +8] Der Charakter hat ein für seine Rasse unnatürliches Aussehen. Die Psi-Fertigkeit *Körperbewußtsein* kann nicht angewandt werden, um das Aussehen zu verändern. Je nach Aussehen kann der Wert dieser Eigenschaft +3 (z.B. eine ungewöhnliche Hautfarbe oder ein entstelltes Gesicht) oder eher +8 Punkte geben (z.B. durch eine kleinwüchsige Form mit entsprechenden Nachteilen wie 2/3 der SCH).

2.4.5 *Unsterbliche Seele*

[Punkte -20] Der Charakter **muß** die Psi-Fertigkeit *Geist* mindestens auf Sub-Priorität 1 setzen. Unter Umständen weiß der Charakter bis zu seinem ersten „Tod“ noch gar nichts von dieser Fertigkeit.

Der Charakter verfügt über einen unsterblichen Geist. Er kann nach seinem körperlichen Tod innerhalb von PSI Stunden einen neuen (Klon) oder seinen alten (wiederhergestellten) Körper zurückerhalten. Nach dieser Frist ist er allerdings unwiderruflich tot. Es ist nicht möglich, gewaltsam in einen fremden Körper einzudringen, es sei denn, der Körper ist schon seelenlos (Koma oder gerade verstorben). Mit dem Einverständnis einer Person kann der Charakter aber auch in deren Körper übergehen und teilt sich den Körper dann. Ist der Körper kein Klon, ändern sich die Basisattribute und Prioritäten eventuell. Alle geistigen/sozialen und Psi-Fertigkeiten bleiben bestehen, alle anderen Fertigkeiten können sich ändern.

2.4.6 *Wunder Punkt*

[Punkte +25] Es wird eine exakte Trefferzone (Also Haupt- und Subtrefferzone) bestimmt, bei der

Treffer den Charakter sofort ausschalten. Der Charakter kann ohne Hilfe (medizinische oder sonstige passende) nicht wieder reaktiviert werden.

2.5 Geistige Eigenschaften

2.5.1 Aus Fehlern lernen

[Punkte -8] Jeder Patzer oder kritische Misserfolg bringt dem Charakter einen Lernpunkt. Prozente können nicht erreicht werden.

2.5.2 Begriffsstutzig

[Punkte +12] Der Charakter erhält auf jeden Lernpunktwurf +1 addiert und lernt somit deutlich schlechter als andere. Der Vorteil *Sprachgenie* ist nicht wählbar.

2.5.3 Besonders Heldenhaft

[Punkte -7] Der Charakter darf eingesetzte Heldenpunkte behalten, falls er beim Heldenwurf (PW:CHA) unter der Hälfte (abgerundet) seines CHA-Wertes würfelt.

2.5.4 Ehrenkodex

[Punkte +10] Der Charakter handelt immer nach dem Gegner, wenn es zu Kampfsituationen kommt. Er darf aber bei seiner Initiative handeln, wenn er z.B. andere Personen retten möchte, sich der Gegner dauerhaft als unehrenhaft gezeigt hat oder mehrere Gegner angreifen.

2.5.5 Final last words

[Punkte +6] Der Charakter muß vor jeder finalen Aktion eine Rede halten. Bei einer Verhaftung muß er z.B. dem Verbrecher seine Rechte vorlesen. Dies kann eventuell dem Gegner zur Flucht verhelfen.

2.5.6 Kann nicht lügen

[Punkte +7] Der Charakter kann niemals lügen oder die Wahrheit verdrehen. Er muss immer die Wahrheit laut aussprechen, wenn er irgendwie danach gefragt wird. Besonderheit: Wahrheitsserum wirkt bei diesem Charakter genau andersherum, er kann die Wahrheit dann nicht mehr sagen (die Antworten bestimmt der Spieler frei, hauptsächlich es ist nicht die Wahrheit)!

2.5.7 Lernfähigkeit

[Punkte -10] Der Charakter erhält den Lernpunkt bereits dann, wenn er beim Lernwurf genau den MW erreicht hat.

2.5.8 Loyal

[Punkte -4] Dieser Charakter steht loyal zu seiner Crew und kann daher Heldenpunkte für andere Charaktere in der Gruppe ausgeben. Da dies eine selbstlose Tat ist, muß kein Heldenwurf dafür durchgeführt werden, wenn die andere Person keine Heldenpunkte mehr hat. Besitzt der andere

Charakter noch Heldenpunkte, dann muss von einem der beiden Charaktere einen Heldenwurf (PW:CHA) durchgeführt werden.

2.5.9 Mentale Stabilität

[Punkte -7] Der Charakter darf seine Widerstandswürfe gegen Psi-Kräfte stets mit einem Zusatzwürfel durchführen (also mit 3w). Sollten allerdings die zwei Hauptwürfel eine 1 zeigen, gilt dies immer noch als Patzer.

2.5.10 Pazifist

[Punkte +10] Der Charakter wird alle seine Kräfte dazu einsetzen, jeden (auch Feinde) vor dem Tod oder allzu grossen Verletzungen zu schützen. Bei Waffenfertigkeiten ist es nicht erlaubt, die Subpriorität über die Priorität des Bereichs zu erhöhen, eine maximale Hauptpriorität von 2 ist erlaubt. Allerdings ist es dem Charakter nicht verboten, derartige Fertigkeiten zu erlernen oder anzuwenden, sofern diese verwendet werden, um Personen zu retten oder zu fangen (Ausweichen bei Nahkampf, Nicht-lethale Fernkampfaffen wie Netze). Der Charakter wird immer zaudern, bevor er Gewalt einsetzt!

2.5.11 Photographisches Gedächtnis

[Punkte -5] Der Charakter kann sich alle Erlebnisse bildhaft merken und sich jederzeit wieder ins Gedächtnis rufen. Sonst übliche Erinnerungswürfe sind dazu niemals notwendig.

2.5.12 Psi-Anfälligkeit

[Punkte +10] Der Charakter hat nur einen W bei seinen Psi-Widerstandswürfen (ebenso der Lernwurf). **Eine Eins ist ein Patzer.** Der Vorteil *Mentale Stabilität* ist nicht wählbar.

2.5.13 Psi-Überladungsanfälligkeit

[Punkte +6] Der Charakter erhält 1[w] Psi-Schaden pro PSI Minuten, solange er bei Bewußtsein ist und sich in einem Anti-Psi-Feld (Seismannfeld) aufhält.

2.5.14 Rampenlicht

[Punkte -9] Der Charakter steht immer im Rampenlicht, selbst wenn eigentlich andere die Arbeit geleistet haben. Wenn es eine Belohnung gibt, dann bekommt dieser Charakter sie auch! Er schmälert zwar nicht den Erfolg anderer Personen, aber er ist auf jeden Fall immer beteiligt und wird ebenfalls immer genannt. Jedesmal, wenn ein anderer Charakter einen Heldenpunkt bekommt, darf sich der Charakter im Rampenlicht auch einen Heldenpunkt gutschreiben. Zu Beginn eines Abenteuers bekommt dieser Charakter einen Heldenpunkt mehr und darf am Ende der Sitzung bis zu 8 Heldenpunkte behalten.

2.5.15 Sprachgenie

[Punkte -3] Der Charakter erhält zu Beginn seiner Karriere vorerst genauso viele Bildungspunkte wie jeder andere Charakter. Allerdings wird jeder Punkt der für eine Sprache verwendet wird automatisch verdoppelt. Punkte, die für Hobbies verwendet werden, können nicht verdoppelt werden. Neue Sprachen erlernt der Charakter nach 24 Stunden auf einer Stufe in Höhe seiner geistigen Priorität.

2.5.16 Triebgesteuert

[Punkte +6] Jede Person wirkt auf diese Person wie Unwiderstehlich, eindeutige Angebote können nicht abgelehnt werden. Trifft diese Person auf eine Unwiderstehliche Person (des anderen Geschlechts / der gewählten Sexualität), wird einfach **alles** für diese Person getan (auch wenn es sich um einen Gegner handelt)!

2.5.17 Ungeduldig

[Punkte +8] Der Charakter ist extrem ungeduldig und möchte am liebsten alles sofort erledigen. In Ruhephasen wird er andere auch immer zum Handeln antreiben, Heimlichkeit wird diesem Charakter sehr schwer fallen. Der Charakter *muß* immer bei seiner Initiative handeln, Abwartehandlungen sind nicht möglich.

2.5.18 Zielgenauigkeit

[Punkte -15] Der Haupt-Trefferzonenwürfel kann nach dem Angriffswurf definiert werden. Der zweite Würfel bestimmt dann automatisch die Sub-Trefferzone. Abzüge aufgrund gezielter Treffer werden stets um zwei verbessert.

2.6 Körperliche Eigenschaften

2.6.1 Asexuell

[Punkte +2] Der Charakter hat kein eindeutig bestimmtes Geschlecht (oder überhaupt keine Geschlechtsmerkmale) und hat dementsprechend auch keinen sexuellen Trieb. Führt immer wieder zu Problemen im sozialen Umfeld, ist dafür aber automatisch immun gegen *Unwiderstehlich*.

2.6.2 Beidhändigkeit

[Punkte -8] Der Charakter erhält Vorteile beim Kampf mit zwei Waffen, Abzüge werden halbiert. Ausserdem ist der gleichzeitige Einsatz beider Hände bei unterschiedlichen Tätigkeiten möglich (leicht erhöhter Mindestwurf bei beiden Tätigkeiten).

2.6.3 Epileptiker

[Punkte +15] Ein Epileptiker steht ständig vor der Gefahr, einen Anfall zu bekommen. Immer wenn ein epileptischer Charakter eine Doppel-Null (also Zwanzig) bei einem FW würfelt, betrifft ihn ein Anfall, welcher [4w] Runden andauert. Der

betroffene FW wird noch komplett durchgeführt und hat normale Auswirkungen, sofern es sich um sofortige Handlungen handelt (Angriff, Superkraft-Einsatz usw.). Aufrechterhaltene Psi-Felder oder Magie-Sprüche brechen sofort danach zusammen, der Charakter verliert die Kontrolle über ein Fahrzeug oder wird aus einem Computersystem hinausgeworfen. Würfelt der Epileptiker beim FW die Doppel-Null zweimal hintereinander, ist der Anfall so schlimm, dass eine Beruhigung nur unter ärztlicher Kontrolle in einem Krankenhaus (oder ruhiger Umgebung) möglich ist. Eine dreimalige Doppel-Null führt zum sofortigen Tod des Charakters.

2.6.4 Gute Reflexe I, II, III

[Punkte -2/-5/-10] Die Reaktion des Charakters ist schon von Natur aus besonders gut. Die Stufe in *Gute Reflexe* wird stets zu jeder Reaktion addiert. Außerdem darf der Charakter bei der Initiative auch Wurfresultate bis zur Stufe in dieser Eigenschaft weiterwürfeln (neben der 0). Mit Guten Reflexen der Stufe III erhält der Charakter also +3 auf die Reaktion und darf Einser, Zweier, Dreier und Zehner bei einem Initiativwurf weiterwürfeln.

2.6.5 Kurzatmig

[Punkte +4] Der Charakter kann nicht lange rennen oder sich schnell bewegen. Auch Treppensteigen oder ähnliches bringt ihn schnell aus der Puste und er muß sich dann erst einmal erholen. Der Charakter erhält einen permanenten Malus von -2 auf die Fertigkeit *Ausdauer*. Schockpunktverluste aufgrund von Anstrengungen werden verdoppelt. Die positive Eigenschaft *Schmerzunempfindlich* ist nicht wählbar.

2.6.6 Reduzierte Blutung

[Punkte -2] Der Charakter ist niemals von Blutungen betroffen, seine Wunden verschliessen sich sehr schnell bzw. er blutet generell sehr wenig. Auch hinterlässt er dadurch kaum Spuren, wenn er verletzt wird.

2.6.7 Schlechte Reflexe

[Punkte +10] Der Charakter darf bei Reaktionswürfen/Initiativen die Null (also die Zehn) **nicht** weiter würfeln. Der Vorteil *Gute Reflexe* darf nicht gewählt werden.

2.6.8 Schlechte Wund-Regeneration

[Punkte +8] Jede Wunde des Charakters heilt nur in der doppelten Zeit, also 1 Punkt pro 2 Tage im Normalfall. Charaktere mit diesem Nachteil dürfen die Vorteile *Unsterbliche Seele* oder *Schmerzunempfindlich* nicht wählen.

2.6.9 Schmerzanfälligkeit

[Punkte +15] Sämtliche Verletzungsauswirkungswürfe des Charakters werden mit

einem Würfel weniger durchgeführt. Der Vorteil *Schmerzunempfindlich* ist nicht wählbar.

2.6.10 *Schmerzunempfindlich*

[Punkte -4] Der Charakter erhält eine **Stufenerhöhung** von +2 auf die Fertigkeit *Ausdauer* und damit auch auf die TP/SP. Der Charakter darf nach Erhalt einer Wunde den Auswirkungswurf mit 1w mehr durchführen.

2.6.11 *Tolpatsch*

[Punkte +20] Der Unglücksrabe unter den Charakteren. Für ihn bedeutet nicht nur die Doppel-Eins einen Patzer, sondern auch jede Drei (Eins-Zwei) bei einem Fertigkeitwurf. Vorteil: Die gleiche Regel gilt auch für Lernwürfe. Der Vorteil *Beidhändigkeit* ist nicht wählbar.

2.6.12 *Unwiderstehlich*

[Punkte -2] Die Person wirkt unwiderstehlich auf das andere Geschlecht und wird andere ohne Probleme um Gefallen bitten können. Zusätzlich wird ein Bonus von +3 auf *Rhetorik* in Verführungssituationen gewährt.

2.6.13 *Zwei linke Hände*

[Punkte +5] Der Charakter kann keine zweihändigen oder zwei einhändige Waffen benutzen. Er erleidet bei der Ausübung von Aufgaben, für die er unbedingt beide Hände benötigt, Abzüge (üblicherweise -2). *Beidhändigkeit* ist nicht wählbar.

2.7 **Persönlichkeitsveränderung**

2.7.1 *Gedächtnisverlust*

[Punkte +4] Der Charakter hat sein Gedächtnis verloren und kann sich nicht bzw. nur bruchstückhaft an seine Vergangenheit erinnern. Auch sein echter Name und das genaue Alter sind unbekannt, womit entsprechende Probleme bezüglich der Ausweispflicht einhergehen können.

2.7.2 *Kadett*

[Punkte -5] Ein Kadett kann einen Haupt-Prioritätspunkt, pro Bereich (falls anwendbar) bis zu 2 Subprioritätspunkte, 20 Charakterpunkte und 10 ALP zurückhalten und diese jederzeit spontan (auch mitten in Aktionen) verteilen, bis sie verbraucht sind.

2.7.3 *Mangelnder Lebenswille*

[Punkte +10] Der Charakter stirbt bei -40 TP sofort. Sollte der Charakter bei Auswirkungen durch negative TP noch bei Bewußtsein sein, wird er „andere nur behindern“ und deshalb besser zurückbleiben oder alleine weitergehen und sich opfern. Nur die Mission zählt! Der Vorteil *Unsterbliche Seele* ist nicht wählbar.

2.8 **Psi-Modifikationen**

2.8.1 *Erschöpfung bei Psi-Einsatz*

[Punkte +6] Bei Einsatz seiner Psi-Kräfte erschöpft sich der Charakter sehr stark. Es werden immer die Hälfte der nötigen PP als SP abgezogen. Dies resultiert in den normalen Auswirkungen.

2.8.2 *Hilfsmittel nötig*

[Punkte +6/+3] Eine Psi-Fertigkeit des Charakters (entsprechend zu markieren) kann nur mit Hilfsmitteln eingesetzt werden (z.B. einem technischen Verstärker). Bei Verlust oder Zerstörung des Hilfsmittels ist ein weiterer Einsatz der Psi-Kraft nicht möglich (+6 Punkte). Das Hilfsmittel muß einer Trefferzone zugeordnet werden (z.B. Telepathie-Verstärker an der Stirn oder Schockverstärker an den Händen). Sobald der Charakter an der entsprechenden Stelle getroffen wird, besteht die Chance, dass das Hilfsmittel zerstört wird oder verloren geht (BF entsprechend zu definieren, im Normalfall 15/30). Sollten mehrere Psi-Kräfte betroffen sein (z.B. durch einen Anzug, der verwendet werden muß, um jegliche Psi-Fertigkeit einzusetzen), halbiert sich der Wert des Nachteils für jede weitere Fertigkeit mit dem gleichen Hilfsmittel (+3). In diesem Fall gilt die Trefferzone für alle weiteren Psi-Fertigkeiten ebenfalls, bei Verlust/Zerstörung des Hilfsmittels sind dann aber alle Psi-Kräfte betroffen.

2.8.3 *Keine doppelten Psi-Kosten*

[Punkte -11] Der Psioniker erhält keine Verdoppelung der Psi-Kosten im negativen Psi-Punkte-Bereich. Alle Kosten werden normal berechnet als wäre der Charakter noch im positiven Bereich.

2.8.4 *Kontakt-Psi*

[Punkte +4] Der Spieler muß eine vorhandene Psi-Fertigkeit bestimmen, die der Charakter nur bei Kontakt verwenden kann (*Körperbewußtsein* nicht wählbar). Ein Einsatz ohne Berührung ist mit dieser Psi-Kraft dann nicht möglich.

2.8.5 *Schlechte Psi-Auswirkungen*

[Punkte +15] Der Psi-Auswirkungswurf bei negativen Psi-Punkten wird nur mit 1w durchgeführt.

2.8.6 *Schnelle PP Regeneration*

[Punkte -6] Die Regeneration von PP ist doppelt so schnell. Die Ruhephase für die Kompletregeneration beträgt nur die Hälfte der normalen Ruhephase.

2.8.7 *Psi-Behinderung*

[Punkte +6] Der Charakter kann eine seiner Psi-Fertigkeiten nicht komplett einsetzen. Dieser

Nachteil kann theoretisch auf alle Psi-Kräfte gelegt werden und gilt immer dann, wenn die Psi-Fertigkeit eine deutliche Einschränkung haben soll (z.B. es kann nur eine bestimmte Spezialisierung eingesetzt werden). Je nach Einschränkung kann der Punktwert durch den Spielleiter modifiziert werden.

2.8.8 *Psi-Kräfte können sporadisch ausfallen*

[Punkte +20] Würfelt der Charakter beim Einsatz einer Psi-Fertigkeit einen 2er- bis 9er-Pasch (1-1 ist wie immer ein Patzer und 0-0 ist nicht betroffen), wirkt die Kraft in diesem Moment und bis zum Ende der Runde nicht. Es fallen jedoch keine PP-Kosten an und der Charakter kann nach 10 Initiativpunkten eine andere Aktion vornehmen.

2.8.9 *Psi-Regeneration erschwert*

[Punkte +12] Eine Regeneration von PP ist nur unter bestimmten Bedingungen möglich (z.B. unter der Dusche oder in einer speziellen Ausruhkonstruktion). Befindet sich der Charakter in dieser Umgebung, regenerieren sich die PP wie unter normalen Umständen.

Außerhalb dieser Umgebung wird nur 1 PP in 3 Stunden regeneriert falls der Charakter schläft, andernfalls gar keiner.

2.8.10 *Verbesserte Psi-Auswirkungen*

[Punkte -15] Der Charakter darf mit 3w statt 2w auf der Tabelle für Psi-Auswirkungen würfeln.

2.9 Sozialstatus

2.9.1 *Alliiertes*

[Punkte -7] Der Charakter hat einen Verbündeten, der ihn aus schwierigen Situationen befreien oder ihm rechtliche Unterstützung geben kann. Dies mag einfach ein guter Freund oder z. B. ein Bekannter bei der Polizei sein. Es dürfen 2 normale Fertigkeiten für diesen Alliierten gewählt werden, die dieser besonders gut beherrscht (auf Stufe 6 und Stufe 10). Bei gelungenen Fertigkeitwürfen darf der Spieler für den Alliierten auch Lernpunktwürfe durchführen und damit diese zwei Fertigkeiten über die Zeit steigern.

2.9.2 *Arm*

[Punkte +10] Der Charakter ist arm. Er kann sich kaum etwas leisten, eine Arbeit behält er meistens nicht lange (die Arbeit nach einem Abenteuer zu verlieren ist normal) oder hat sowieso nur Aushilfsjobs. Basisvermögen und Monatsgehalt dieses Charakters betragen nur $\frac{1}{4}$ des Normalniveaus. Was auch immer der Charakter versucht, um diesen Zustand zu ändern, wird scheitern!

2.9.3 *Identität öffentlich bekannt*

[Punkte +4] Die Identität des Charakters ist öffentlich bekannt bzw. kann durch geringfügige Nachforschungen herausgefunden werden. Eventuell ist der Charakter bekannt, weil er Schauspieler, Politiker oder geschätzter Händler ist. Vielleicht wird er sogar offiziell von der Regierung oder der Polizei eingesetzt. Eine Verkleidung ist für diesen Charakter immer extrem schwierig.

2.9.4 *Kulturelle Schwäche*

[Punkte +10] Der Charakter kann eine bestimmte kulturelle Fertigkeit überhaupt nicht ausüben bzw. erlernen. In den meisten Fällen wird dies eine Lese-/Schreibschwäche sein (Analphabet). Es kann aber auch eine bestimmte Fertigkeit betroffen sein (z.B. Computer bedienen oder ein Fahrzeug führen) oder eine nicht angepaßte soziale Verhaltensweise auftreten. Im Gegensatz zu *Untalentierte* ist nicht mal ein Wurf erlaubt (und die Subpriorität einer Fertigkeit wird auf -1 gesetzt).

2.9.5 *Rechtliche Immunität*

[Punkte -10] Der Charakter besitzt aufgrund bestimmter Umstände (z. B. Verwandter eines Diplomaten, Mitglied einer Spezialeinheit) rechtliche Immunität und kann von der Polizei nicht festgehalten werden. Allerdings muß der Charakter dazu seine Identität preisgeben (eventuell *Nachteil Identität öffentlich bekannt* bereits vorhanden).

2.9.6 *Schulden*

[Punkte -1] Der Charakter startet mit Schulden in seine Laufbahn, die er im Laufe der nächsten Jahre zurückzahlen muss. Für jedes Spieljahr erhöhen sich die Schulden um 10% und der Spieler kann danach einen beliebigen Betrag abzahlen. Dies wird fortgeführt, bis die Schulden getilgt sind.

Es können je 30.000 CR Schulden pro 1 CP aufgenommen werden bis zu einem Maximalwert von 300.000 CR (10 CP).

2.9.7 *Startvermögen*

[Punkte -1] Der Charakter startet mit einem Startvermögen (z.B. einem Erbe) in seine Laufbahn. Dieses steht ihm völlig frei zur Verfügung.

Es können je 10.000 CR pro 1 CP gewählt werden bis zu einem Maximalwert von 100.000 CR (10 CP).

2.9.8 *Wohlhabend, Reich*

[Punkte -5/-15] Je nach gewähltem Status hat der Charakter ein anderes Basisvermögen und Monatsgehalt:

Wohlhabend (-5): Basisvermögen $\times 2$

Der Charakter ist selbständig oder hat eine leitende Position. Eine teure Wohnung oder ein kleines Haus ist üblich.

Reich (-15): Basisvermögen $\times 5$

Der Charakter hat ein eigenes Geschäft oder ist Geschäftsführer einer größeren Firma. Ein großes Haus gehört ebenso dazu wie ein passendes Auto.

2.10 Umgebungsinteraktion

2.10.1 Gefahrensinn

[Punkte -6] Der Charakter hat einen Gefahrensinn, der ihn automatisch vor allen Gefahren und Beobachtungen warnt. Es ist nicht möglich, den Charakter zu beschatten oder von hinten unbemerkt anzugreifen. Allerdings muss er immer noch schnell genug sein, um beispielsweise ausweichen zu können.

2.10.2 Glückspilz

[Punkte -15] Würfelt der Charakter einen Patzer, wird das Ergebnis nicht um eine Mißerfolgs-kategorie verschlechtert. Allerdings kann auch für diesen Charakter ein Patzerwurf niemals einen Erfolg bedeuten. Sollte der Charakter einen MW um nur einen Punkt verfehlen, kann der Spielleiter diesen durch einen besonderen Umstand als geglückt deuten (Beispiel: Der Charakter greift einen Feind an, erreicht statt der geforderten 15 allerdings nur eine 14. Der Glückspilz verfehlt sein Ziel zwar, trifft aber ein Regal im Hintergrund, das den Feind zumindest ablenkt).

2.10.3 Orientierungssinn

[Punkte -2] Der Charakter findet sich auch ohne Straßenkarte zurecht und findet einen einmal auf einer Karte eingepprägten Weg auch ohne weitere Hilfe. Auch die Himmelsrichtungen kann er immer genau bestimmen, selbst in Gebäuden oder Untergrund-Festungen. Im Weltall wir ihm ein Blick auf die Sterne zumindest einen groben Eindruck der Entfernung vermitteln.

2.10.4 Tierfeind

[Punkte +4] Tiere können diesen Charakter einfach nicht leiden. Egal was er auch tut, Tiere werden ihm immer feindselig gegenüberstehen und ihn auch eher als andere Charaktere angreifen.

RASSEN

In Space ERPS ist es möglich, einen Menschen oder das Mitglied einer Fremdrasse zu spielen. Die Grundregeln sind für alle Fälle identisch, Unterschiede werden in diesem Kapitel aufgeführt. Ein Spieler kann auch eine künstliche Person erschaffen (konstruieren) und diese spielen. Die Erschaffung von Androiden und Robotern wird allerdings in einem späteren Kapitel erläutert.

1 Allgemeine Informationen

1.1 Rassenmodifikationen

Ein Basis- oder Sinneswert darf durch Rassenmodifikatoren nicht unter den minimalen Wert von Null sinken. Der Spieler muß also einen ausreichend hohen Wert auf das entsprechende Attribut legen, um nach Anwendung der Modifikationen noch mindestens über den Wert Null zu verfügen.

1.2 Spezielle Eigenschaften

Folgende Eigenschaften sind angeboren und können nicht wie normale Eigenschaften gewählt werden.

1.2.1 Chamäleon

Der Charakter kann seine Haut verfärben und sich somit leichter tarnen oder sogar über seine Haut kommunizieren. Er erhält einen Bonus von +5 auf *Heimlichkeit*. Die Hautfarbe zu verändern kostet eine Aktion.

1.2.2 Explosive Schnelligkeit

Der Charakter besitzt eine hohe Schnellkraft und kann schneller beschleunigen als andere. Er erhält generell einen Bonus von +5 auf *Laufen (Sprint)*, außerdem wird der Wert SCH um 5 erhöht, wenn er sprintet.

1.2.3 Natürliche Rüstung

Der Charakter hat eine natürliche, angeborene Rüstung wie einen Panzer oder verstärkte Haut. Die Rüstung wird als *Rüstungsschutz (RS)* mit nachfolgender Höhe des Schutzes angegeben. Dieser Schutz wird von allen Treffern abgezogen.

1.2.4 Natürliche Waffen

Der Charakter besitzt angeborene Waffen wie Krallen, Scheren oder etwas vergleichbares. Die Waffe wird meist mit einem Schadenswurf (z.B. 2w+1) angegeben. Für den Einsatz der Waffe muss der Charakter die Fertigkeit *Waffenloser Kampf (Natürliche Waffen)* lernen.

1.3 Mischrassen

Regeltechnisch ist es derzeit nicht möglich, einen Mischling zweier Rassen zu spielen. Das Universum ist jedoch groß und neue Rassen mit kompatiblen Genen könnten entdeckt werden. In diesem Fall gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder wird der Charakter aufgrund dominanter Gene exakt wie das Mitglied einer der beiden Rassen behandelt oder sämtliche rassenspezifische Boni- und Mali werden gemittelt. In diesem Fall hat ein neuer Charakter zwar Wahlrecht unter allen erlaubten Eigenschaften beider Rassen, darf aber nicht mehr als für eine Rasse üblich haben. Außerdem hat der Charakter genau einen Fertigungsbereich mit einer Anfangspriorität von 0.

1.4 Neue Rassen

Neue Rassen zu entdecken macht Spielern und Spielleitern gleichermaßen Spass. Allerdings scheint es angebracht, gewisse Richtlinien für die hier vorgestellte Spielwelt zu definieren. Dies soll keinen Spieler daran hindern, diesen Richtlinien entgegenlaufende Rassen zu entwerfen oder bekannte Vorbilder aus Film, Fernsehen oder Literatur zu integrieren. Sie sind dann nur nicht für die Spielwelt in Space ERPS verwendbar.

1.4.1 Richtlinien

- Das Universum ist nicht dicht besiedelt. Es klaffen gewaltige Lücken zwischen den einzelnen Raumgebieten, was auch erklärt, warum nicht schon mehr Rassen entdeckt wurden. Außerdem erschwert dies intergalaktische Konflikte und bietet Verdienstmöglichkeiten für wagemutige Händler.
- Innerhalb einer Spezies gibt es eine ähnliche Bandbreite an politischen, gesellschaftlichen, kulturellen Variationen wie auf der Erde.
- Eine Rasse besitzt nicht nur eine, über das normale Maß hinaus gesteigerte, Eigenschaft der Menschen (wie Angst, Feigheit, Mißtrauen, Geschäftstüchtigkeit). Gewisse Eigenschaften können durchaus gesteigert (oder gemindert) sein, dürfen diese Rasse aber nicht beherrschen.
- Neue Rassen haben maximal einen ähnlichen technischen Stand wie die Menschheit erreicht (TL 10-10,5, Ausnahmen in speziellen Bereichen in Ordnung).
- Umfassende Regeländerungen für die neue Rasse sind zu vermeiden. Die hier vorgestellten „Lianen“ sind gerade noch vertretbar.
- Die Basisattribute dürfen einen Wert von 30 inklusive Rassenmodifikation nicht überschreiten. Für Sinne ist dies in Ordnung.

2 Übersicht zu Modifikationen

Menschen							
Keine Rassenmodifikationen							
Androiden möglich							

Psyker							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-2	0	-2	-4	-4	0	0	+5
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
0	0	0	0	0	-4		0
Automatische Eigenschaften: <i>Unsterbliche Seele</i> <i>Fragiler Körper</i> <i>Psi-Widerstand</i> <i>Meditation bei Raumspringen nötig</i> <i>Psi-Priorität automatisch 1, dafür Waffen-Priorität 0</i> <i>Kunstmuskeln nötig, sonst permanent -1 bei Erden-Schwerkraft</i>							

Tiroo							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-5	+1	-3	-3	-5	+1	+1	+1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+6	+4	+1	+1	-3	0		0
Automatische Eigenschaften: <i>Besonderes Talent</i> (einmal kostenlos, darf bis 3× gewählt werden) <i>Unsterbliche Seele</i> kann für halbe Kosten gewählt werden <i>1[w] mehr Schaden an Trefferzonen 1-1 oder 1-6,7</i> <i>Niemals Reduzierte Blutung oder Schmerzempfindlichkeit</i> Tiroiden möglich							

Manka							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+4	0	-1	+4	0	-3	0	-1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
0	+4	+4	+1	-4	0		+5
Automatische Eigenschaften: <i>Besonderes Talent (Ökologie)</i> zusätzlich <i>Cyberware kostet zu Beginn doppelt</i> <i>Unsterbliche Seele darf nicht gewählt werden</i>							

Ssisch							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	0	-2	+3	0	0	-2	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+5	0	+2	+2	-5	0		+5
Automatische Eigenschaften: <i>Natürliche Rüstung (RS 2)</i> <i>Toter Punkt bei SEH-Würfen</i> <i>Begabungswurf möglich</i>							

Shinlei							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+1	+1	0	+2	-4	0	0	0
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+2	-1	-1	-1	-1	+5		0
Automatische Eigenschaften: <i>Keine Cyberware möglich</i> <i>Bonus +1 auf Akrobatik (Null-g-Bewegung)</i> <i>Bonus +1 auf Kontrollzentrum (Raumfahrzeuge)</i>							

Ne							
Tiger							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+4	-2	+2	+2	-4	0	-1	0
Löwe							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+3	-2	+4	0	-3	0	-1	0
Jaguar							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+2	-2	+5	0	-3	0	-1	0
Gepard							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+1	-1	+5	0	-3	0	-1	0
Alle Ne							
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+1	+6	+3	-3	-2	0		+5
Automatische Eigenschaften: <i>Natürliche Waffen</i> (ausser Geparden: <i>Explosive Schnelligkeit</i>) <i>Bonus +1 auf Akrobatik (Klettern)</i> (nicht bei Geparden) <i>Streichen eines Subprioritätspunktes in Ausdauer</i>							

Lianen							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	+1	+4	+1	-	0	-3	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
-6	+5	-1	-4	+8	0		0
Automatische Eigenschaften: <i>Basisattribut CYB wird ohne Bonus auf 0 gesetzt</i> <i>Sprachgenie</i> <i>Natürliche Rüstung (RS 2)</i> <i>Athletik (Schwimmen/Tauchen) auf beliebig hoher Stufe</i> <i>Alle Energiewaffen +1, Feuer +3 Schaden</i>							

KrKrKr							
Pr'tlac: Krabben							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+2	-2	-3	0	-2	+1	0	+2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-2	0	+5	-	-1	+2	0	+0
Automatische Eigenschaften: <i>Natürlicher Rüstungsschutz 2</i> <i>Natürliche Waffen (Scheren, 2w-4)</i>							
Pr'tlac: Krebse							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	-5	-5	+3	+2	-1	0	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-2	0	+5	-	-3	0	0	+5
Automatische Eigenschaften: <i>Natürlicher Rüstungsschutz 3</i> <i>Natürliche Waffen (Scheren, 2w)</i>							
Zss'pirt / Kraken							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
0	+2	+5	-2	0	0	0	0
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-5	+1	+5	-	0	0	+2	-5
Automatische Eigenschaften: <i>Chamäleon</i> <i>Beidhänder</i> <i>Akrobatik (Winden) +5</i> <i>Natürliche Waffe (Tinte, Gegnerische Angriffswürfe -4)</i>							

3 Beschreibung der Rassen

3.1 Menschen

3.1.1 Politik

Politisch wird die Menschheit galaxisweit durch die Vereinten Staaten (VS) vertreten. Früher noch die Vereinten Nationen (UN), wurde die Umbenennung durch die Gründung und Selbständigkeit national unabhängiger Kolonien notwendig.

Die VS verfügen über wesentlich größere Machtbefugnisse als die UN. Kein Mitgliedsland der VS darf eigene Streitkräfte unterhalten. Die VS-Streitkräfte werden aus allen Ländern gebildet und unterstehen direkt dem Präsidenten der VS.

Der Präsident wird alle zehn Jahre per Weltdirektwahl von allen wahlberechtigten Bürgern der VS bestimmt, wobei normalerweise eine Stichwahl zwischen den beiden erfolgreichsten Kandidaten des ersten Wahlganges stattfindet. Wahlberechtigt sind alle Männer und Frauen über 16 Jahre. Die Direktwahl des Präsidenten darf per Gesetz nicht als Fernabstimmung (über Computer) durchgeführt werden, sondern muß durch persönliches Erscheinen in Wahlbezirken erfolgen (Ausnahmen sind bei Krankheiten und Raumfahrern möglich).

Der Präsident der VS ist an das Staatenparlament gebunden, welches sich aus Abgeordneten aller Mitgliedsstaaten zusammensetzt. Dieses „Weltparlament“ wird stets am Ende des Jahres aufgrund nationaler Wahlentscheidungen aktualisiert, da die einzelnen Mitgliedsstaaten unterschiedlich über die Entsendung Abgeordneter des eigenen Landes entscheiden. Aus diesem Grund finden Staatswahlen, welche im Gegensatz zur Präsidentenwahl auch elektronische Abstimmungen sein können, immer Ende des Jahres statt.

Die einzelnen Länder oder Kolonien der VS sind innenpolitisch und wirtschaftlich weitestgehend autonom, es existieren Freihandelszonen, nationale Zollgesetze, Wirtschaftsbeziehungen und Kulturaustausch zu anderen Nationen und sogar Fremdrassen.

Es gibt derzeit vier Staaten, welche nicht Mitglied der VS sind, zwei davon haben aus diplomatischen Gründen ihre Mitgliedschaft „ruhen“ lassen, sind de facto aber immer noch inoffizielle VS-Mitgliedsländer (Frankreich und Neuseeland). Der Iran und die Marskolonie Neutopia sind die anderen beiden Staaten.

Mitglieder der VS dürfen nur Staaten mit einer demokratischen Grundordnung und einer Mehrheit an menschlicher Bevölkerung werden. Dieser Umstand hat allerdings keinen rassistischen Hintergrund, sondern ist rein diplomatischer Natur. Die Aufnahme außerirdischer Staaten in die VS könnte zu größten Spannungen zwischen Menschen und Fremdrassen führen. Mit außerirdischen Regierungen schließen die VS Allianzen und

Verträge ab, was im Fall der Psyker fast schon einer Mitgliedschaft in den VS gleichkommt.

Jeder Staat der VS entsendet Abgeordnete an das Staatenparlament je nach Höhe der Einwohnerzahl. Die Sitze in den einzelnen Staaten werden nach lokalen Gesetzen verteilt (Direktwahl, Mehrheitswahlrecht, Verhältniswahlrecht usw.).

Die Mindestbevölkerungszahl für einen stimmberechtigten Sitz im Parlament liegt bei 100.000 Menschen. Staaten ab 5 Millionen Einwohnern verfügen über zwei, ab 20 Millionen über drei Sitze. Ab 50 Millionen Einwohnern stehen einem Staat vier, ab 200 Millionen Einwohnern fünf Sitze zu.

Die Bedingung für eine Sitzsteigerung sind fünf Jahre über der nächsten Bevölkerungsgrenze bei gleichbleibendem Regierungssystem. Die Bedingung für einen Sitzverlust sind zwei Jahre unter der nächsten Bevölkerungsgrenze oder die Änderung des Regierungssystems. Bei einer Neuaufnahme erhält ein Staat einen Sitz, dieses Kontingent wird jedes Jahr um einen Sitz erhöht, bis der Maximalwert erreicht wird. Derzeit besteht das Weltparlament aus 564 stimmberechtigten Abgeordneten, es kann jede Entscheidung des Präsidenten mit einfacher Mehrheit abblocken oder bei eigenen Gesetzesentwürfen mit einer Zweidrittelmehrheit ein Veto des Präsidenten überstimmen.

- 5 Sitze: China, Indien, Indonesien, Rußland, USA
- 4 Sitze: Ägypten, Bangladesch, Brasilien, Deutschland, England, (Frankreich), Italien, Japan, Vereintes Korea, Mexiko, Nigeria, Pakistan, Philippinen, Thailand, Türkei, Ukraine, Vietnam
- 3 Sitze: Afghanistan, Algerien, Argentinien, Birma, Kanada, Kava, Kenia, Kolumbien, Marokko, Neufrankreich, Peru, Polen, Rumänien, Spanien, Südafrika, Sudan, Sumatra, Taiwan, Tansania, Utopia, Zaire

Die VS sind außenpolitisch mit den Psykern verbündet, es findet sogar Militäraustausch statt. Ansonsten gibt es gute Beziehungen zu allen Rassen, gelegentlich sind die Beziehungen zu den Manka etwas gespannt, da ihnen vorgeworfen wird, Piraterie zu betreiben. Auch die Riesenschiffe der Nomaden haben Sonnensystemverbot, offiziell wegen der Gefahren für die Raumfahrt, inoffiziell wegen der ungewöhnlichen Ansichten der Nomaden, fremden Besitz betreffend.

3.1.2 Militär

Oberster Befehlshaber der VS-Streitkräfte ist der Präsident. Ein größerer Kampfeinsatz muß allerdings durch eine Zweidrittelmehrheit im Weltparlament genehmigt werden.

Trotzdem verfügt das Militär über große Autonomie, geht ohne direkte Befehle gegen Piraten vor und mischt sich auch mal massiv in die Belange kleinerer oder neuer Kolonien ein.

Das Militär besteht aus sieben Abteilungen, welche wiederum in kleinere Unterabteilungen aufgespalten werden.

Dies sind im einzelnen die Raumflotte, das Heer, Abteilung Kampfanzug, Militärpolizei, Abwehrdienst, Abteilung Psi und Forschung & Entwicklung.

Die Raumflotte wird in „Space Force“ (Raumjäger), Kommando (Offiziere, Großraumschiffe) und Truppe (Kampfseinheiten an Bord von Schiffen) unterteilt, während das Heer aus Marine (Seestreitkräfte), „Air Force“ (Luftstreitkräfte) und Bodentruppen (Infanterie) besteht.

Die Abteilung Kampfanzug ist eine Infanterieelitetruppe, welche in speziell verstärkten und mit Waffen ausgestatteten Raumanzügen manövriert.

Die Abteilung Psi untersteht zwar offiziell der Gilde der Psioniker, ist aber fest in die Streitkräfte eingebunden und wird oft mißtrauisch beäugt.

Die Streitkräfte unterhalten zahlreiche Forschungsstationen und Militärbasen im Sonnen- und anderen Sternensysteme. Viele davon sind streng geheim und gut bewacht.

3.1.3 Kultur und Sprache

In all den Jahrhunderten haben es die Menschen geschafft, ihre vielfältigen Kulturen größtenteils zu erhalten. Die Nationen der Erde sind meistens keine Kunstprodukte, sondern in langen Jahren „gewachsen“. Auch heute findet man auf der Erde eine ungeheure Vielfalt an kulturellen, sozialen und religiösen Errungenschaften. Dazugekommen sind die Einflüsse aus der Raumfahrt und den Kolonien. Hier ist ein neuer Menschenschlag entstanden, der eine eigene Sprache spricht, eine raue Schale besitzt und darunter jede Menge Hilfsbereitschaft für die in Not geratenen zeigt.

Während sich die meisten Landessprachen gehalten haben, sind nur die Dialekte zum Teil verschwunden. Als Weltstandardsprache wurde Mitte des 21. Jahrhunderts Englisch definiert, welche fast jeder Mensch versteht, da sie als erste Fremdsprache Pflicht in allen VS-Staaten ist. Dabei wurde Englisch um einige Begriffe hauptsächlich aus der französischen, portugiesischen, deutschen, japanischen und chinesischen Sprache erweitert. Die Schrift besteht aus lateinischen Buchstaben (AB...) und arabischen Ziffern (01...).

3.1.4 Das Sonnensystem und die Kolonien

Eine geschickte Politik von Seiten der VS hat verhindert, daß Befürchtungen wahr werden, es könne irgendwann zu Kriegen oder Kämpfen zwischen der Erde und Kolonien kommen. Jede Kolonie darf „gehen“, wenn sie will. Dies kommt allerdings nur selten in Frage, sind doch die wirtschaftlichen Knebel fest verschnürt. Außerdem erhält jede Kolonie ab einer gewissen Größe den Vollmitgliedstatus in den VS, verbunden mit

wirtschaftlichen Vorteilen und militärischem Schutz.

Viel subtiler sind allerdings die sentimental Bindungen an die Erde, welchen sich Kolonisten ausgesetzt sehen. In all den Reisen durch das All wurde eben bisher keine zweite Erde gefunden. Die meisten Planeten und Monde sind entweder kahle Felsbrocken oder mit einer lebensfeindlichen Umgebung ausgestattet oder, sofern einigermaßen erträglich, die Heimatplaneten anderer Rassen. Die Erde ist aus dem Weltall hingegen ein wundervoller Anblick.

Aus diesem Grund hat die Regierung der VS das Projekt Homewards ins Leben gerufen. Jeder Kolonist darf einmal in seinem Leben einen kostenlosen dreiwöchigen Urlaub auf der Erde machen (Flug, Hotel, Sehenswürdigkeiten). Für Kinder bis zehn Jahre gilt dies übrigens generell. Diese Strategie hat dazu geführt, daß sich junge Paare mit Kindern ihren „Freiflug“ nehmen, den normalen Aufenthalt aber auf sechs bis zehn Wochen ausdehnen, um ihren Kinder ausgiebig den schönen Planeten Erde zu zeigen. Das führt einerseits zu einer starken Erdbindung der Kolonisten, andererseits wird auch noch der Tourismus und die Wirtschaft angekurbelt.

Die Erde

Auf der Erde leben derzeit 12 Milliarden Menschen, davon immerhin eine ganze Milliarde in 108 Unterseestaaten. Die Größten sind Kaua (in der Nähe von Hawaii, 32 Millionen Einwohner), Neufrankreich (Atlantik, 29 Millionen) und Utopia (Atlantik, 27 Millionen). Der Regierungssitz Atlantis (Atlantik) ist ein reiner Verwaltungsbezirk mit einer angeschlossenen militärischen Basis, es leben ca. 300.000 Menschen in dieser Unterwassermetropole.

Auf der Erde dürfen keine zivilen interstellaren Schiffe ab einer gewissen Größe landen. Der gesamte Raumverkehr wird über den Mond abgewickelt, welcher sich aufgrund der niedrigen Gravitation und der dünnen Besiedelung besonders gut als Start- und Landeplatz der Großraumschiffe eignet. Einige besonders fette Brocken landen sogar nie, sondern werden im Raum be- und entladen. Der Transit von Erde zu Mond wird mit Shuttles oder kleinen Frachtern abgewickelt. Die alte (und einzige) Raumstation im Orbit der Erde ist schon lange nicht mehr im Betrieb und dient heute als Raumfahrtmuseum und wichtiger Punkt im Tourismusgewerbe.

Der Mond

Das Sprungbrett zu den Sternen. Hier werden die ankommenden Schiffe entladen, gewartet und betankt. Hier warten Reisende auf ihren interstellaren Flug, Händler auf gute Geschäfte und Abenteurer und Glücksritter auf einen lohnenswerten Auftrag. Von hier aus starten die Riesenfrachter zu ihrem langen Weg zu den

Sprungpunkten zwischen der Mars- und Jupiterumlaufbahn.

Auf dem Mond gibt es acht Kolonien und zwei Basen der VS-Streitkräfte. Sechs der Kolonien sind eigenständige Mitgliedsstaaten der VS, die größte Kolonie ist Armstrongville mit immerhin 3 Millionen Bewohnern. Die restlichen beiden Kolonien sind Neugründungen des afrikanischen Konsortiums (die erste Kolonie afrikanischer Staaten außerhalb der Erde) und Australiens. Beide Kolonien umfassen nur etwa 25.000 Menschen und werden hauptsächlich zur Forschung genutzt. Insgesamt leben auf dem Mond ca. 9,4 Millionen Menschen. Wie alle menschlichen Kolonien wurden auch die Mondkolonien im Laufe der Jahrzehnte mit künstlicher Schwerkraft versehen.

Auf dem Mond gibt es Bestrebungen der VS, ein Terraformingprojekt ins Leben zu rufen, um den Mond in eine zweite Erde zu verwandeln. Ein nahezu utopisches Vorhaben für die nächsten hundert Jahre, aber nicht ohne Reiz. Viele Kolonisten würden sich wünschen, nicht immer unter Kuppeln zu leben.

Der Mars

Von allen Planeten im Sonnensystem der erdähnlichste, war es schon immer ein Traum, ihn zu besiedeln. Derzeit gibt es drei autonome Kolonien und eine VS-Raumbasis auf dem roten Planeten, insgesamt leben hier 2 Millionen Menschen. Die „Marsianer“, wie sie sich selbst stolz nennen, sind von allen Kolonisten die eigentümlichsten. Die Marskolonien waren immerhin die ältesten Besiedlungen der Menschheit (den Mond ausgenommen). Da sie noch in einer Zeit vor der Erfindung des Sprungtriebwerkes, der Schwerkraftgeneratoren und der Energieschilde erbaut wurden, hatten die ersten Marskolonisten mit großen Problemen zu kämpfen und hohe Verluste zu beklagen. Im Gegensatz zu den Mondbewohnern waren sie aber ewig weit von der Erde entfernt, weswegen sie sich immer für die „besseren“ Kolonisten gehalten haben. Diese Einstellung hat sich weitervererbt und heute noch behaupten die Marsianer der härteste Menschenschlag zu sein. Außerdem ist der Anteil der Psioniker unter den Marskolonisten am höchsten, er liegt etwa bei 3%, also dreimal so hoch wie beim Rest der Menschheit. Das hat dazu geführt, daß auf dem Mars die einzige Außenstelle der Psi-Gilde existiert, eine nicht allgemein bekannte Tatsache.

Sonstige Kolonien im Sonnensystem

Im Sonnensystem gibt es weitere Kolonien auf den Jupitermonden Europa und Ganymed und dem Saturnmond Rhea. Zahlreiche Forschungsstationen, u.a. auf Io (Jupitermond) und Titan (Saturnmond), und Militärbasen (Pluto, Uranusmond Oberon) runden die menschliche Erschließung des Sonnensystems ab.

Alpha Centauri

Im ganzen System befinden sich drei eigenständige Kolonien auf größeren Monden sowie die größte Militärbasis der VS außerhalb des Sonnensystems. Insgesamt leben etwa 700.000 Menschen im Centauri-System, davon 400.000 in der größten und ersten Kolonie Mankind Hope.

Alpha Centauri ist strategisch gesehen ein wichtiges Sternensystem. Es bildet einen Puffer zu allen anderen Rassen außer den Psykern. Fast alle großen Schiffe müssen über Alpha Centauri springen, um das Sonnensystem zu erreichen. Dies hat dazu geführt, daß Alpha Centauri ein bedeutendes Handelszentrum und Umschlagplatz wichtiger Güter wurde. Auch zahlreiche außerirdische Händler und Piloten führen ihre Geschäfte über Niederlassungen auf Alpha Centauri. Es versteht sich von selbst, daß alle großen Erdfirmen über Centauri-Außenstellen verfügen.

Weitere Kolonien

Insgesamt gibt es 86 offiziell bekannte Kolonien der Menschheit, ihre Größe reicht jedoch in fast allen Fällen noch nicht für eine Unabhängigkeit aus. Meistens handelt es sich um Forschungsstationen, Firmenkolonien, Prospektoren, Farmer oder Terraformer, welche nur gelegentlich Besuch erhalten. Viele dieser Kolonisten verbringen auch nicht ihr ganzes Leben an einem Ort, sondern reisen von Kolonie zu Kolonie. Auf einigen Planeten haben sich sogar Kolonien mit Fremdassenbeteiligung gebildet. Neben den offiziellen Kolonien gibt es wahrscheinlich hunderte geheimer und illegaler Stütz- und Treffpunkte von Schmugglern, Piraten oder Terroristen. Auch der Geheimdienst und das Militär unterhalten versteckte Kolonien und Raumstationen, teilweise gibt es sogar ganze Sternensysteme, welche für den normalen Verkehr gesperrt sind.

3.1.5 Psi

In den VS gibt es zahlreiche Gesetze über den Einsatz von Psi-Kräften, den Schutz von und vor Psionikern und die Rechtmäßigkeit psionischer Ermittlungen. Über allem wacht die Gilde der Psioniker, welche regelmäßig Tests an Kindern und Jugendlichen vornimmt, Ausbildungsplätze bereitstellt und gefährliche Psioniker jagt.

Nicht jeder Psioniker muß Mitglied der Gilde sein, er muß jedoch seine Fähigkeiten, seinen Aufenthaltsort und weitere persönliche Daten der Gilde mitteilen. Ein Psioniker hat in allen VS-Staaten gleiche Rechte und Pflichten. Auf der Erde gilt nur im Iran die Todesstrafe für überführte Psioniker, ein Grund, weshalb der Iran nicht Mitglied der VS ist.

Gildenpsioniker arbeiten in allen Bereichen der VS, vor allem für die Polizei, den Geheimdienst und das Militär. Andere Psioniker haben es hingegen schwer, in diesen Bereichen zu arbeiten, sie werden

eher von Firmen oder Privatleuten angeheuert. Außerdem gibt es viele Psibegabte, welche in ganz normalen Berufen tätig sind und ihre Fähigkeit (die meistens gering ausgebildet ist) geheim halten (oft auch gegenüber der Gilde).

Projekt Hellsicht

Psi-Forschung ist ein faszinierendes Gebiet. Mit der Hilfe von Psionikern hofft das Militär, das Kommunikationsproblem im All zu lösen.

Es ist eine nicht allgemein bekannte Tatsache, daß Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit einen „Blick in die Vergangenheit“ erlauben. Technisch wird dieser Umstand durch riesige Teleskope im Weltall ausgenutzt, welche weit genug vom Sonnensystem entfernt, einen Blick auf die Sonne in der Vergangenheit erlauben. Eines der größten Weltraumteleskope der VS wurde ca. 450 Lichtjahre entfernt installiert, auf die Sonne ausgerichtet und empfängt jetzt Bilder und Werte aus dem Jahr 1800. In dieser Zeit gab es noch keine detaillierte Sonnenbeobachtung auf allen Spektren. Mit dem Blick in die Vergangenheit werden die Sonnendaten sinnvoll ergänzt.

Die Auflösung derartiger Teleskope ist natürlich gering, so daß ein „Wunschtraum“ der Polizei nicht in Erfüllung geht: Ein Verbrechen nach Stunden oder Tagen durch geeignete Apparate sichtbar zu machen. Was mit der Technik nicht funktioniert, könnte mit Psi jedoch klappen. Es ist einigen Psionikern möglich, Hellsicht zu betreiben. Wenn sie einen Ort besucht haben, können sie diesen Ort auch aus der Entfernung sehen. Die effektive Entfernung ist jedoch noch recht gering, die Forschung versucht also, diesen Blickradius zu erhöhen. Es gibt drei Theorien. Erstens: Ein Psioniker sieht das Bild je nach Entfernung zeitlich versetzt, d.h. würde er ein Lichtjahr entfernt einen Ort sehen, dann sieht er auch ein Jahr in die Vergangenheit. Dies könnte Verbrechen aufklären. Zweitens: Ein Psioniker sieht stets das aktuelle Bild eines Ortes. Sollte dies zutreffen, könnte man das Problem der Überlichtkommunikation psionisch lösen. Die dritte Theorie besagt, daß mit steigender Entfernung die Schärfe bzw. Genauigkeit der Informationen nachlassen wird (Fei-Wu-Unschärferelation). Bisher konnte nicht geklärt werden, welche Theorie stimmt, da die noch geringen Abstände keine exakten Zeitmessungen zulassen.

Psi-Schutz

Besonders aktive Forschung wird im Bereich des Psi-Schutzes betrieben. Hier dreht sich alles um die Frage, wie psionisch unbegabte Lebewesen, Objekte oder sogar ganze Gebiete vor Psi-Einsatz geschützt werden können. Der beste Schutz gegen einen Psioniker ist bisher immer noch ein stärkerer Psioniker.

Man fand jedoch schnell heraus, das Psi-Anwendungen in der Nähe einer Seismann-Strahlungsquelle schwer bis unmöglich werden.

Einige Geräte erzeugen leichte Seismannfelder (Computer, Hologramme), während Raumschiffreaktoren, -schilde und Sprungtriebwerke mittlere bis schwere Felder bewirken. Die stärksten Seismannfelder können bei Sonneneruptionen nachgewiesen werden. Künstliche Schutzfelder sind derzeit nur unter großem Geld- und Materialaufwand mit geringer Wirkung herstellbar. Trotzdem werden wichtige Konferenzräume bereits dadurch abgeschirmt und reiche Leute, die es sich leisten können, schützen auch ihren privaten Besitz mit Seismannfeldern.

3.1.6 Regeln

Menschen
Keine Rassenmodifikationen
Androiden möglich

- Die Regeln des Kapitels Charaktererschaffung gelten grundsätzlich für Menschen.
- Es wird empfohlen, alle Basisattribute auf Werte zwischen 2 und 20 zu setzen. Abweichungen sollten begründet werden.
- Frauen werden durchschnittlich 95 Jahre alt, haben eine mittlere Körpergröße von 178 cm und wiegen ca. 70 kg. Männer erreichen ein Durchschnittsalter von 90 Jahren, werden im Schnitt 186 cm groß und wiegen 84 kg.

3.2 Psyker

3.2.1 Beschreibung

Die Rasse der Psyker hat die bisher größte festgestellte Ähnlichkeit zu den Menschen im Vergleich zu anderen Fremdassen. Tatsächlich könnten Psyker für den unvoreingenommenen Beobachter gut als Menschen erscheinen. Der Körperaufbau ist bis auf Details und ein größeres Gehirn identisch, wenn auch ein Psyker im Durchschnitt kleiner und schwächer als ein Mensch ist. Da der Heimatplanet der Psyker eine geringe Schwerkraft aufweist, ist ihr Knochenbau wesentlich weniger belastbar als bei anderen Rassen. Dies macht Psyker sowohl auf größeren Planeten als auch an Bord von Raumschiffen schwer zu schaffen.

Es gibt unter den Psykern den Menschen ähnliche Varietäten was Haut-, Haar- und Augenfarbe angeht. Auch die Psyker haben zwei Geschlechter, wobei eine Paarung mit Menschen möglich ist.

3.2.2 Heimatsystem

Die Heimatwelt der Psyker liegt 33,2 Parsec (ca. 108 Lichtjahre) weit spinwärts (=„vom Kern der Milchstraße nach außen“) von der Erde entfernt. Sie wird von den Psykern *Zeiv* genannt und umkreist den Stern Varlor (a Ceti). Die Psyker nennen sich selbst *Vartour*. *Zeiv* hat einen Radius von 5.900 km und umläuft Varlor innerhalb von 297 Tagen (= 309 Erdentage), wobei ein *Zeiv*-Tag knapp 25 Erdenstunden entspricht.

Auf *Zeiv* gibt es keine zyklischen Jahreszeiten, da der Planet gegenüber seiner Bahnebene nicht geneigt ist. Am Äquator ist es permanent Sommer, während die Pole einen immerwährenden Winter zu bieten haben. Die Temperaturen sind mit der Erde vergleichbar. Der Großteil der Bevölkerung konzentriert sich deshalb auf die gemäßigten Gebiete nördlich und südlich des Äquators.

Die Psyker verfügten vor der Kontaktaufnahme mit den Menschen nicht über Sprungtechnik und haben deshalb fast nur planetare Raumfahrt entwickelt. Einige Planeten und Monde ihres Systems verfügen über größere Stationen, meistens rein wissenschaftlicher Natur. Da es insgesamt nur ca. 400 Millionen Psyker gibt, haben sie keinerlei Kolonien im Weltraum erschlossen. Die wenigen Psyker, die außerhalb ihres Heimatsystems leben, haben sich meistens auf der Erde oder den anderen menschlichen Kolonien niedergelassen. Natürlich gibt es diplomatische und wirtschaftliche Außenstellen bei anderen Rassen.

3.2.3 Gesellschaft und Kultur

Da es insgesamt nur sehr wenige Psyker gibt, hat sich schon vor Jahrhunderten eine Weltregierung gebildet, welche von allen Psykern demokratisch gewählt wird. Auch ihre besondere Fähigkeit, die Anwendung starker Psi-Kräfte, hat schnell zu

einheitlichen Strukturen innerhalb der Gesellschaft und Kultur geführt. Jeder Psyker ist in der Lage, Psi anzuwenden, wobei es natürlich stärkere und schwächere Psioniker gibt.

Die Psyker wenden ihre Kräfte sowohl effektiv als auch verschwenderisch an. Effektiv bedeutet, daß viele Geräte auf Psi basieren (womit sie für Nicht-Psioniker unbrauchbar sind), aber trotzdem einen relativ hohen Technikanteil haben. Es gibt daneben natürlich auch genügend Dinge, welche rein technischer Natur sind. Verschwenderisch sind Psyker was Spiel, Sport, Kunst und Unterhaltung angeht. Fast alle ihre Vergnügungen werden durch Psi unterstützt. Psionische Wettkämpfe sind an der Tagesordnung und die stärksten Psioniker ihres Volkes genießen Heldenverehrung.

3.2.4 Sicherheit und Militär

Auf *Zeiv* gibt es Polizei und Sicherheitskräfte, sowie die sogenannte Gedankenpolizei. Sie ist etwa mit der menschlichen Gilde der Psioniker zu vergleichen, kümmert sich aber nur um die schlimmsten Vergehen. Für normale Straftaten reicht die Polizei (die ja stets psionisch begabt ist) meistens aus.

Es gibt wenig Militär, erst nach dem Zwischenfall von 2190 wurden eine planetare Verteidigung und eine kleine Raumflotte gebaut. Da die Psyker mit den VS eine Militärallianz gebildet haben, ist die Erde vertraglich verpflichtet, den Psykern in einem Krieg beizustehen. Umgekehrt unterstützen die Psyker die Psi-Forschung der Menschen.

Ihre beste Waffe ist ihr Psi-Potential. Damit würden sie einen Konflikt mit hoher Wahrscheinlichkeit siegreich beenden, sofern sich die Psyker nur verteidigen. Da Psyker aber selten aggressiv sind und auch nicht über Massenvernichtungs- oder Angriffswaffen verfügen, sehen andere Rassen durch sie keine Bedrohung. Da die Psyker über schwere Verteidigungswaffen und Schutzschilde verfügen, welche Technik und Psi koppeln, sind sie allerdings ein beliebtes Spionageziel. Bisher haben andere Rassen (die Menschen eingeschlossen) aber keine Fortschritte in dieser Richtung erzielen können.

3.2.5 Regeln

Psyker							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-2	0	-2	-4	-4	0	0	+5
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
0	0	0	0	0	-4		0
Automatische Eigenschaften: <i>Unsterbliche Seele</i> <i>Fragiler Körper</i> <i>Psi-Widerstand</i> <i>Meditation bei Raumsprüngen nötig</i> <i>Psi-Priorität automatisch 1, dafür Waffen-Priorität 0</i> <i>Kunstmuskeln nötig, sonst permanent -1 bei Erden-Schwerkraft</i>							

- Ein Psyker bekommt körperliche Schwierigkeiten, wenn er seine Heimatwelt

verläßt, da er auf höhere Schwerkraft nicht eingestellt ist. Um diese Probleme zu umgehen, muß der Charakter über Kunstmuskeln verfügen (Stufe unerheblich) oder permanent 1 auf jeden körperlichen Fertigkeitwurf in Kauf nehmen.

- Darüber hinaus besitzen Psyker einen *Fragilen Körper*, was sie überaus empfindlich gegenüber Verletzungen macht.
- Psyker sind extrem empfindlich gegenüber Sprüngen. Bei einem Raumsprung müssen sie meditieren oder starke Beruhigungsmittel (medizinisches Risiko) nehmen, um keine bleibenden Schäden davonzutragen. Sie regenerieren während eines Sprunges keine PP. Meditierende Psyker sind erst [2w] Minuten nach Eintauchen in den Normalraum wieder aktionsfähig.
- Psyker haben eine Anfangspriorität von 1 auf Psi-Fertigkeiten, dafür aber Priorität 0 auf Waffen (Anfangs nicht einsetzbar).
- Ein Psyker verfügt automatisch über *Psi-Widerstand*.
- Die Eigenschaften *Schmerzunempfindlichkeit* und *Psi-Anfälligkeit* dürfen nicht gewählt werden.
- Psykercharaktere haben Zugriff auf die Fertigkeit *Laserswert*, können aber keine Fertigkeit erlernen, welche die Bedienung oder Fertigung schwerer Psi-Waffen umfaßt.
- Es gibt keine Psyker-Androiden.
- Frauen werden durchschnittlich 70 Jahre alt, haben eine mittlere Körpergröße von 156 cm und wiegen ca. 50 kg. Männer erreichen ein Durchschnittsalter von 68 Jahren, werden im Schnitt 168 cm groß und wiegen 60 kg.

3.3 Tiroo

3.3.1 Beschreibung

Die Tiroo sehen Menschen ähnlich, sind aber wesentlich kleiner und schwächer. Sie verfügen über nach außen gewölbte Augen, welche ihnen einen fast kompletten Rundumblick erlauben und ihnen eine hohe Sehkraft gewähren. Auch die restlichen Sinnesorgane (Ohren, Nase, Mund) sind im Vergleich zu Menschen größer und exponierter. Die Tiroo haben so gut wie keine Körperbehaarung (meistens nur wenige Kopfhare) und eine weiße bis hellbraune Hautfarbe. Farbige Tiroo gibt es nicht.

Da der Heimatplanet der Tiroo („Kaii“) in einer perfekten Biosphärenbahn um den „ruhigen“ Stern CGG +8° 6542 („Uneda“) kreist, eine extreme Achsenneigung besitzt und über eine ausgleichende Atmosphäre verfügt, herrschen auf ganz Kaii relativ gleichbleibende und gemäßigte Bedingungen. Aus diesem Grund haben sich die körperlichen Fähigkeiten der Tiroo nie besonders gut entwickelt. Da die Urahnen der Tiroo kleine Fluchttiere waren, sind jedoch ihre Sinne gut ausgebildet.

3.3.2 Gesellschaft und Politik

Es gibt etwa 3,5 Milliarden Tiroo, von denen ca. 20 Millionen in Tiroo-Kolonien oder Stützpunkten fremder Rassen leben. Die Tiroo sind neben den Menschen die einzige Rasse, die zahlreiche Kolonien gegründet haben und zu allen anderen Rassen regen diplomatischen und wirtschaftlichen Kontakt pflegen. Gelegentlich gibt es Spannungen mit Mankas, da einige Staaten dieser Rasse immer noch Piraterie durch Ausgabe von Kaperbriefen unterstützen. In den letzten 10 Jahren haben die Übergriffe auf Schiffe der Tiroo jedoch abgenommen, was nicht zuletzt auf saftige Bestechungsgelder zurückzuführen sein dürfte.

Ähnlich wie auf der Erde ist das Zeitalter der internen Kriege für die Tiroo Vergangenheit, zumal sie nie besonders kriegslüster waren. Trotzdem gibt es insgesamt 106 souveräne Staaten und Kolonien, welche einen gemeinsamen Rat als „Weltregierung“ ins Leben gerufen haben. Die einzelnen Staaten sind jedoch etwas unabhängiger als die Mitgliedsländer der VS, so ist es ihnen gestattet, über Militär zu verfügen und eigene Verträge mit Fremdrassen zu schließen. Faktisch gibt es aber gemeinsame Streitkräfte und globale Abmachungen mit allen bekannten Fremdrassen (vor allem Handel und Raumverkehr betreffend).

Die einzelnen Tiroo-Staaten sind entweder Demokratien oder repräsentative Monarchien. Die Lebensbedingungen der einfachen Tiroo gelten als gut, da es keine Überbevölkerung und auch ansonsten nur geringe soziale Spannungen gibt. Der TL liegt zwischen 9,5 und 10.

3.3.3 Psi

Die Tiroo sind leicht überdurchschnittlich psi-begabt. Es gibt keine globale Psi-Überwachung oder Organisation (wie die menschliche Gilde der Psioniker), die einzelnen Staaten haben unterschiedliche Regelungen (welche aber nur geringfügige Abweichungen besitzen). Eine Psionikerverfolgung oder -ablehnung gibt es nicht, die meisten begabten Tiroo arbeiten für Großkonzerne oder Regierungen.

3.3.4 Handel und Technik

Die Tiroo handeln mit allem und jedem. Die meisten Konzerne besitzen Außenstellen auf allen wichtigen Handelspunkten der Galaxis (z.B. Alpha Centauri). Vor allem Hochtechnologie ist ein großer Exportschlager. Die Tiroo sind außerdem für ihre industriellen Veredelungsverfahren bekannt. Ein Sprichwort unter Raumfahrern sagt „Die Tiroo können Scheiße in Gold verwandeln“.

Tiroo verfügen über die gleiche Cyberwaretechnologie wie Menschen und wenden sie auch intensiv an (obwohl sie eine geringe Cyberverträglichkeit haben). Sie sind auch die einzige Rasse (neben den Menschen), welche in der Lage sind, künstliche Wesen ihrer Form zu bauen (also Tiroiden). Diese Technik hinkt der menschlichen aber noch etwas hinterher.

In der Raumfahrt haben sich die Tiroo auf kleine und mittlere Schiffe (bis GK 6) spezialisiert, wobei sie als Experten in Panzerungs- und Schildtechnologien gelten. Außerdem wird vermutet, daß die Tiroo kurz vor einem Durchbruch in der Überlichtkommunikation stehen (tatsächlich handelt es sich um eine zu herkömmlichen Theorien alternative Kommunikationstechnologie).

3.3.5 Regeln

Tiroo							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-5	+1	-3	-3	-5	+1	+1	+1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+6	+4	+1	+1	-3	0		0
Automatische Eigenschaften: <i>Besonderes Talent</i> (einmal kostenlos, darf bis 3× gewählt werden) <i>Unsterbliche Seele</i> kann für halbe Kosten gewählt werden 1[w] mehr Schaden an Trefferzonen 1-1 oder 1-6,7 Niemals <i>Reduzierte Blutung</i> oder <i>Schmerzunempfindlichkeit</i> Tiroiden möglich							

- Bei Treffern auf Kopf, Mitte (1;1) oder Ohr (1;6,7) erhalten Tiroo-Charaktere 1[W] Schaden mehr.
- Tiroo können die Eigenschaft *Unsterbliche Seele* für die Hälfte der Kosten erwerben.
- Ein Tiroo-Charakter hat automatisch ein *Besonderes Talent* und darf bis zu zwei weitere *Besondere Talente* für die normalen Kosten kaufen.
- Die Eigenschaften *Reduzierte Blutung* und *Schmerzunempfindlichkeit* dürfen nicht gewählt werden.
- Tiroo werden ca. 70 Jahre alt. Es gibt zwei Geschlechter, welche sich in ihren Werten kaum unterscheiden. Die durchschnittliche Körpergröße liegt bei 140 cm, das Gewicht bei 45 kg.

3.4 Manka

3.4.1 Beschreibung

Mankas haben das Aussehen eines aufrechtgehenden Archaeopteryx, der seine Flügel eingebüßt hat. Tatsächlich stammen die Mankas von ähnlichen (ebenfalls ausgestorbenen) Gleitflüglern ihrer Heimatwelt ab. Ihr länglicher Kopf und ausgeprägter Schnabel sowie ihre kompakte, leicht gebeugte Körperhaltung lassen sie viel eher wie einen Dinosaurier der Urerde aussehen als beispielsweise einen Ssisch. Mankas gelten allgemein als aggressiv und leicht reizbar, es gibt jedoch auch genügend umgängliche Vertreter ihrer Spezies. Da der Heimatplanet der Mankas („Gran“) der anerkannt lebensfeindlichste aller bewohnten Planeten war bzw. noch ist, haben die Mankas frühzeitig ihre Tüchtigkeit auf dem Überlebenssektor beweisen müssen. Die Gesellschaftsformen der frühen TL basierten fast ausnahmslos auf Kampf, List und Tücke. Heutzutage findet ein gewaltiger gesellschaftlicher Umbruch statt, da immer mehr Mankas in den Bereichen Wissenschaft, Technik und Wirtschaft drängen.

3.4.2 Geschichte

Die Mankas sind die einzige Rasse, welche von einer anderen raumfahrenden Spezies „gefunden“ wurden, bevor sie ihre eigene interstellare Raumfahrt entwickeln konnten. Die Tiroo entdeckten im Jahr 2139 die Heimatwelt der Manka, die sich zu diesem Zeitpunkt auf einem TL-7-Niveau befand. Die Schilderungen der folgenden Jahre gehen etwas auseinander: Während die Mankas behaupten, die Tiroo hätten ihren Planeten jahrzehntelang ausgebeutet, verweisen die Tiroo auf den in dieser Zeit erzielten technischen Fortschritt der Mankas. Die Wahrheit liegt wahrscheinlich irgendwo in der Mitte. Auf jeden Fall zogen sich die Tiroo nach 30 Jahren freiwillig zurück und ließen die Manka allein weiterwerken. Diese dankten dem Universum im allgemeinen und den Tiroo im besonderen lange Zeit für ihre Eingliederung in die galaktische Gesellschaft damit, daß sie immer wieder Schiffe Außerirdischer angriffen und aufbrachten. Dieses Verhalten ist im Nachhinein nicht unbedingt als fremdenfeindlich oder provokativ anzusehen, da die Mankas auch bzw. gerade untereinander diese Vorgehensweise bevorzugten. Die Hyperraumsprungtechnik und die fehlende Kommunikation erleichterten auch nicht unwesentlich dieses aus Mankasicht listige und tapfere Verhalten. Heute gibt es nur noch wenige Staaten auf Gran, welche Kaperbriefe ausstellen und diese gelten normalerweise nur für Schiffe anderer Mankastaaten. Trotzdem sind „Versehen“ oder unabhängige Piraten niemals auszuschließen.

3.4.3 Gesellschaft und Politik

Die Mankas haben bisher keine Kolonien in anderen Systemen gegründet. Lediglich ihr eigenes Sternensystem beherbergt eine Handvoll Stützpunkte, meistens militärischer Natur. Auf Gran gibt es 155 Staaten, in denen zwei Milliarden Mankas leben. Vier der Staaten gelten als Großmächte, da sie insgesamt 21% der Landmasse, 14% des Bruttosozialproduktes und 8% der Bevölkerung Mankas ausmachen. Es gibt kaum staatsübergreifende Projekte oder gar planetare Gremien und Verbände, lokal begrenzte Kriege sind an der Tagesordnung. Bisher konnten nicht konventionelle Kriege vermieden werden, unabhängige Beobachter fürchten jedoch, daß es innerhalb der nächsten 10 Jahre zu einem größeren Konflikt kommen könnte.

Die einzelnen Staaten bieten von Demokratie bis zu Diktatur und Anarchie eine gewaltige politische Bandbreite. Auch der TL variiert von Staat zu Staat. Während der TTL sich zwischen 8 und 9 bewegt, haben der soziale und wirtschaftliche TL in den seltensten Fällen eine sieben erreicht.

Auch die Behandlung psionisch begabter Mankas unterscheidet sich je nach Regierungs- und Gesellschaftssystem. Die meisten Staaten verfolgen Psioniker, lassen sie töten oder versuchen, ihre Fähigkeiten unbrauchbar zu machen. Nur in den größten und fortgeschritteneren Ländern werden Psioniker benötigt, wenn auch streng überwacht und nur in Regierungskdiensten. Viele Psioniker verlassen Gran und bieten sich außerirdischen Staaten an. Da Mankas insgesamt zwar leicht unterdurchschnittlich begabt sind, die wenigen einzelnen Psioniker jedoch zu den Stärkeren gezählt werden, ist dies relativ einfach.

3.4.4 Handel und Technik

Die mankaischen Händler sind für ihren Wagemut bekannt. Sie scheuen sich nicht, Kriegsgebiete anzufliegen oder Blockaden zu durchbrechen.. Außerdem handeln sie vorzugsweise mit illegalen Gütern, da diese den größten Profit versprechen. Es gibt nur wenige Handelskonzerne, so daß ein beachtlicher Prozentsatz aller Geschäfte auf Kleinhändler entfällt. Diese sehen außerirdische Konkurrenz übrigens nicht besonders gerne.

Die Technik der Mankas ist veraltet und zusammengeschustert aber zweckmäßig. Es gibt keinen technischen Bereich, in dem sie eine führende Rolle spielen würden. Allerdings haben sie ein unglaubliches Geschick darin, Technologien anderer Völker zu stehlen und zu verstehen.

3.4.5 Regeln

Manka							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+4	0	-1	+4	0	-3	0	-1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
0	+4	+4	+1	-4	0		+5
Automatische Eigenschaften: <i>Besonderes Talent (Ökologie)</i> zusätzlich <i>Cyberware kostet zu Beginn doppelt</i> <i>Unsterbliche Seele</i> darf nicht gewählt werden							

- Neu erschaffene Charaktere müssen für Cyberware den doppelten Preis bezahlen.
- Es gibt so gut wie keine Mankas mit Psi-Priorität 1. Am häufigsten ist eine Priorität von 2 oder 0.
- Mankas erhalten ein spezielles *Besonderes Talent* in *Ökologie*. Ein weiteres *Besonderes Talent* darf auch zusätzlich normal erworben werden.
- Die Eigenschaft *Unsterbliche Seele* darf nicht gewählt werden.
- Mankas werden über 2 Meter groß und wiegen knapp 100 kg. Sie könnten ein Alter von 90 Jahren erreichen, wenn sie nicht vorher meistens eines unnatürlichen Todes sterben würden. Es gibt zwei Geschlechter. Eine Paarung mit anderen Rassen ist nicht möglich.

3.5 Ssisch

3.5.1 Beschreibung

Es handelt sich bei den Ssisch um eine bipedale Echsenrasse, ca. 2 Meter groß und stämmig. Sie wirken plump und behäbig, sind aber nicht unbeweglich und vor allem sehr geschickt. Ihre Finger sind nicht größer als bei Menschen und genauso gelenkig. Ihre Schuppenhaut bietet ihnen einen natürlichen Rüstungsschutz.

Ssisch haben kräftige Oberschenkel, aber keinen Schwanz wie ein Tyrannus Saurus. Ihr Kopf ist extrem langgezogen und abgeflacht, wodurch ihre Augen seitlich oben liegen, was den Ssisch einen toten Punkt im vorderen Blickfeld beschert. Trotzdem sind ihre Sinne hervorragend ausgebildet.

3.5.2 Die Begabung

Es gibt Ssisch, welche die Begabung haben, die Begabung eines anderen Ssichs zu erkennen. Es handelt sich dabei um ein kaum erforschtes Phänomen, welches nichts mit Psi zu tun hat.

Ein *Gabenkenner* könnte z.B. feststellen: „Du verfügst über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn, deine Bestimmung ist es, Richter zu werden.“

In vielen Staaten gibt es Gesetze, die eine Prüfung jedes Ssich-Kindes vorschreiben, in anderen Ländern wird es freiwillig angeboten.

Die Vorhersage ist sehr genau und sollte etwa im Alter von 10 Jahren stattfinden, wenn junge Ssisch ihre endgültige Schuppenhaut bekommen und damit geschlechtsreif werden.

Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Untersuchungen und Projekte, die belegen, daß die Gabenkenner eine über 90%ige Erfolgchance haben.

3.5.3 Regeln

Ssisch							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	0	-2	+3	0	0	-2	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+5	0	+2	+2	-5	0		+5
Automatische Eigenschaften: <i>Natürliche Rüstung</i> (RS 2) Toter Punkt bei SEH-Würfen (bei einer 10) Begabungswurf möglich							

- Jedes Würfel-Ergebnis von 10 (in jeglicher Kombination) bei einem Sehkraftwurf ist automatisch ein Mißerfolg. Dies simuliert den toten Punkt im Blickfeld.
- Es gibt unter den Ssisch deutlich weniger Psioniker als unter den anderen Rassen. Eine Priorität von 3 ist extrem selten.
- Ssisch verfügen automatisch über die Eigenschaft *Natürliche Rüstung* in Höhe von 2.
- Ssisch werden bis zu 150 Jahre alt, ihre durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei

120 Jahren. Ihre Körpergröße beträgt ca. 2 Meter, ihr Gewicht um die 150 kg.

- Es gibt zwei Geschlechter, die sich vom Aussehen her kaum unterscheiden. Da es sich um Reptilien handelt, schlüpfen Ssisch aus Eiern. Eine Paarung mit anderen Rassen ist nicht möglich.
- Begabung: Ein Spieler, der einen Ssisch spielen möchte, muß festlegen, ob dieser geprüft wurde oder nicht. Wurde er nicht geprüft, erstellt der Spieler ganz normal einen Charakter.

Im anderen Fall wird mit w%(90) gewürfelt, ob die Vorhersage des Gabenkenner korrekt war. In diesem Fall sucht sich der Spieler einen Beruf aus und erhält automatisch eine Eigenschaft, die zu diesem Beruf paßt (freie Auswahl, weitere Eigenschaften können zusätzlich gekauft werden). Dabei können auch Fertigkeiten abstrakter Natur (wie *Gerechtigkeitssinn*) gewählt werden, sie müssen nicht in der Eigenschafts-Liste vorkommen. Der Spieler erhält außerdem ein *Besonderes Talent* passend zu seiner Begabung (also im Beispiel die Fertigkeit *Gesellschaftswissenschaften*).

War die Vorhersage nicht korrekt, darf der Charakter überhaupt keine positiven Eigenschaften wählen oder kaufen.

3.6 Shinlei (Nomaden)

3.6.1 Beschreibung

Die *Shinlei paru* (Kinder der Sterne), wie sie sich selbst nennen, sind humanoide Wesen, welche in riesigen Raumschiffen leben (**genaue Beschreibung?**). Die Nomaden nehmen aber auch Menschen oder Mitglieder anderer Rassen auf, wenn diese bedingungslos bereit sind, ihren Lebensstil anzunehmen.

Ihre Großschiffe, deren Anzahl auf 60 bis 100 geschätzt wird, sind sprunghaft, gut bewaffnet und ein höchst ungewöhnlicher Anblick. Es handelt sich zum Großteil um Flickwerk unterschiedlichster Technik, erworben oder getauscht in den entferntesten Winkeln der Galaxie (böse Zungen sprechen von gestohlen).

Die folgenden Informationen enthalten Daten, welche nicht „allgemein“ bekannt sind, im Spiel also (ohne Grund) nicht verwendet werden sollten.

3.6.2 Gesellschaft

Es gibt schätzungsweise zwei Millionen Shinlei in der bekannten Galaxis. Ihre Herkunft ist unbekannt, es wird aber vermutet, daß sie die Reste einer alten, fortgeschrittenen Kultur sind.

Ihre Schiffe beherbergen zwischen mehreren Tausend und einer Viertelmillion Nomaden. Jedes Schiff wird von einer autarken Gemeinschaft bewohnt, welche selbstverantwortlich für ihr Handeln und Überleben ist. Shinlei betreiben zwar höchst selten Piraterie, haben aber ein seltsames Verständnis von Besitz, weswegen sie „Hausverbot“ im VS-Raum haben. Dieses Verbot stört die Shinlei wenig, allerdings betreten sie VS-Systeme nur noch mit kleineren, unauffälligeren Schiffen.

Vor vielen Jahrzehnten haben sich einige menschliche Sinti und Roma, die das Auftauchen von galaktischen Nomaden als göttliche Vorsehung gedeutet haben, den Shinlei angeschlossen. Passenderweise sind die Shinlei sehr religiös. Sie glauben an eine gottähnliche Entität, welche das komplette Universum umfaßt. Da der gesamte Kosmos zusammenhängt, beeinflußt das Handeln des Einzelnen stets die Gesamtheit.

Das Alter eines Nomaden, nicht seine Fähigkeiten, bestimmt seinen Stand in der Gesellschaft. Die Anführer ihres Volkes sind die Ältesten, welche in Form eines Rates jedem Schiff vorstehen. Aus den Schiffsräten werden regelmäßig Mitglieder zum sogenannten Großrat entsandt, welcher Entscheidungen für alle Shinlei trifft. Innerhalb eines Schiffes sind die Entscheidungen des Rates jedoch absolut bindend. Der Rat, dessen Vorsitz die älteste Frau führt, kümmert sich um Politik, Recht, Gesellschaft und Soziales. Der Kommandant eines Schiffes, der immer ein Mann ist, trifft alle Entscheidungen, Schiff und Einsätze betreffend. Junge Shinlei verlassen oft ihre Heimatschiffe und

streunen jahrelang durch die Galaxis. Sie sind als Navigatoren beliebt, da sie fast alle Sternenkarten auswendig kennen. Gelegentlich sind sie auch im Auftrag der Ältesten unterwegs.

Eine besondere Eigenart sind die „geschmückten“ Wunden. Shinlei sind stolz auf jede Wunde und schmücken sie nach dem Heilungsprozeß durch goldene oder silberne Ringe. Dabei ist es völlig unerheblich, wo sich die Wunde befunden hat, viele Shinlei tragen Ringe im Gesicht, an den Fingern oder auf dem Schädel.

3.6.3 Besitz

Die Shinlei unterteilen Besitz in drei Kategorien, ein Umstand, der öfter zu Schwierigkeiten mit Mitgliedern anderer Rassen führt.

Persönlicher Besitz:

Dabei handelt es sich um alles, was eine Person am Körper trägt, eindeutig ihr gehört (Ausweis, Familienschmuck) oder in einen Rucksack normaler Größe paßt. Jeder Shinlei besitzt nur einen Rucksack, welcher seinen kompletten Besitz enthält.

Anspruchsbesitz:

Es handelt sich um Besitz, auf den eine Person Anspruch erhebt, den aber alle benutzen dürfen. Beispielsweise ein Rasierapparat, der in der Duschkabine des Raumschiffs liegt. Eine Person hat ihn gekauft (=Anspruch), aber jeder darf ihn unentgeltlich benutzen.

Allgemeiner Besitz:

Sonstige Güter gehören der Allgemeinheit. Hierbei wird unterschieden: Hat das Gut für die Gesellschaft eine wichtige Bedeutung (Sprungantrieb, Beiboot eines Schiffes etc.), so hat die Gesellschaft einen Anspruch darauf (s.o.). Im anderen Fall kann der allgemeine Besitz beliebig entfernt, mitgenommen und sogar veräußert werden.

3.6.4 Technik und Raumschiffe

Die technischen Möglichkeiten der Shinlei liegen offiziell bei TL 9,5 bis 10. In Wahrheit haben die Nomaden in einigen Bereichen (Raumfahrt, Medizin) bereits TL 11 erreicht. Dieses Wissen wird eifersüchtig gehütet und tatsächlich gibt es kaum Nicht-Shinlei, denen die Wahrheit bekannt ist.

Die Shinlei können hervorragend klonen und sind in der Lage Bioimplantate herzustellen. Diese Technik steht natürlich nur Mitgliedern ihrer Gemeinschaft offen. Ein Shinlei wird sich in keinem Fall fremde Cyberware einbauen lassen, dazu ist er viel zu stolz.

Die Schiffe der Shinlei bewegen sich zwischen Größenklasse 6 und 10 (= bis zu 10^{10} m³), ihr größtes Schiff ist die *Tuma-Hu* (ehrevoller Stolz), zugleich Sitz des Großrates.

Jedes Schiff wurde aus unterschiedlichsten Technologien zusammengebastelt und umfaßt technische Sektoren, Wohn- und Freizeitsektionen

und Biosphären. Fast alle Systeme sind doppelt oder sogar dreifach vorhanden, um Ausfällen vorzubeugen. Die Raumschiffpanzerung ist dem TL entsprechend maximal, die Defensivbewaffnung auf höchstem Standard. Shinlei-Schiffe verfügen nur über geringe Offensivkapazitäten, da sie als Wanderer zwischen den Sternsystemen ihre „Gastgeber“ nicht verschrecken wollen. Nur die größten Schiffe verfügen beispielsweise über Raumjäger. Ansonsten gibt es zahlreiche Beiboote, Shuttles oder Frachter bis Größenklasse 5 an Bord. Die Schiffe sind teilweise so groß, daß sie im Raumsprung gravitationelle Veränderungen hervorrufen. Aus diesem Grund parken die Shinlei ihre Großschiffe im Leerraum zwischen den Sternen und springen dann mit kleinen Schiffen in bewohnte Gegenden.

Es gibt Gerüchte, welche besagen, die Shinlei verfügten über eine Überlichtkommunikation. Dies entspricht nicht der Wahrheit. Sie verfügen über ein eigenes Postsondensystem und feste Sprungpunkte, welche sie regelmäßig als Treffpunkte nutzen, um auf dem neuesten Stand zu bleiben. Durch ihre Technik der Sprungunterbrechung (s.u.) und verbesserte Gravitationssensoren sind sie in der Lage, ungenaue Koordinaten in letzter Sekunde auszugleichen. Außerdem mischen sich die Shinlei ständig unter Raumfahrer, um auf dem neuesten Stand zu bleiben.

3.6.5 Sprungunterbrechung

Die Shinlei verfügen über die besten Computerkarten in der Galaxis, selbst Meteore und sonstige Störfaktoren (dunkle Materie etc.) sind eingezeichnet. Es wird gesagt, daß noch nie eins ihrer Schiffe im Sprung verloren gegangen ist.

Ihre überlegenen Kenntnisse erhalten sie durch die Möglichkeit, Sprünge zu unterbrechen (was dem Rest der Galaxis nicht bekannt ist). Bei der Unterbrechung kann der Sprungtunnel für kurze Zeit aufgelöst werden (das Schiff bleibt aber auf Kurs). In dieser Zeit können die Shinlei kurze Scans zwischen den Systemen durchführen und sogar geringfügige Korrekturen vornehmen. Die Anzahl der Unterbrechungen ist allerdings begrenzt und hängt von der Stufe des Sprungtriebwerkes ab (halbe Stufe).

3.6.6 Regeln

Shinlei							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+1	+1	0	+2	-4	0	0	0
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+2	-1	-1	-1	-1	+5		0
Automatische Eigenschaften: Keine Cyberware möglich Bonus +1 auf Akrobatik (Null-g-Bewegung) Bonus +1 auf Kontrollzentrum (Raumfahrzeuge)							

- Die Shinlei haben eine durchschnittliche Psi-Begabung, die, wenn vorhanden, eher stark ist. Eine Psi-Priorität von 1 ist selten.
- Kein Shinleicharakter startet mit Cyberware, da die Shinlei der Meinung sind, künstliche Verbesserungen sind wider die Natur. Sollte allerdings ein Shinlei ein Körperteil verlieren, wird er kostenlosen Ersatz erhalten, entweder in Form geklonter Gliedmaße oder als Bioware. Der Einbau von Zielerfassern, internen Waffen, Reflexverstärkern, Kunstmuskeln oder ähnlichem Schnickschnack scheidet von vornherein aus.
- Alle Shinlei erhalten einen Bonus von +1 auf die Spezialisierungen *Akrobatik (Null-g-Bewegung)* und *Kontrollzentrum (Raumfahrzeuge)*.
- Körpergröße und -gewicht unterscheiden sich nur geringfügig von den menschlichen Daten.
- Jede Wunde von Größe 3 aufwärts wird von einem Shinleicharakter nach dem Abheilen gepierced (diese Fähigkeit beherrschen sie automatisch).

3.7 Ne

3.7.1 Beschreibung

Bei den Ne handelt es sich um aufrecht gehende Katzenwesen mit vage humanoider Form. Die Ne werden je nach Aussehen in vier Rassen unterteilt, welche Ähnlichkeiten mit Großkatzen der Erde haben.

Die vorherrschende Rasse sind die Ne'toh (Ne'leo) oder auch Löwen. Sie stellen 75-80% der Gesamtbevölkerung. Die weiteren Rassen sind etwa gleich verteilt und werden Ne'bahk (Ne'tigris, Tiger), Ne'sima (Ne'on-ca, Jaguar) und Ne'kesche (Ne'jubatus, Gepard) genannt.

Alle Ne besitzen ein Ganzkörperfell, welches aber nicht so dicht ist wie bei den vergleichbaren Tieren. Sie können bis auf die Geparde ihre Krallen einziehen, besitzen aber deswegen kein drittes Fingerglied. Ihre Finger sind dicker als bei Menschen, deren Waffen oder Werkzeuge sie gar nicht oder nur unter Schwierigkeiten benutzen können.

Der Katzenschwanz ist nur noch rudimentär vorhanden, bei jedem 1.000. Kind ist er ausgebildet und wird normalerweise kurz nach der Geburt chirurgisch entfernt.

Es gibt zwei Geschlechter, eine Paarung ist mit Menschen und Psykern möglich. Die Geschlechtsorgane der Ne sind im Gegensatz zu Erdenkatzen nicht im Fell verborgen.

Die Ne sind Fleischfresser, haben aber aus kulturellen und geschmacklichen Gründen die Aufnahme jeder Nahrung „erlernt“. Sie müssen allerdings regelmäßig Fleisch essen, welches sie gebraten oder gekocht, aber auch gefahrlos roh zu sich nehmen. Die Ne nehmen keine lebende Nahrung mehr zu sich.

3.7.2 Politik

Vorherrschende Regierungsform auf Missk (Heimatplanet) ist die (repräsentative) Monarchie. Vereinzelt gibt es Demokratien oder religiöse Diktaturen. Eine weltumfassende Ne-Regierung gibt es nicht, allerdings wurde im Zuge der Entdeckung fremder Rassen eine internationale Behörde gebildet, welche sich mit außerweltlichen Problemen beschäftigt und an der etwa 80% aller Staaten beteiligt sind.

Im Jahr 2247 gibt es auf Missk 623 Staaten, dazu ca. 100 Gebiete, die einen autonomen Status haben oder erlangen wollen. Kriege sind an der Tagesordnung, werden aber mit konventionellen Waffen geführt. Insgesamt soll es etwa 4 Milliarden Ne geben.

Nahezu alle Monarchien sind erbgebundene Löwen-Patriarchate. Die Löwen dominieren sämtliche anderen Rassen, da sie in ihrer Evolution zuerst Rudel, Stammesstrukturen und Städte entwickelten. Alle anderen Ne sind klassische Einzelgänger.

Die weiblichen Ne sind mit ihrer Rolle zufrieden, was nach anerkannten Forschungen genetischen Ursprungs ist. Ihre Nichtbeteiligung an politischen Ämtern gleichen sie durch das allgemein übliche Haus- und Hofrecht, sowie durch die Wahl des Ehepartners aus.

Einige Staaten werden von Tigern regiert, kein Land jedoch von Jaguaren oder Geparden. Tigermonarchen werden allgemein mit Mißtrauen beobachtet, seit vor 94 Jahren ein Tiger versuchte, alle Staaten des Hauptkontinents zu „vereinen“. Dies führte zum bisher einzigen Weltkrieg, welcher vier Jahre andauerte und erst mit einem erfolgreichen Attentat auf das Leben des Diktators beendet wurde.

3.7.3 Gesellschaft

Löwen dominieren weite Teile der Gesellschaft. Sie bilden den Adel und besetzen alle wichtigen Posten in Verwaltung, Polizei und Militär. Offiziell stehen Nichtlöwen alle Wege offen und eine offensichtliche Diskriminierung findet nicht statt. Viele Tiger, Jaguare und Geparde sind jedoch Einzelgänger (auch eine genetische Ursache). Sie widmen sich hauptsächlich dem Handel, Handwerk, Sport, Unterhaltung, Kunst und der Raumfahrt.

Unter Raumfahrern liegt der Anteil an Löwen mit knapp 45% extrem niedrig. Raumfahrende Ne sind fast immer Kleinhändler, andere Rassen würden sie manchmal eher Piraten nennen. Trotzdem sind Ne umgängliche und gern gesehene Besatzungsmitglieder, auch auf Nicht-Ne-Schiffen. Weibliche Ne sind hochangesehene Mitglieder der Gesellschaft und stehen in ihren Fähigkeiten den Männern in nichts nach. Frauen sind für Grundbesitz und Kinder verantwortlich und haben das alleinige Recht, einen Ehemann zu erwählen. Die Einehe herrscht inzwischen vor, in einigen Löwenkulturen ist eine Mehrehe für männliche Ne erlaubt (wenn die Frauen dies wollen).

Eine kulturelle Besonderheit ist die Begrüßung. Diese uralte Katzensitte hat sich bis heute gehalten. Zur Begrüßung stupsen sich zwei Ne gegenseitig mit der Nase (formell). Freunde lecken sich sogar die Backe oder die Nase ab. Dies ist etwa mit menschlichen Küssen vergleichbar, es gibt zahlreiche Varianten, auch im familiären oder intimen Bereich.

3.7.4 Psi

Der Anteil an Psibegabten entspricht dem galaxisweiten Durchschnitt, wobei Frauen öfter als Männer und Nichtlöwen öfter als Löwen betroffen sind. Es gibt keine einheitlichen Psi-Gesetze, einige Ne-Staaten haben Psi-Kräfte verboten und bestrafen Psioniker sogar mit der Todesstrafe.

3.7.5 Handel

Ne tragen hauptsächlich aus sittlichen und kulturellen Gründen Kleidung, da sie über ein normalerweise ausreichendes Fell verfügen. Durch

den Kontakt mit fremden Rassen hat sich ein neuer Importschlag auf Missk entwickelt: Mode. Viele außerirdische Händler bieten speziell für Ne geschneiderte Mode an.

Auf Missk gibt es drei nicht intelligente Großkatzenarten, allerdings keine Kleinkatzen. Für die Menschen hat sich dieser Umstand zu einem echten Exportschlag entwickelt, da die Ne Interesse an allen Arten von Haus- und Rassekatzen haben. Da Züchtungen auf Missk bisher weitestgehend erfolglos geblieben sind (man munkelt, die Menschen haben ihre Katzen genetisch manipuliert), werden immer noch Katzen von der Erde importiert. Dieser Katzenhandel ist ein Ärgernis für Tierschützer beider Seiten, da immer wieder Katzen illegal gehandelt werden und zahlreiche Tiere während des langen Raumfluges qualvoll verenden.

3.7.6 *Politik und Militär*

Die politischen Beziehungen zur Erde und den Psyken sind weitestgehend gut. Die Nomaden sind gern gesehene Gäste vieler Ne. Zu anderen Rassen gibt es nur sporadischen Kontakt.

Eine Ne-Raumflotte könnte der menschlichen Flotte locker Konkurrenz machen. Da Missk aber in so viele Einzelstaaten zersplittert ist, gibt es keine Flotte von interstellarer Bedeutung. Trotzdem steht es außer Frage, daß die Ne auf eine außerirdische Bedrohung geschlossen reagieren würden.

Die Ne haben einige kleinere Kolonien in ihrem Heimatsystem aufgebaut, und expandieren erst jetzt interstellar. Ihre wenigen Kolonien sind größtmäßig bedeutungslos, da sie stets von einzelnen Staaten oder Splittergruppen betrieben werden. Viele Ne-Kolonien, gerade von religiösen Gruppen, sind auch nicht lebensfähig und gehen nach wenigen Jahren unter.

3.7.7 *Einige ausgewählte Staaten*

Kobaje

Eine repräsentative Monarchie in der südlichen Hemisphäre von Missk. Auf einer Fläche von 3 Millionen qkm leben ca. 112 Millionen Ne, 70% davon sind Löwen, jeweils 10% gehören zu den anderen Rassen.

Unter König *Ne'toh Schis Ferat* (Name: Rasse, Clan, Vorname) hat sich ein bedeutendes Kultur- und Handelszentrum entwickelt.

Kobaje dürfte die größte Militärmacht Missks sein, verfügt über demokratische Wahlen, Pressefreiheit, Psi-Überwachung durch eine Gilde und ist technisch auf einem hohen Stand (TL 10). Kobaje ist größter Handelspartner mit den VS und führt den Vorsitz der internationalen Außerirdischenbehörde. Die südliche Hemisphäre um Kobaje ist seit vier Jahrzehnten kriegsfrei.

Mitu

Eine religiöse Diktatur. Mitu ist 250.000 qkm groß und beherbergt 12 Millionen Einwohner. Offiziell

leben nur Löwen in Mitu. Tatsächlich werden die wenigen Nichtlöwenclans im Süden des Landes unterdrückt und brutal verfolgt.

Die Mitaner leben spartanisch und werden von den *Zat'ne*, den obersten Priestern ihrer Götter, geführt. Jeder der zahlreichen Götter wird durch einen *Zat'ne* vertreten, die Priester der wichtigsten Götter sind die geistigen und politischen Führer des Landes.

Die Hauptgötter sind *Pak*, die Göttin der Sonne; *Stigga*, der Gott der Nacht; *Tokhata*, die Göttin der Jagd und des Kampfes; *Molo*, der Gott der Frucht- und Mannbarkeit; *Uluba*, die Göttin des Todes und *Bisu*, der finstere Gott, der einst über alle herrschen wollte.

Gläubige müssen stets den „zuständigen“ Gott um Wohlgefallen bitten, wenn sie etwas unternehmen wollen. Ansonsten gibt es zahlreiche strenge Vorschriften:

Zauberei ist als Werk *Bisus* verboten, *Psioniker* werden verbrannt oder gesteinigt. Raumfahrt sowie Kontakt zu Fremdrassen oder Nichtlöwen sind verboten. Fleisch darf nur roh verzehrt werden, einmal pro Jahr gibt es eine rituelle Jagd auf Beutetiere. Katzen aller Art sind heilige Tiere, sie dürfen nicht berührt oder gar verletzt werden. Kinder mit angeborenem Katzenschwanz gelten als heilig.

Dieser Glaube existiert in gemäßigter Form in vielen Ländern Missks. Vielgötterei ist sowieso weit verbreitet, nur vereinzelt glauben Ne an einen Gott oder eine Wesenheit (meistens eine große, männliche Katze). In heutiger Zeit haben die meisten entwickelten Länder eine Trennung zwischen Kirche und Staat vollzogen, auch der Anteil an Atheisten ist extrem angestiegen.

3.7.8 Regeln

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

Automatische Eigenschaften:
Natürliche Waffen (ausser Geparden: *Explosive Schnelligkeit*)
Bonus +1 auf Akrobatik (Klettern) (nicht bei Geparden)
Streichen eines Subprioritätspunktes in Ausdauer

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

3.8 Lianen

3.8.1 Beschreibung

Die Lianen sind die einzige bekannte Rasse, die auf einen pflanzlichen Ursprung zurückblicken kann. Jedes Wesen besteht aus zehn „Strängen“, welche zu einem Gesamtindividuum verknötet sind. Die einzelnen Stränge können begrenzt vom Hauptkörper abgetrennt werden, sie sind aber nicht lange lebensfähig und auch nicht intelligent. Eine Liane ist nicht in der Lage, ihre Gestalt extrem zu verändern, sie kann nur einzelne Stränge leicht variieren und dadurch ihre „Arme“ und „Beine“ verlängern oder verkürzen.

Lianen haben eine grüne, braune oder graubraune Färbung, welche vor allem vom Alter des Wesens abhängt. Sie erreichen eine Länge von 180 cm und wiegen ca. 50 bis 70 kg. Die einzelnen Stränge sind teilweise Oberschenkeldick und können bis zu 10 kg Gewicht haben. Dafür gibt es auch filigranere Stränge.

Der „Körper“ einer Liane geht aufrecht auf dicken Strängen, welche auch als „Beine“ gelten könnten. Lianen sind sehr geschickt, da sie ihre Stränge variabel als Arme einsetzen können. Einen Kopf gibt es nicht, Sinnesorgane sind ebenfalls nicht vorhanden, so daß die Lianen am ehesten als ein dichter Strauch beschrieben werden kann. Für andere Rassen bedeutet dies, daß sie normalerweise eine Liane nicht von der anderen unterscheiden können (höchstens aufgrund der Färbung). Lianen selbst erkennen jedes Wesen ihrer Rasse automatisch an seiner „Schwingung“ wieder (dazu später mehr).

Lianen sind eingeschlechtliche Wesen, welche sich aber auch „paaren“ können, um Nachwuchs zu erzeugen. Ihre Fortpflanzung ist, egal ob zwei- oder eingeschlechtlich, sehr schnell und effektiv, wird aber von einer völligen Ruhephase begleitet.

3.8.2 Geschichte und Heimatsystem

Den ersten Kontakt zu den Lianen stellten die Nomaden 2245 her. Einige Nomadenschiffe haben inzwischen Lianen an Bord genommen, um diesen einen Kontakt zu anderen Rassen zu ermöglichen. Lianen sind hochintelligent, wahre Sprachgenies und sehr an außerirdischer Kultur und Technik interessiert. Die derzeit im bekannten Universum auftauchenden Lianen können als Diplomaten oder Botschafter verstanden werden.

Die Lianen bewohnen ein extrem weit entferntes Sternensystem in Kernrichtung der Milchstraße (Entfernung zur Erde: ca. 350 Parsec). Es ist das einzige Doppelsternsystem, welches intelligentes Leben hervorgebracht und zwei Planeten dafür zur Verfügung gestellt hat. Der Planet der Sekundärsonne wurde im Jahr 2160 durch die Lianen bevölkert, welche bisher keine Sprungtechnologie entwickelt haben (TL 8,5). Die genaue Anzahl der Lianen kann nur geschätzt

werden, es sollen ca. 6 Milliarden Lebewesen das Primärsystem, eine weitere Milliarde das Sekundärsystem bevölkern.

3.8.3 Gesellschaft und Politik

Da sich Lianen recht schnell fortpflanzen können, gab es vor der Entdeckung des zweiten Planeten öfter Kriege um knappe Ressourcen und Lebensraum. Seitdem haben sich jedoch vernünftige Vertreter der einzelnen Staaten durchgesetzt und die Lianen befinden sich auf dem Weg zu einer Gesamtregierung. Die einzelnen Staaten sind meistens Demokratien. Es gibt zahlreiche Monarchien und einige Diktaturen.

Lianen benötigen keine Kleidung, sie wird höchstens als Schutzmittel eingesetzt (Raumanzug, Rüstung etc.). Lianen kennen kein Fernsehen, ihre Kommunikation beruht ausschließlich auf Schwingungen, welche sie über einen hervorragenden Tastsinn (ihr Hörvermögen) wahrnehmen. Da sie mittels ihrer Stränge auch Schwingungen erzeugen können, haben sie keine Schwierigkeiten, normale Sprachen innerhalb kürzester Zeit zu erlernen und zu sprechen (nach einem Tag hat die Sprachstufe den geistigen Prioritätswert). Ihre eigenen Sprachen sind jedoch nahezu unmöglich zu erlernen und für viele Rassen nicht einmal wahrzunehmen.

Prinzipiell liegt die durchschnittliche Lebenserwartung einer Liane bei 10 Jahren. Da ein Wesen aber normalerweise nicht als Ganzes stirbt, sondern durch den Verlust zu vieler Stränge sein Bewußtsein verliert, bilden sich nach dem Tod mehrerer Wesen oft aus zurückgebliebenen Strängen ein neues Individuum, welches Bewußtseinstteile der alten Wesen übernimmt.

3.8.4 Technik

Nominell haben die Lianen TL 8,5 erreicht. In einigen Bereichen liegt ihr technisches Niveau jedoch höher. So haben sie frühzeitig Energiewaffen entwickelt, da Flammenwerfer oder Laser gegen ihren pflanzlichen Organismus wesentlich effektiver als Projektilwaffen sind. Ihre Biotechnik ist ebenfalls auf einem hohen Niveau, während sie in der Raumfahrt zurückhängen.

nach zwei Tagen als Kopie hergestellt werden, muß dann aber noch komplett geheilt werden.

3.8.5 Regeln

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

Automatische Eigenschaften:
Basisattribut CYB wird ohne Bonus auf 0 gesetzt
Sprachgenie
Natürliche Rüstung (RS 2)
Athletik (Schwimmen/Tauchen) auf beliebig hoher Stufe
Alle Energiewaffen +1, Feuer +3 Punkte Schaden

- Die Erschaffung eines Lianencharakters empfiehlt sich wirklich nur für erfahrene Spieler, da sie einen verstärkten Verwaltungsaufwand erfordert. Auch Spielertypen, die komplexeren Regeln nichts abgewinnen können, sei von der Erschaffung einer Liane abzuraten.
- Lianen verfügen nicht über den Wert CYB (ohne Ausgleich auf 0 setzen).
- Lianen verfügen automatisch über die Eigenschaft *Sprachgenie*.
- Lianen haben einen *Natürlichen Rüstungsschutz* von 2.
- Sie können automatisch *Athletik (Schwimmen/Tauchen)* auf beliebig hoher Stufe.
- Energiewaffen richten automatisch einen Schadenspunkt mehr an, Feuer sogar drei.
- Eine Liane stirbt, sobald sie über weniger als fünf lebensfähige Stränge verfügt.
- Stränge (und damit Lianen) haben eine hervorragende Selbstheilungsrate, welche sich durch Zusammenschalten zweier Stränge noch verbessern kann. Stränge, welche mit Heilung beschäftigt sind, dürfen nicht abgekoppelt werden, stehen der Liane aber ansonsten normal zur Verfügung.
- Alle Attributs- und Sinnespunkte müssen auf die zehn (neun?) Stränge verteilt werden. Benutzen Sie dazu die entsprechende Tabelle des Lianencharakterbogens (ersetzt die Cyberwaretable). Es gilt folgende Bedingung: Einem Strang muß (sofern das möglich ist) ein Punkt jedes Wertes, maximal aber 25% des Gesamtwertes, zugeteilt werden.
- Bei der Charaktererschaffung oder wenn die Liane eine neue Fertigkeit erlernt, müssen den Fertigkeiten sofort Strangnummern zugewiesen werden. Die Liane kann nicht auf die Fertigkeiten eines Strangs zugreifen, wenn dieser zerstört oder abgetrennt ist. In diesem Fall verfügt eine Liane stets über Stufe (neu: SubPriorität?) 0 in dieser Fertigkeit.
- Stränge sind weder durch Blutungen, noch kritische Treffer oder Brüche betroffen. Erhält ein bereits komplett verwundeter und toter Strang mehr als zwei weitere Schadenspunkte, gilt er als zerstört. Ein zerstörter Strang kann

3.9 KrKrKr

3.9.1 Beschreibung

Auf dem Planeten Tr'kock'klic haben sich zwei völlig unterschiedliche Spezies intelligenter Lebewesen entwickelt, die beide in den mittleren Tiefen der Ozeane leben (2000–4000m unter dem Meeresspiegel):

- Die zweigeschlechtlichen Pr'tlac, die wegen ihrer Ähnlichkeit mit terranischen Schalentieren von den Menschen „Krabben“ (weiblich) und „Krebse“ (männlich) genannt werden.
- Die Zss'pirr („Kraken“), die keine Geschlechter kennen.

Aufgrund der stark unterschiedlichen Fähigkeiten von Krabben und Krebsen werden diese oft fast als verschiedene Spezies angesehen. Zusammenfassend redet man von den Bewohnern Tr'kock'klics als den KrKrKr (Krabben, Krebsen und Kraken).

Krabben

Erwachsene Krabben besitzen einen im durchschnitt 2m langen Körper, der in vier gepanzerte Segmente unterteilt ist. Das oberste Segment weist eine Mundöffnung und an den Seiten zwei kurze Arme mit kleinen Scheren sowie zwei an Stielen befestigte Augen (die eingezogen werden können) auf. Das zweite Segment verfügt über zwei kräftige Arme an deren Enden relativ geschickte, dreifingrige Hände sitzen. Am dritten Segment sitzen die Beine und das vierte Segment läuft in einen Schwanz aus, in dessen Mitte sich der After und an dessen Ende sich die Geschlechtsöffnung befinden (beide durch verschiebbare Panzerplatten verschlossen). Der Schwanz wird am Grund als drittes Bein benutzt. Das Exoskelett bietet den Krabben einen natürlichen Rüstungsschutz. Gewicht: ca. 130kg.

Krebse

Die Segmentierung ist gegenüber den Krabben verschoben, so daß ein runder, nur etwa 1,5m langer Rumpf entsteht, der allerdings wesentlich stärker gepanzert ist und über keinen Schwanz verfügt. Die übrigen Extremitäten sind alle deutlich kräftiger und insbesondere die oberen Scheren sind zu großen, gefährlichen Waffen entwickelt. Die starke Panzerung und das fehlende dritte Bein machen die Krebse viel unbeweglicher und ungeschickter als Krabben. Gewicht: ca. 200kg.

Die Pr'tlac ernähren sich hauptsächlich von Crill und anderen Kleinsttierchen, aber auch Algen und verschiedene Anemonen verschmähen sie nicht. Die Panzer variieren in der Farbe zwischen verschiedenen Erdtönen von Braun über Beige bis Grau, oft in scheckigen Mustern. Pr'tlac sind erst mit zwanzig Jahren ausgewachsen. Die

Lebenserwartung beträgt (in den industrialisierten Ländern) heute gut 130–180 Jahre.

Kraken

Der Rumpf eines/r Krake(n) ist annähernd Kugelförmig und durchmißt etwa einen Meter. Im unteren Drittel entspringen dem Rumpf in gleichmäßigen Abständen acht 2–3m lange Tentakel, die an der Unterseite über Nesselnoppen verfügen und jeweils in drei dünne, sehr geschickte Finger auslaufen. Einziges auffälliges Kennzeichen im oberen Teil sind die zwei großen, lidlosen Augen, durch die sich die Vorderseite definiert und die ein für die trübe Tiefsee erstaunlich gutes Farbsehen ermöglichen. Dafür ist die Tiefenschärfe um so schlechter. Hinter den Augen liegt das ringförmige Gehirn, rundum geschützt durch die Muskulatur der Tentakel.

In der Mitte der Unterseite befindet sich der mit starken Zähnen bewehrte und von vielen zarten Mandibeln umgebene Mund/After. Der Schlund führt durch das Gehirn in den Rumpf, wo sich die Organe befinden, umgeben von zähem Bindegewebe. Ausserdem befinden sich an der Unterseite die Öffnung der Tintendrüse sowie der zusammengerollte Dorn (Penis).

Kraken haben kein Skelett sondern nur Knorpel, wodurch ihr Rumpf so verformbar ist, daß sie sich selbst durch eine nur 30cm durchmessende Öffnung zwängen können. Ihre Tentakel sind nicht sehr stark, so daß sie zwei davon benötigen, um annähernd die Kraft einer menschlichen Hand auszuüben. Die Haut der Kraken enthält farbige Pigmente die blitzschnell zwischen Oberfläche und tieferen Hautschichten ausgetauscht werden können. Dadurch können sie sich perfekt tarnen oder farbenprächtige Shows aufführen. Mit einiger Übung ist auch die Darstellung von Bildern und Schrift möglich. Auf kurze Distanz können Kraken so extrem schnell kommunizieren.

Kraken sind Allesfresser, die außer Fischen sogar die exotischen Landlebewesen verzehren können. Unter Kraken gibt es viele Feinschmecker, die nichts unversucht lassen, um immer neue Delikatessen kennen zu lernen. Gewicht: ca. 200kg. Zss'pirr sind bereits mit 5 Jahren voll ausgewachsen, bilden sich aber noch viel länger aus (fast jede vierte Krake verbringt zumindest ein Jahr an einer PSI-Akademie). Die Lebenserwartung liegt unter gewöhnlichen Kraken bei 70–90 Jahren, bei Psionikern um die 100–130 Jahre. Im Gegensatz zur landläufigen Meinung bei den Pr'tlac wachsen ihnen abgetrennte Gliedmassen NICHT wieder nach!

Alle KrKrKr verfügen über Schwimmblasen, wodurch sie ihre Schwimmhöhe und ihre Lage beliebig ändern können. So kann ein Krebs nie auf den Rücken fallen. Die Schwimmblasen verhindern aber auch, daß die KrKrKr den Bereich von 1500–4500m unter dem Meeresspiegel verlassen können,

da sie auch durch langen Druckausgleich nicht an so extreme Verhältnisse gewöhnt werden können.

3.9.2 Heimatsystem

Tr'kock'klic liegt in einem System weit jenseits des von Menschen erforschten Raumes, könnte man meinen. Von Terra aus immerhin 1000 Parsek hinter dem Manka-System, der bisher entferntesten von Menschen entdeckten Kultur. Und doch hat im Jahre 2249 ein Forschungsschiff der Menschen Tr'kock'klic erreicht, verfolgt von einem Schiff der Manka.

Der Grund für die Entdeckung liegt in der verblüffenden Erdähnlichkeit: 1,001g Schwerkraft, Umlaufzeit 363 Tage, Eigenrotation 25,5 Stunden, 70% Wasserfläche. Und noch dazu unbewohnt (keine Radiowellen)! – bei solchen Daten schickt man schon mal ein Forschungsschiff auch ans Buchstäblich andere Ende des Universums... (sogar Anzahl und grobe Anordnung der Kontinente haben sich als so Erdähnlich herausgestellt, dass die Entdecker sie gleich mit den selben Namen versehen haben).

Die Durchschnittstemperatur an der Oberfläche beträgt 20°C und die Achsneigung ist mit 30° für noch turbulenteren Jahreszeiten gut als auf Terra. Der Planet hat weder Monde noch Ringe – die mangelnden Gezeiten haben dafür gesorgt, daß das Leben wesentlich länger für den Sprung an Land gebraucht hat: Es gibt vorwiegend Farne und erst wenige Bäume und erste Insekten.

Das alles spielt für die Bewohner aber keine Rolle. Entscheidender ist, daß der Planet geologisch gut eine viertel Milliarde Jahre jünger als die anderen bewohnten Planeten ist und entsprechend über wesentlich stärkeren Vulkanismus verfügt.

Die größten Lebensbereiche der KrKrKr liegen entlang der diversen Meeresrücken, wo der Vulkanismus reiflich genutzt wird. Die Nationen vor Küstenstreifen oder in Binnenmeeren sind im Schnitt weniger entwickelt, abgesehen von einer Handvoll High-Tech-Staaten, die sich in erst kürzlich entdeckten, abgeschiedenen und nur über Land zugänglichen Binnenmeeren angesiedelt haben.

Zur Zeit der Ankunft des Forschungsschiffs ist die Raumfahrt für die KrKrKr ein nagelneues Forschungsgebiet: Es gibt bisher überhaupt nur ein Dutzend ständig besetzter Forschungsstationen AN LAND, von denen aus auch die ganzen DREI Satelliten kontrolliert werden, die zudem vorerst nur der Kartographierung des Festlandes dienen. Selbst die Sonne des Systems ist den KrKrKr erst seit rund 1200 Jahren bekannt und wird schlicht Pirr (Farbe, Licht) genannt.

Bemannte Raumfahrt ist noch Zukunftsmusik und vom Hyperraum-Antrieb haben bisher höchstens ein paar visionäre SciFi-Autoren geträumt (Raumfahrt-TL 7, entspricht ~1950). Trotzdem können die Satelliten (außer hinsichtlich der Antriebstechnologie) kaum mit Blechdosen der

Marke Sputnik o.ä. verglichen werden, da sie über ausgefeilte Sensor- und Computersysteme verfügen, die die Technologie der Menschen in den Schatten stellen (TL 11). Auch die Biotechnologie, Cyberware und Medizin der KrKrKr sind fortschrittlicher als die der Menschen. Zudem verfügen sie über PSI-Tech, die u.a. auch Teleportation im großen Stil erlaubt.

Auf Tr'kock'klic leben etwa 7 Milliarden KrKrKr, davon ein knappes Drittel Kraken. Die Vermehrungsrate ist hoch und man rechnet zur Zeit mit einer Verdoppelung der Bevölkerung alle 50 Jahre.

3.9.3 Gesellschaft und Kultur

Die Pr'tlac haben seit je her in größeren Gruppen gelebt und wurden auch schon früh seßhaft. In kargen Zeiten zog meistens die ganze Sippschaft weiter – nur selten haben sich zu groß gewordene Gruppen geteilt.

Im Gegensatz dazu waren die Zss'pirr immer einzelgängerisch und sind gerne weit umhergezogen – höchstens Nomadenstämme haben sie gebildet, oder stark fluktuierende Handelszentren.

Aus diesen unterschiedlichen Mentalitäten haben sich die heutigen Mega-Städte entwickelt, die den Bedürfnissen beider Seiten entgegen kommen, und in denen fast ebensoviele Kraken wie Pr'tlac leben. Kleinere Städte und Dörfer werden hingegen vorwiegend von Krabben und Krebsen bewohnt. Den weit überwiegenden Teil staaten- oder wohnsitzloser Personen bilden wiederum Kraken, die oft Einsiedeleien an unzugänglichen Orten oder Schiffe bewohnen.

Ohne sichere, billige und umfassende Kommunikation braucht allerdings niemand auszukommen, so daß auch Leute in extremer Wohnlage oft Angestellte großer Konzerne sind, die ihrer täglichen Arbeit von zuhause oder unterwegs nachgehen. Zudem hat die Einführung des öffentlichen Teleporternetzes vor 71 Jahren auch den Verkehr auf ein erträgliches Maß reduziert (von den Reisezeiten gar nicht zu reden). Für nicht psionische Begabte ist die Benutzung allerdings recht teuer, da zumindest an einer der beiden Stationen eine Begleiterin bereit stehen muß (für Psioniker: MW7), die natürlich auch leben will.

Psi-Kraken

Alle Krabben verfügen über PSI-Fähigkeiten, Krebse sind hingegen niemals psionisch begabt. Unter den Kraken waren Psioniker immer sehr selten – nur einer von 10.000 war begabt genug sich von selbst zu entfalten.

Seit dem pazifischen Konklud begannen einige Krabben zu helfen die begabten Zss'pirr frühzeitig zu erkennen und zu fördern, bevor diese sich – oft erst im Alter von 16-20 Jahren – durch Anwendung selbst offenbarten.

Da psionische Fertigkeiten in der von Krabben bestimmten Gesellschaft von enormer Bedeutung

sind, wurden unter den Zss'purr allergrößte Anstrengungen unternommen auch die am schwächsten Begabten noch zu vollwertigen Psionikern auszubilden. Dies hat zur Entwicklung der heutigen Psi-Akademien geführt, an denen jeder Kandidat eine mindestens 10jährige Ausbildung erhält. Dadurch hat sich der Anteil an Psionikern unter den Kraken auf 1% verhundertfacht. Leider führt dieses Verfahren neben einer fantastischen Schulbildung zu einer gewissen Lernschwäche bei den Kandidaten was andere Dinge angeht.

3.9.4 Fortpflanzung und Sexualität

Daß sich KrKrKr nicht mit anderen Spezies paaren können ist naheliegend. Sie können sich auch nicht untereinander paaren, da die Kraken keine Geschlechter kennen. Trotzdem ist ihre Art der Fortpflanzung ungewöhnlich genug, etwas näher darauf einzugehen.

Kraken

Im Körper eines/r Krake(n) reift durchschnittlich jede Woche eine Eizelle, die den Dorn (Penis) hinauf wandert. Beim Sex versucht jeder Teilnehmer (meistens zwei, aber manchmal auch mehr) einem der anderen den etwa 1,5m langen Dorn in die Hinterseite des Leibes zu stechen. Gelingt das, pumpt er/sie die 1-2 Eizellen zusammen mit bis zu 2 Litern einer speziellen Nährflüssigkeit in den Leib. Das dauert mehrere Minuten und je länger der Kontakt gehalten werden kann, desto grösser ist die Chance, daß es zu einer Schwangerschaft kommt und diese erfolgreich verläuft.

Früher (und auch heute noch bei vielen Tierarten) war die Paarung ein echter Kampf, da die Schwangerschaft anstrengend ist und von weiteren Paarungen abhält. Heute entscheiden sich die Paare meistens vorher, wer ein Kind bekommen soll, oder ob sie beide gleichzeitig schwanger werden wollen (und versuchen daher natürlich nicht, sich vorzeitig zu trennen, um beste Voraussetzungen zu schaffen).

Die Penetrationswunde ist winzig klein und heilt normalerweise binnen eines Tages ab. Im Gewebe um die Flüssigkeitsblase teilen sich die Zellen in den folgenden Tagen mayotisch und versuchen in die Eizelle(n) einzudringen. Danach folgt eine Schwangerschaft, die fast ein ganzes Jahr dauert. Das Junge hat schon die Hälfte der Größe seiner Mutter, wenn es auf die Welt kommt und ist voll entwickelt. Es wird nicht gesäugt sondern nimmt von Anfang an die selbe Nahrung wie die Erwachsenen zu sich. Durch die enorme Größe des Ungeborenen ist die Mutter in den letzten Wochen der Schwangerschaft sehr unbeweglich und die Verletzungen durch die Geburt (der ganze Leib reißt auf einer Seite auf) brauchen Wochen um zu verheilen – dank moderner medizinischer Möglichkeiten sterben allerdings nur noch äußerst selten Zss'purr an den Folgen der Geburt.

Zwillingsgeburten (die sehr selten auftreten) sind allerdings auch heute noch ziemlich gefährlich.

Krabben und Krebse

Die Pr'tlac müssen sich zweimal paaren um Junge zu bekommen. Beim ersten Mal spritzt der Krebs sein Sperma in die Geschlechtsöffnung der Krabbe, in der daraufhin 5-12 Eier reifen. Nach etwa einer Woche, wenn die Eier etwa so groß wie Tennisbälle geworden sind, paaren sich die Pr'tlac ein zweites Mal, wobei die Krabbe mit ihrem Schwanz durch die Penis-Öffnung des Krebses unter dessen Panzer fährt und dort die Eier befestigt. Nach etwa zwei Monaten, in denen sich von innen neuer Panzer gebildet hat, brechen die winzigen Jungen durch den äußeren Panzer, der dadurch charakteristische, „Geburtsmulden“ genannte, Vertiefungen bekommt. Es gilt unter Krebsen als Zeichen hoher Ehre viele Geburtsmulden zu besitzen (nur etwa ein Drittel der Eier schlüpfen). In der Zeit zwischen der ersten und der zweiten Paarung bewacht ein Krebs „seine“ Krabbe besonders eifersüchtig, um sicher sein zu können, daß es die von ihm befruchteten Eier sind, die er danach austrägt.

3.9.5 Politik

Aufgrund der unterschiedlichen Psi-Begabung werden die Schlüsselpositionen der Gesellschaft vornehmlich von Krabben besetzt, in geringerem Masse auch von (Psi-)Kraken.

Die verbreitetste Regierungsform sind verschiedene Spielarten der Oligarchie, vom reinen Hexenzirkel über Räte verdienter Personen bis zum erblichen Adel. Doch auch alle anderen denkbaren Regierungsformen gibt es unter den über 2000 Staaten und mehreren hunderttausend staatenlosen Personen, von der Anarchie bis zur Tyrannei.

Internationale Organisationen

Neben den Regierungen sind es vor allem die internationalen Mega-Konzerne (zu denen auch drei große Religionsgemeinschaften zählen) die die lokale Politik bestimmen.

Die wirklich wichtigen Entscheidungen von globalem Interesse wurden in den letzten zwei Jahrhunderten allerdings von den vier großen internationalen Organisationen getroffen: GNB, KEM, WTK und IPS.

Die Spitzen dieser Gremien setzen sich aus wechselnden Mehrheiten von Regierungen und Konzernen zusammen und sind außerordentlich schnell und effizient in ihren Entscheidungsprozessen, da globale Vernetzung schon zu ihrer Gründungszeit verfügbar war und ihren Strukturen inhärent ist. Außerdem glänzen sie durch vornehme Zurückhaltung und haben entsprechend wenige Entscheidungen zu treffen. GNB, die Globale Naturschutz Behörde, gibt die technologischen Ziele für die Erhaltung oder Wiederherstellung natürlicher Ressourcen vor.

KEM, die Kommission für Ethik und Moral urteilt über das Verhalten von Staaten und stellt damit eine Art internationalen Gerichtshof dar.

WTK, die Waffen- und Technologiekontrolle, beobachtet die Forschung in bestimmten Gebieten und unterbindet die Verbreitung geächteter Technologien.

IPS, die Interstellare PSI-Sicherheit, ist eine Art präventive Polizei, die dafür sorgt, daß Psioniker nicht übermütig werden.

Seit dem Erstkontakt mit den Menschen und Mankas befindet sich eine fünfte Organisation im Aufbau, da plötzlich eine einheitliche Repräsentation der KrKrKr nach außen benötigt wird: RKB, die Raumfahrt- und Kontaktbehörde, die sich bisher im wesentlichen dem Bau der ersten Raumstation und -werft widmet. Zur RKB gehören auch die Diplomaten, die mit nach Terra kommen werden.

Etikette

Es gibt zwei Themen die den Umgang mit den KrKrKr für Fremdweltler bisweilen etwas heikel gestalten. Das sind zum einen die „Geschlechter“ der Kraken und zum anderen die Beziehung der Krabben und Krebse zu Kindern.

Die Pr'tlac haben für die Zss'pirr das duale Personalpronomen Q'neg (Er/Sie) eingeführt, das schon seit Jahrhunderten in den offiziellen Sprachgebrauch übernommen wurde (dass auch in allen offiziellen Dokumenten verwendet wird).

Sie selbst bevorzugen aber meist das männliche Pronomen, es sei denn, das betreffende Individuum ist schwanger, wo natürlich nur das weibliche Pronomen in Betracht kommt. PSI-Kraken werden (bedingt durch die Beziehungen zu den Pr'tlac) immer als weiblich angesehen, obwohl sie nur äußerst selten schwanger sind, da sie zu wertvoll für die Gemeinschaft sind um sich den Risiken einer Geburt auszusetzen. Das selbe gilt in manchen Nationen für die Königin. Zudem nennen Kinder ihre Mutter (quasi als Ehrentitel) oft mit dem weiblichen Artikel an, auch wenn er gerade nicht schwanger ist und von allen anderen als „er“ angeredet wird.

Gewöhnlich wird darüber hinweggesehen wenn das duale oder gar das falsche unäre Pronomen verwendet wird. Doch in höheren Kreisen und im diplomatischen Korps gilt es zumindest als Zeichen schlechter Informiertheit – oder sogar als Beleidigung, wenn die Kenntniss des korrekten Geschlechts als gegeben angesehen werden kann.

Das Besondere im Verhältnis von Pr'tlac zu Kindern ist, dass sie keines haben. Bei ihnen gelten frisch Geschlüpfte bis zum dritten Häuten nicht als intelligente Wesen – sie sind vielmehr daran interessiert möglichst schwierige Auswahlverfahren auf sie Anzuwenden, um dadurch die Eigenschaften ihrer Rasse zu verbessern. Das liegt daran, dass sie viel viel mehr Nachwuchs produzieren als sie brauchen. Auch der Kontakt zu den Zss'pirr hat dieses Verhalten nicht verbessert, da diese quasi

(körperlich) erwachsen zur Welt kommen. Zu körperlichen Eskapaden ist es glücklicher weise bisher nicht gekommen (dazu sind die Lebensräume zu verschieden), aber einige terranische Diplomaten sind schon schwer gekränkt worden (inzwischen ist das Problem hinlänglich bekannt, aber Menschen fällt es oft ungeheuer schwer über derartige Faultpäs hinwegzusehen).

3.9.6 Handel

Bis 2252 gab es noch keinerlei Verträge mit anderen Spezies, aber die Menschen haben 2251 eine Delegation der RKB mit nach Terra genommen, die dort unverzüglich mit Verhandlungen begonnen hat.

Mögliche Handelsgüter sind: medizinische und kommunikations-Technologie, Nahrungsmittel, Luxusgüter, Tiefsee-Maschinen und Psioniker. Ausserdem in gegenseitigem Austausch: Siedlungskonzessionen (inzwischen sind entsprechende Verträge unterzeichnet).

Besonderes Interesse besteht natürlich an jeder Art von Raumfahrt-Technologie sowie an Geologie, Land-Zoologie und Meteorologie. Außerdem sind exotische Gewürzen und Lebensmittel natürlich stets gefragt.

3.9.7 Sicherheit und Militär

Die KrKrKr verfügen (noch) über keinerlei Raumschiffe, nicht einmal Abwehrsatelliten oder irgend eine Art Raumwaffen. Allerdings wird seit dem Erstkontakt fieberhaft daran gearbeitet. Zudem bietet das Leben in mehr als 2000m Wassertiefe einen praktisch perfekten Schutz gegen jede Waffe, die nicht gleich den ganzen Planeten zerstören würde.

Die meisten der vielen Staaten auf Tr'kock'klic verfügen über schlagkräftige Truppen und in vielen Ländern sind die Waffengesetze sehr liberal – will heißen: fast jeder besitzt ein sonisches Gewehr, die Pr'tlac sind ja zudem mit natürlichen Waffen ausgestattet.

Abgesehen von druckbasierten Systemen haben sich die meisten Waffen als durchaus Vakuumtauglich erwiesen – viele funktionieren dort sogar erheblich besser! Und das erbeutete Manka-Schiff steckt voller grausiger Ideen, die zur Zeit erforscht werden. So ist es nur noch eine Frage relativ kurzer Zeit, bis die WTK in Zusammenarbeit mit der RKB eine konkurrenzfähige Planetenverteidigung aufgebaut haben wird.

Ein wesentlicher Durchbruch bei der Aufstellung von Raumstreitkräften wurde mit der Verfügbarkeit der ersten funktionstüchtigen Druck-Kompensations-Implantate erzielt: Damit entfallen die extrem klobigen und anfälligen Druckanzüge, in denen kaum effektiv gearbeitet werden kann und in denen schon das kleinste Loch einen grausamen Tod bedeutet.

Inzwischen wurde außerdem (noch mit Hilfe des Forschungsschiffs der Menschen) die

Empfangsstation eines Kurzstrecken-Teleporters in einen geostationären Orbit gebracht, so daß die Raumbasis wohl schon im Jahr 2252 fertiggestellt werden kann.

3.9.8 *Geschichte*

Das Jahr der KrKrKr basiert schon seit jeher auf den Wechseln der mittelatlantischen Strömung, was auch vier der „Jahreszeiten“ bedingt: (Nord-)Treibzeit, Nordstrom, (Nord-)Strudelzeit und Südstrom, wobei sich ein Jahr erstaunlich exakt mit einem Sonnenumlauf deckt – Treibzeit und Strudelzeit sind allerdings sehr kurz (in terranische Zeit umgerechnet jeweils ein Monat) während Nordstrom (Land-Sommer) vier Monate und Südstrom (Land-Winter) sechs Monate lang sind. Besser teilt man das Jahr aber in sechs Jahreszeiten auf, denn der nördlichen Treibzeit geht im südlichen Atlantik eine Strudelzeit voraus, während auf die nördliche Strudelzeit im Süden eine Treibzeit folgt (was den eigentlichen Südstrom auf vier Monate verkürzt).

Vor- und Frühgeschichte

Allgemein bekannt ist nur, dass sich beide Rassen in dem „Atlantik“ genannten Ozean auf der Nordhemisphäre des Planeten entwickelt haben müssen (was man neben archäologischen Funden auch auf die Bezeichnung der ursprünglichen vier Jahreszeiten zurückführt). Die Einführung der beiden „neuen“ Jahreszeiten geht wohl etwa auf das Jahr 1000vpK zurück, hat sich aber erst nach dem pazifischen Konklud durchgesetzt.

Bekannt ist auch die Reihenfolge in der gewisse bahnbrechenden Entdeckungen / Erfindungen / Entwicklungen gemacht wurden (weiter unten findet sich eine Tabelle mit den Abweichungen zur terranischen Entwicklungsgeschichte), aber genaue Daten sind nicht überliefert und auch nicht mehr feststellbar.

Bekannt Historie

1506 Jahre vor dem Erstkontakt findet der „pazifische Konklud“ statt – jenes Ereignis, auf das die heutige Zeitrechnung (npK) der KrKrKr zurückgeht.

Es treffen sich, nach einer Reihe zäher Verhandlungen die in einigen Regionen von Bürgerkriegen begleitet werden, zum ersten Mal die Vertreter der größten Religionsgemeinschaften von Pr'tlac und Zss'pirr friedlich an einem neutralen Ort, um sich nach tagelangen, aufwändigen Tests gegenseitig als intelligente, beseelte und ebenbürtige Lebensformen anzuerkennen.

Dies ist ein so entscheidender Durchbruch für beide Kulturen, in dessen Folge ein reger Austausch zu bahnbrechenden technologischen Neuerungen führte, daß dieses Datum schon wenige Jahre später zum Beginn der neuen, heute überall gebräuchlichen Zeitrechnung erklärt wird. Aus der

Zeit vor dem pazifischen Konklud ist fast nichts mehr bekannt.

287npK entdeckt die Zss'pirr Forscherin Ti'logg die Oberfläche. Die Verbreitung der Nachricht führt zu Religionskriegen und Rassenunruhen, bis die Pr'tlac die neue Erkenntnis weitestgehend unterdrückt haben. Nur die Zss'pirr integrieren die Tatsachen erfolgreich in ihr Weltbild und betreiben lange Zeit alleine die neue Wissenschaft der Astronomie. Erst als 633npK landlebende Krebse entdeckt werden, öffnen sich einige der Pr'tlac-Gemeinschaften der neuen Welt.

771npK entdecken Pr'tlac-Forscher ein zum leben genügend tiefes Binnenmeer und gründen Kasprien, einen neuen Staat, der bald zum Sammelbecken der progressivsten KrKrKr wird. Dort wird die bahnbrechende neue Gesellschaftsstruktur der Räte-Oligarchie entwickelt und auch die Industrialisierung greift hier (etwa ab 890npK) am schnellsten um sich.

1169npK wird Kasprien aufgelöst nachdem es infolge biotechnischer Experimente fast vollständig entvölkert wurde. Schon vorher zeichnete sich eine Umweltkatastrophe ab, die durch ebendiese Experimente abgewendet werden sollte. Das Binnenmeer ist bis heute unbewohnbar.

1170npK gründen die Erben von Kasprien den „Naturschutzbund“ NB, um solche Katastrophen ein für alle Mal zu unterbinden. Schon bald schliessen sich die meisten Staaten der Organisation an – die erste globale Behörde entsteht.

1204npK reißt die Perfektionierung der Kernfusion die technologische Entwicklung aus der kaspischen Depression. Die neuen Antriebssysteme ermöglichen erstmals den Bau von Fluggeräten.

1288npK wird das letzte Binnenmeer besiedelt. Steigender Bevölkerungsdruck führt zu verstärkter Landforschung, doch die Lebensbedingungen sind so feindlich, dass keine nennenswerte Besiedelung stattfindet. Stattdessen konzentrieren sich die Bemühungen darauf, andere bewohnbare Orte zu finden.

1297npK werden die IPS und die WTK gegründet, weil [... gelöscht] und sich in den letzten Konflikten herausgestellt hat, daß manche Rückstände Drittstaaten in nicht vertretbarer Weise belasten.

1309npK schon ist die Gründung der KEM durchsetzbar, nachdem sich das Klima der Aufrüstung durch die WTK deutlich entspannt hat. Auch der Bevölkerungsdruck ist durch [... gelöscht] zurückgegangen.

1354npK ist die IPS zum erstenmal gezwungen, härteste Massnahmen zu ergreifen gegen [... gelöscht]. Seit dem hat niemand mehr [... gelöscht] gewagt.

1448npK Das erste Fluggerät verläßt das Gravitationsfeld von Tr'kock'klic.

Zeitgeschichte

Diese Ereignisse der jüngsten Vergangenheit sind [... nicht gelöscht, aber nur für die Augen des Spielleiters bestimmt. Siehe Kapitel 13.2].

3.9.9 Physikalische Grundlagen

Auf Planeten mit 1g Schwerkraft steigt der Druck unter Wasser alle zehn Meter um 1 bar. In 2.000–4.000m Wassertiefe herrschen also 200–400 bar Druck. Ausserhalb dieser Grenzen funktioniert die Schwimmblase der KrKrKr nicht. Trotzdem ist ein tauchen in die Tiefsee (bis 12.000m) relativ einfach und ungefährlich, denn es herrscht dort ja nur das 3–4fache des gewohnten Drucks (also: wie wenn ein Mensch 30–40m tief taucht), dafür ist nur ein leichter Druckanzug nötig. An die Oberfläche zu tauchen erfordert allerdings ähnlich schweres Gerät wie für Menschen in 3000m Tiefe zu tauchen – nämlich Anzüge die eher an Kampfpanzer erinnern oder grosse, gepanzerte Fahrzeuge. Oder eben die genannte Cyberware, die allerdings nur sehr langsam einen Druckausgleich gestattet (auftauchen dauert damit 10 Tage bis zwei Wochen), weil in dieser Zeit der ganze Stoffwechsel Stufenweise verändert werden muss: Die Sauerstoff transportierende Substanz im Blut muss durch eine andere ersetzt werden, die bei niedrigerem Druck die selben Eigenschaften besitzt, das Leichtöl in der Schwimmblase muss durch ein Gas ersetzt werden etc.

Nur etwa 20% der Ozeane sind 2000–4000m tief und mithin als Siedlungsraum der Pr'tlac geeignet, die bodengebunden leben. Weitere 20% der Ozeane sind zu flach und daher unbesiedelt, die übrigen 60% sind tiefer als 4000m, so dass inzwischen viele riesige schwebenden Städte entstanden sind, um diesen Raum bevölkern zu können (die Zss'pirr haben schon immer auch in diesen Räumen gelebt, da sie nicht bodengebunden sind).

Die „Jahreszeiten“ haben kaum Auswirkungen auf die Wassertemperatur (die liegt bei 4°C, ausser im Südstrom, wo eiskaltes Wasser aus der Arktis in die Tiefe gedrückt wird und die Temperatur auf 1-2°C abkühlt). Aber sie haben erstaunlich mannigfaltige Auswirkungen auf das Nahrungsangebot: In der Treibzeit (wo der Südstrom abreisst aber der Nordstrom den Norden noch nicht erreicht hat) waren die frühen Pr'tlac wohl gezwungen umher zu ziehen, da kein neuer Crill angetrieben wird und die Ausscheidungen sich im trägen Wasser anreichern. Der Süstrom bringt hauptsächlich Sedimente von arktischen Flachwasserlebewesen mit sich, während der Nordstrom antarktischen Tiefsee-Crill bringt. Entsprechend unterschiedlich sind die höheren Lebensformen die diese Ströme mit sich tragen. Insbesondere die Strudelzeit (in der der Nordstrom noch nicht abgerissen ist, aber der aufkommende Südstrom ihm entgegen zu drücken beginnt) bringt auch massive Navigationsprobleme für nicht-bodengebundene Fahrzeuge mit sich und ist allgemein dem Wohlbefinden abträglich.

3.9.10 Regeln

KrKrKr							
Pr'tlac: Krabben							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+2	-2	-3	0	-2	+1	0	+2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-2	0	+5	-	-1	+2	0	+0
Automatische Eigenschaften: Natürlicher Rüstungsschutz 2 Natürliche Waffen (Scheren, 2w-4)							
Pr'tlac: Krebse							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	-5	-5	+3	+2	-1	0	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-2	0	+5	-	-3	0	0	+5
Automatische Eigenschaften: Natürlicher Rüstungsschutz 3 Natürliche Waffen (Scheren, 2w)							
Zss'pirr / Kraken							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
0	+2	+5	-2	0	0	0	0
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-5	+1	+5	-	0	0	+2	-5
Automatische Eigenschaften: Chamäleon Beidhänder Akrobatik (Winden) +5 Natürliche Waffe (Tinte, Gegnerische Angriffswürfe -4) Psi-Priorität 1 kostet 2 Punkte, dafür BIL+2							

- Der Geruchssinn der KrKrKr umfasst sowohl Geruch als auch Geschmack, zum Tastsinn gehört auch die Strömungswahrnehmung. Es kommt ein neuer Sinn hinzu: Stromfühlen (STF), da die KrKrKr elektromagnetische Felder wahrnehmen. Alle drei Sinne sind „Bilderzeugend“, d.h. Entfernung und Richtung der Reizquellen werden wahrgenommen. Mit anderen Worten: Die KrKrKr können Strom durch den Draht fließen sehen!
- Krabben haben immer eine Psi-Begabung (mindestens ein Prioritätspunkt muss auf Psi gelegt werden), Krebse dagegen dürfen niemals Psi-Fertigkeiten lernen. Kraken können Psi anwenden, müssen aber für Psi-Priorität 1 Kosten von 2 Punkten ausgeben (erhalten dafür aber zusätzlich BIL+2).
- Pr'tlac haben einen *Natürlichen Rüstungsschutz* (Krabben 2 und Krebse 3). Ausserdem verfügen sie über Scheren als *Natürliche Waffen* (Krabben 2w-4, Krebse 2w).
- Kraken sind automatisch *Beidhänder*. Ausserdem können Kraken bei Bedarf Tinte ablassen, um ihren Standort zu verschleiern oder diese auf Gegner zu spritzen.
- Kraken sind niemals von Knochenbrüchen betroffen und haben einen Bonus von +5 auf *Akrobatik (Winden)*, da sie keine Knochen haben.
- Verbotene Eigenschaft für Krabben und Krebse ist *Fragiler Körper*, Krebse dürfen ausserdem *Unsterbliche Seele* nicht wählen.
- Aufgrund ihrer Lebensweise brauchen KrKrKr in wassergefüllten Raumschiffen nicht auf

Null-g-Bewegung zu wüfeln und bis 3g auch nicht auf Hohe-g-Belastung. Die Druckanzüge, die ihnen den Aufenthalt im Vakuum oder einer Gas-Atmosphäre gestatten, gleichen auch bis zu 3g Beschleunigung aus.

- Neue CyberWare für KrKrKr: *Schwimmbblasen-Panzerung*
Unv 8, permanent, Anpassung 100%, TL 11.5, Erhältlichkeit 18, Preis 100KCR
Ermöglicht Druckanpassung an 0 bis 800 bar (24 bar pro Tag). Pr'tlac (Krabben und Krebse) können mit dieser Ausrüstung ohne Anzug ins Vakuum.

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten stellen die im Laufe des bisherigen Abenteuerlebens gesammelte Erfahrung eines Charakters dar. Eine hohe Fertigungsstufe spiegelt eine große Erfahrung wieder, eine niedrige Stufe bedeutet nur das Vorhandensein von Grundkenntnissen. Der Charakter muß in seinen Abenteuern immer wieder diese Fertigkeiten (erfolgreich) anwenden, um an das Ziel seiner Wünsche zu gelangen. Dabei hat er oft die Chance, seine erworbenen Kenntnisse zu vertiefen und auszubauen, d.h. er lernt durch Praxis neue Tricks und Kniffe.

- *Beispiel:* Nach einem harten Kampf mit einem Gegner, der eine unbekante Technik angewendet hat, sind dem Nahkämpfer neue Schläge und Paraden gelungen, die ihm auch in zukünftigen Kämpfen helfen können.

1 Anwenden von Fertigkeiten

1.1 Mindestwurf

Die Schwierigkeit einer Aufgabe wird vom Spielleiter durch den sogenannten Mindestwurf (MW) definiert. Der MW ist das Ergebnis, welches der Spieler mit seinem Fertigungswurf (FW) erreichen muß, um erfolgreich zu sein. In einigen Situationen sind die Mindestwürfe durch Regeln vorgegeben. Ein Rollenspiel, welches eine komplette Welt simuliert, ist jedoch viel zu komplex, um alle möglichen oder sogar unmöglichen Situationen durch Regeln zu erfassen. In diesen Fällen springt der gesunde Menschenverstand des Spielleiters ein, der sich selbst einen Schwierigkeitsgrad (also einen MW) einfallen lassen muß. Die Regeln von ERPS sind auch in erster Linie darauf ausgerichtet, dem Spielleiter die letzte Entscheidung über den MW zu überlassen. Die folgende Tabelle kann deshalb nur als Anregung gesehen werden.

Schwierigkeitsgrad und Mindestwurf	
Simpel	MW 4-8
Einfach	MW 9-12
Mittel	MW 13-16
Herausfordernd	MW 17-20
Schwer	MW 20-24
Extrem	MW 25-29
Unmöglich	MW 30+

Normalerweise muß der Spielleiter den MW dem Spieler mitteilen, bevor sich dieser (in Gestalt seines Charakters) an die Aufgabe macht. Der Spieler darf dann entscheiden, ob er die geplante Aktion so vornimmt, versucht, den Schwierigkeitsgrad zu senken oder nach Alternativen sucht.

Bei einigen Fertigungswürfen kann es aber vorkommen, daß die Spieler nicht (sofort) erfahren dürfen, ob sie Erfolg haben oder nicht. Diese sogenannten verdeckten Würfe müssen vom Spielleiter durchgeführt werden. Das Ergebnis und der Schwierigkeitsgrad bleiben so den Charakteren verborgen. Selten sind Fertigungswürfe auch geheime Würfe. In diesem Fall erfahren die Spieler nicht einmal, daß der Spielleiter einen Fertigungswurf durchgeführt hat. Geheime Würfe sind normalerweise nur bei Wissensfertigkeiten durchführbar.

1.2 Fertigungswurf

Der Fertigungswurf (FW) ist ein offener 2w-Wurf. Zu diesem Wurf wird die Fertigungsstufe (sofern vorhanden) und Boni (Mali) aufgrund von Basisattributen addiert. Weitere Boni oder Mali werden durch Regeln bzw. den Spielleiter definiert. Ziel des FW ist es, über Erfolg oder Mißerfolg einer Aktion zu entscheiden. Bei Ausübung der Fertigkeit muß der Spieler mit seinem Fertigungswurf (alle Modifikationen eingeschlossen) mindestens den MW erreichen, um erfolgreich zu sein. Andernfalls handelt es sich um einen Mißerfolg.

- *Beispiel:* Das Erklimmen einer 5 Meter hohen Steilwand wird vom Spielleiter mit einem MW von 16 angegeben. Der Held hat eine Fertigungsstufe von 2 in *Athletik/Klettern*. Er erhält keine Boni oder Abzüge. Der Spieler des Helden würfelt nun den FW:Klettern mit 2w und addiert seine Stufe. Würfelt er eine 14 oder mehr, war das Klettern erfolgreich, darunter nicht.

1.3 Kritische Ergebnisse

Die Einteilung in reinen Erfolg oder Mißerfolg ist vorerst etwas realitätsfremd. Es gibt sicher Situationen, die bei Erreichen eines bestimmten Erfolgsniveaus lösbar sind, doch ansonsten sind im wahren Leben die Abstufungen, ob und wie eine Aktion gelingt, wesentlich differenzierter. Das bedeutet, daß bei einem Erfolg der Charakter nicht notwendigerweise wie ein Held dasteht oder gerade eine neue bahnbrechende Entdeckung gemacht hat. Umgekehrt fliegt ihm bei einem Mißerfolg nicht sofort die Maschine um die Ohren und der Charakter kann sich der Aufgabe möglicherweise erneut stellen. In ERPS ist es möglich, eine Aufgabe besonders gut oder auch ungewöhnlich schlecht zu beenden. Dies nennt sich kritische Erfolge oder kritische Mißerfolge (kritische Fehler).

Ein *kritischer Erfolg* liegt vor, wenn der Spieler den Mindestwurf um jeweils 10 Punkte übertrifft. Dadurch lassen sich rein theoretisch beliebig viele kritische Erfolge erreichen, die aufaddiert werden. Je mehr kritische Erfolge ein Charakter erreicht, umso besser ist die Aktion gelungen.

- *Beispiel:* Wenn unser Held die Steilwand erklettert, bedeutet bei dem MW von 16 das Erreichen einer 26 einen kritischen Erfolg, eine 36 einen doppelt kritischen Erfolg, usw. Der Held erreicht damit das obere Ende der Steilwand deutlich schneller als üblich.

Dagegen bedeutet das Unterbieten des MW um jeweils 10 Punkte einen *kritischen Mißerfolg*. Das bedeutet, dass bei sehr einfachen Mindestwürfen oder erfahrenen Helden (mit einer hohen Stufe) sehr selten ein kritischer Mißerfolg hingenommen werden muss. Auch hier gilt das Aufaddieren der kritischen Mißerfolge, falls der Spieler sich an besonders hohen Mindestwürfen versucht.

- *Beispiel:* Der Held erklettert die Steilwand (MW 16) erreicht diesmal aber nur eine 5. Dies ist ein kritischer Mißerfolg und der Held stürzt von der Steilwand ab. Eineinfacher Mißerfolg (ab einer erreichten 6), bedeutet, dass der Held sich gerade noch halten kann und es gegen einen höheren Mindestwurf erneut versuchen kann.

1.4 Patzer

Der absolut kritischste Fehler ist der sogenannte Patzer. Dieses Unglück passiert einem Charakter nur bei einer Zwei (Doppel-Eins) des Fertigkeitwürfes. Eine Zwei kann nie ein Erfolg sein, selbst wenn das Gesamtergebnis sogar für einen kritischen Erfolg ausreichen würde.

- *Beispiel:* Bei einem MW von 5 und einer Fertigungsstufe von 13 würde die Zwei ein Gesamtergebnis von 15 bedeuten (ein kritischer Erfolg). In diesem speziellen Fall handelt es sich aber trotzdem um einen (glücklicherweise) normalen Mißerfolg.

Ein Patzer muß dem Charakter nicht unbedingt extrem schaden, wenn die Aufgabe sehr leicht oder unbedeutend war. Bei einer schwierigen Aufgabe kann ein Patzer jedoch tödlich sein, da er bei einem Mißerfolg das Abrutschen um eine Mißerfolgs-kategorie nach unten bedeutet. Ein von Natur aus mißlungener FW wird durch eine Zwei also zu einem einfach kritischen Mißerfolg, ein einfach kritischer Fehler wird zu einem zweifach kritischen Mißerfolg usw.

- *Beispiel:* Unser Held würfelt beim Erklettern der Steilwand die Zwei. Mit seiner Fertigungsstufe von 2 erreicht er damit also eine 4, was bereits ein kritischer Mißerfolg ist. Durch die Zwei wird dies aber ein doppelt kritischer Mißerfolg, wodurch sich der Held ziemlich sicher etwas bricht.

1.5 Wiederholung von Fertigkeitwürfen

Einige Fertigkeitwürfe können bei Mißlingen wiederholt werden. Ihre Ausführung wird allerdings schwieriger, das heißt für den zweiten Versuch wird der vorherige Mindestwurf um zwei erhöht (Spielleiterentscheidung). Dieser zweite Versuch ist nur erlaubt, wenn der erste FW normal mißlungen ist. Bei einigen Fertigkeiten (Wissensfertigkeiten) ist eine Wiederholung normalerweise ausgeschlossen. Bei Fertigkeitwürfen, deren Auswirkungen sofort eintreten (Kampf, Psi-, Magie- oder Spezialkräfte-Einsatz) gibt es keine „Wiederholungen“. Ein neuer Fertigkeitwurf ist eben ein völlig neuer Versuch.

Sollte auch der zweite Wurf mißlingen, sind weitere Versuche erst nach Verstreichen einer angemessenen Zeit erlaubt oder wenn der Charakter seine Fertigungsstufe zwischendurch steigern konnte.

Ein Lernwurf ist bei Wiederholung eines Fertigkeitwürfes erlaubt. Der Lernwurf muß allerdings gegen den ursprünglichen, also nicht um zwei erhöhten, Mindestwurf durchgeführt werden.

1.6 Nicht erlernte Fertigkeiten

Keine Stufe in einer Fertigkeit zu besitzen (also nicht einmal Stufe 0) bedeutet, dass ein Charakter diese Fertigkeit nur einsetzen darf wenn er vorher einen *Heldenwurf* schafft. Der Bonus (oder Malus) der Fertigkeit wird dann ganz normal angerechnet. Lernpunktwürfe sind wie bei allen Heldenwürfen nicht erlaubt, allerdings kann der Spielleiter je nach Situation erlauben, diese Fertigkeit nach dem Abenteuer bzw. in der nächsten Ruhephase über ALPs günstiger zu erlernen.

1.7 Subpriorität 0

Hat der Charakter eine Fertigkeit auf Subpriorität 0, dann ist kein Wurf auf diese Fertigkeit erlaubt und er kann diese auch niemals erlernen. Handelt es sich um eine lebensbedrohliche Situation, kann der Spielleiter gegen das Einsetzen eines *Heldenpunktes* einen Wurf erlauben.

1.8 Fertigkeiten-Bonus

Für alle Fertigkeiten werden Boni bzw. Mali aufgrund passender Basis-Attribute vergeben. Jede Fertigkeit hat dazu zwei Bonusangaben. Sobald der Wert eines Basis-Attributs die entsprechende Bonusangabe erreicht, erhält der Charakter einen Bonus von +1. Sollte der Bonus-Wert sogar um 10 überschritten werden, dann erhält der Charakter einen Bonus von +2.

Das Unterschreiten des Bonus-Wertes um 10 ergibt einen Malus von -1 (genau 10 Punkte weniger ist also noch kein Malus).

Der Bonus wird immer mit dem Original-Wert des Basisattributs berechnet (Ausnahme: Rassen-Boni), Durch Spezialkräfte, Cyberware oder auf

anderem Wege verbesserte Basisattribute werden nicht mit einbezogen.

- *Beispiel:* Ein Charakter mit GES 16 erhält +1 auf die Fertigkeit *Kontrollzentrum*. Hätte der Charakter GES 26, würde er sogar +2 erhalten, mit GES 5 einen Malus von -1.

1.9 Spezialisierungen

Oft sind viele „kleine“ Fertigkeiten in einer Gesamtfertigkeit zusammengefaßt, da eine Aufteilung in zahlreiche einzelne Fertigkeiten vom Lernsystem her wenig sinnvoll ist. Wenn ein Charakter es wünscht, kann er jedoch innerhalb einer Fertigkeit eine Spezialisierung vornehmen. Spezialisierungen innerhalb von Fertigkeiten sind ab einer gelernten Stufe von 1 erlaubt. Diese Spezialisierungen erlauben es dem Charakter, die Fertigkeit bei deren Anwendung ganz ohne Nachteil mit einem zusätzlichen Bonus von +2 einzusetzen. Spezialisierungsmöglichkeiten sind auf der Fertigkeitenübersicht unter der Fertigkeit angegeben. Alle Spezialisierungen sind dabei nur als Vorschlag anzusehen, der Spieler kann zusammen mit dem Spielleiter auch weitere Spezialisierungen zulassen.

1.9.1 Ändern der Spezialisierung

Ein Spieler darf die Spezialisierung seines Charakters in einer bestimmten Fertigkeit ändern, wenn er seine Fertigungsstufe erhöht. Bei jeder erneuten Steigerung kann sich der Charakter neu spezialisieren.

2 Erlernen und verbessern von Fertigkeiten

2.1 Lernpunkt durch Praxis

Nach jeder erfolgreichen Anwendung einer Fertigkeit hat der Charakter eine Lernpunktchance (einen Lernwurf). Er führt einen zweiten Fertigkeitwurf unter genau gleichen Bedingungen wie beim ersten Wurf durch. Dieser „Lernwurf“ muß mißlingen, den MW also nicht erreichen. Dieser zweite Wurf hat selbstverständlich keinerlei Auswirkungen auf das Spielgeschehen. War der Lernwurf „erfolgreich“, ist also mißlungen, erhält der Charakter einen LP auf die angewandte Fertigkeit (ein Fertigungsbezogener LP). Dieser LP wird natürlich je nach Priorität des Bereiches (bzw. Anhand der Subpriorität der Fertigkeit) modifiziert. In der Spalte LP auf dem Charakterbogen werden diese LP notiert.

Dies bedeutet, je schwieriger eine Situation ist, desto größer ist die Chance, bei erfolgreicher Anwendung einen LP zu erhalten. Umgekehrt kann aus einfacheren Aufgaben weniger gelernt werden. Normalerweise hat ein Charakter keinen Lernwurf in einer Fertigkeit, die er nicht erlernt hat. Versucht sich ein Spieler an derartigen Aufgaben, ist die

erfolgreiche Absolvierung eigentlich schon Belohnung genug. In relativ wichtigen oder gefährlichen Situationen kann der Spielleiter aber einen Lernwurf erlauben.

Darüber hinaus kann der Spielleiter auch definieren, daß für einen bestimmten Fertigkeitwurf kein Lernwurf erlaubt ist. Dies sollte bei unsinnigen, unnötig brutalen (einer fliehenden Person in den Rücken schießen) oder bei trivialen Situationen angewandt werden.

Umgekehrt kann der Spielleiter für besonders gelungene oder rollentypische Aktionen auch Lernpunkte ohne oder zusätzlich zum Lernwurf vergeben.

2.2 Allgemeine Lernpunkte

Neben den oben beschriebenen praxis- und fertigungsgebundenen Lernpunkten existieren die sogenannten allgemeinen Lernpunkte (ALP). Diese Lernpunkte werden bei der Charaktererschaffung und nach einem Abenteuer bzw. einer Spielsitzung vergeben. Allgemeine Lernpunkte haben einen kleinen entscheidenden Vorteil: Sie sind nicht fertigungsgebunden, der Spieler kann mit ihnen jede Fertigkeit steigern oder (sehr wichtig) neu lernen. Natürlich werden auch ALP je nach Priorität des Bereiches (bzw. Der Subpriorität), in den sie vergeben werden, modifiziert.

2.2.1 Vergabe von ALP

Der Spielleiter sollte am Ende eines Abenteuers oder am Ende einer Spielsitzung (normalerweise 4...6 Stunden) ALP vergeben. Jeder überlebende Charakter sollte die gleiche Anzahl an Lernpunkten erhalten. Mitgeführte (Spieler ist nicht anwesend) oder später neu eingestiegene Charaktere erhalten nur einen Anteil an ALP oder gar keine. Pro Spielabend sollten 3-5 ALP vergeben werden, je nach Schwierigkeit des Abenteuers und Verhalten der Spieler.

Allgemeine Lernpunkte können nur in Ruhephasen eines Abenteuers verwendet werden. Sollte die Spielsitzung in einer wichtigen Phase (Kampf) sein, sollte das Einsetzen von ALPs verboten sein.

Spieler, die gute Ideen einbringen, ihre Charaktere rollentypisch spielen oder einfach nur das Abenteuer aktiv vorantreiben, können zusätzliche ALP (oder auch fertigungsgebundene LP) als Belohnung erhalten. Diese Lernpunkte sollte der Spielleiter sofort während des Spielens an den betreffenden Spieler vergeben, d.h. sofort nach der Situation, in der sich der Charakter den ALP verdient hat. Mehr als ein ALP sollte in solchen Situationen allerdings nicht auf einmal vergeben werden.

Anmerkung: Natürlich kann der Spielleiter besondere Aktionen oder Ideen eines Spielers vormerken und ihm bei der Schlußvergabe mehr ALP zusprechen. Dieses Verfahren hat einen kleinen Nachteil: Bekommt am Ende einer Spielsitzung ein Spieler mehr Belohnung

zugesprochen als die Anderen, kann es vorkommen, daß sich einige Spieler ungerecht behandelt fühlen. Auch Rollenspieler sind nur Menschen. Die Vergabe des ALP im Abenteuer und als sofortige Belohnung hingegen ist unauffälliger und wird selten als ungerecht empfunden.

2.3 Erreichen der Stufe 0

Wie bereits erwähnt, können ungelernete Fertigkeiten (in denen nicht einmal Stufe 0 erlernt ist) nur begrenzt eingesetzt werden. Es ist auch kein Lernpunktwurf erlaubt.

Um dem Spieler trotzdem das Erlernen neuer Fertigkeiten zu erlauben, kann dieser Fertigkeiten für 2 ALP (prioritätsunabhängig) lernen.

Sobald die Stufe 0 besteht, wird die Fertigkeit nach den üblichen Lernregeln gesteigert. Diese Regel gilt nicht bei der Charaktererschaffung, hier wird der Lernvorgang bei Stufe 1 begonnen.

Dies zwingt die Spieler dazu, sich besser und gründlicher zu überlegen, welche Fertigkeiten sie von Beginn an erlernen möchten und wie oft sie neue Fertigkeiten erlernen möchten.

Dies bietet dem Spielleiter eine weitere Möglichkeit der Belohnung und eine gewisse Steuerung der Charakterentwicklung. Nach einem Abenteuer kann man Charakteren Stufe 0 in einer häufig benutzten Fertigkeit „schenken“ oder erlauben, sie für nur einen ALP zu erwerben. Außerdem ist es Charakteren so nicht einfach möglich, mitten im Spiel eine dringend benötigte Fertigkeit zu erlernen.

3 Sprachen und Hobbies

Einige Sprachen oder spezielle Hobbies werden inklusive Stufe bereits bei der Charaktererschaffung gelernt. Die Subprioritäten dieser Startsprachen können zu Beginn wie bei den anderen normalen Fertigkeitsbereichen verteilt werden (Anzahl der Sprachen mal geistige Priorität).

3.1 Steigern von Sprachen

Sprachen können mit normalen Lernpunktregeln verbessert werden, allerdings erhält der Charakter üblicherweise automatisch LP durch das Anwenden der Sprache. Das heißt, ein Charakter benötigt vor allem Zeit um eine Sprache zu lernen (oder eine gründliche Ausbildung). In dieser Zeit bildet er sich theoretisch weiter oder indem er sich in einem Umfeld bewegt, in dem die Sprache gesprochen wird.

In jedem Abenteuer, in dem die Charaktere mit einer anderen Sprache in Berührung kommen, sollte der Spielleiter spezielle *Sprach-Lernpunkte* automatisch vergeben. Vor allem Helden, die viel geredet haben, sollten mehr Lernpunkte bekommen. Natürlich können die Spieler auch ALP einsetzen um Sprachen zu lernen. Jeder ALP reduziert die Zeit, in der ein Charakter eine Sprache lernt, was Spieltechnisch eine Verdoppelung der vom Spielleiter vergebenen Sprach-Lernpunkte bedeutet.

3.2 Erlernen neuer Sprachen

Später erlernte Sprachen erhalten stets die geistige Priorität als Sub-Priorität. Um eine Sprache auf Stufe 0 zu lernen, muss der Charakter sich eine gewisse Zeit (üblicherweise 1-2 Wochen) mit der Sprache beschäftigen und diese aktiv hören und auch versuchen zu sprechen. Danach hat der Charakter Stufe 0 erreicht und kann nach den Sprach-Regeln diese auch steigern.

Das Lernen einer Sprache auf Stufe 0 durch ALP ist ausgeschlossen. Dies gilt nicht für Hobbies, diese können auch durch ALP gelernt werden.

4 Beschreibung der Fertigkeiten

4.1 Geistige Fertigkeiten

4.1.1 Elektronik

Bonus: Bil 13, Cyb 17

Die Konstruktion und Wartung elektronischer Geräte. Spezialgebiete sind:

Feinelektronik: Enthält jegliche Kleinst- und Mikroelektronik wie Mikroprozessoren, Computertechnologie und Halbleitertechnik.

Geräte: Konstruktion elektronischer Geräte aus vorgegebenen Bausteinen (z.B. Verstärker oder Funkempfänger).

Netzwerke: Jegliche Verdrahtung oder Vernetzung elektronischer Geräte (hauptsächlich Computer und Sicherheitssysteme).

Zünder: Das Herstellen oder Entschärfen von Sprengstoffzündern.

4.1.2 Geisteswissenschaften

Bonus: Cha 12, Bil 17

Alle Wissenschaften, die ein gutes Logikverständnis und abstraktes Denken voraussetzen.

Linguistik: Analyse von Sprachen, Texten und Schriften.

Mathematik: Arbeit mit Algorithmen, Korrektheitsbeweisen und sonstigen theoretischen Grundlagen wie Rechnen mit Zahlen, Algebra, Geometrie, Zahlentheorie, Stochastik, Funktionsanalyse, ...

Philosophie: Logik (folgerichtiges Denken), Ethik (rechtes Handeln) und Metaphysik (Gründe des Seins und der Wirklichkeit).

Semiotik: Analyse, Entstehung und Gebrauch von Zeichen

Theologie: Systematische Analyse und Darstellung von Glauben, Dogmatik, Ethik.

4.1.3 Gesellschaftswissenschaften

Bonus: Bil 12, Cha 17

Alle Wissenschaften, die sich in irgendeiner Art mit Gesellschaft, Kultur, Sozialstrukturen und intelligenten Lebewesen befassen.

Geschichtswissenschaft: Umfassende Kenntnisse über die Vergangenheit der Menschheit bzw.

anderer Rassen. Charaktere mit dieser Fertigkeit haben möglicherweise Vorteile, wenn sie auf „rückständigen“ Planeten oder in der Vergangenheit landen.

Jura: Das Rechtssystem ist nahezu undurchschaubar und grundlegende Kenntnisse können auch einem „unbedeutenden“ Abenteuerer durchaus kleine Vorteile bringen. Enthält alle Bereiche wie öffentliches Recht, Privatrecht, Strafrecht.

Kunstwissenschaften: Der Charakter kann Kunst historisch einordnen, kennt grundlegende Techniken und ist selbst künstlerisch begabt. Zu dieser Fertigkeit gehört auch Musikwissenschaft.

Pädagogik: Erziehungswissenschaften aller Art wie Erwachsenenpädagogik, Heilpädagogik usw.

Philosophie: Die Wissenschaft über das wissenschaftliche Arbeiten.

Politologie: Auswirkungen von Politik (oder politischen Systemen) auf die Gesellschaft und umgekehrt.

Soziologie: Sozialverhalten, soziale Strukturen, Gesellschaftssysteme.

Theologie: Wissenschaft und Religionen, ethische und moralische Fragestellungen.

Wirtschaftswissenschaften: Betriebswirtschaft und Volkswirtschaft, Zusammenhänge von Wirtschaftssystemen und Märkten.

4.1.4 Informatik

Bonus: Bil 11, Cyb 18

Diese Fertigkeit umfaßt automatisch den allgemeinen Umgang mit Rechnern und das nutzen allgemeingültiger Software.

Anwendungen: Der Charakter hat Erfahrung mit den meisten Programmen und deren Anwendung. Unbekannte Programme werden in kurzer Zeit analysiert und die Funktionen verstanden.

Entwicklung: Erfahrungen im Bereich der Software-Programmierung und Kenntnisse verschiedener Computersprachen; neue Programme können leicht erstellt werden.

Hacken: Der Charakter hat Erfahrungen im Aufspüren von Sicherheitslücken und weiss, diese auszunutzen.

Hardware: Der Charakter kennt sich mit den Geräten, deren Vernetzung und der dazugehörigen Software (Firmware) aus.

4.1.5 Ingenieur

Bonus: Bil 14, Ges 18

Die Fertigkeit, um komplexe Geräte an und in Fahrzeugen oder Gebäuden zu warten, zu reparieren und zu konstruieren.

Anlagen: Jegliche ortsgebundene und fest installierte Anlage, wie Klimaanlage in Gebäuden, Kraftwerke oder Chemieanlagen.

Autonome Systeme: Die Steuerung von autarken Robotersystemen und ferngesteuerten Objekten, auch Ansammlung mehrerer Systeme (Schwarm).

Bauwerke: Hoch- und Tiefbau inklusive Brücken, Gebäuden und Statikberechnungen.

Bodenfahrzeuge: Grosskräne an Häfen und Verladeplätzen, Schienen- und Bahnfahrzeuge und Tagebaubagger.

Raumfahrzeuge: Alle grösseren Fahrzeuge die zur Fortbewegung im Weltraum geschaffen wurden.

Sprengtechnik: Das Wissen um das richtige anbringen von Sprengladungen um ein Gebäude oder Fahrzeug „sauber“ dem Erdboden gleichzumachen.

Wasserfahrzeuge: Tanker, Flugzeugträger, U-Boote und ähnliches.

4.1.6 Kontrollzentrum

Bonus: Bil 12, Ges 16

Die Steuerung und Bedienung von grossen Anlagen und Fahrzeugen. Jedes Gerät, das eine „Brücke“ besitzt und meistens nicht alleine bedient werden kann. Die Fertigkeit beinhaltet auch das navigieren, im Fall *Raumfahrzeuge* somit auch die Raumnavigation.

Anlagen: Jegliche ortsgebundene und fest installierte Anlage, wie Klimaanlage in Gebäuden, Kraftwerke oder Chemieanlagen.

Autonome Systeme: Die Steuerung von Robotersystemen und ferngesteuerten Objekten, auch Ansammlung mehrerer Systeme (Schwarm).

Bodenfahrzeuge: Grosskräne an Häfen und Verladeplätzen, Schienen- und Bahnfahrzeuge und Tagebaubagger.

Raumfahrzeuge: Alle grösseren Fahrzeuge die zur Fortbewegung im Weltraum geschaffen wurden.

Wasserfahrzeuge: Tanker, Flugzeugträger, U-Boote und ähnliches.

4.1.7 Medizin

Bonus: Bil 14, Ges 18

Die Lehre von der Vorbeugung, Erkennung und Behandlung von Krankheiten und Verletzungen bei Menschen und Tieren.

Allgemeinmedizin: Vor allem die Behandlung von Krankheiten, deren Diagnostizierung und das erkennen von Mängelerkrankungen.

Biotech: Herstellung und Einbau von Cyberware, Prothesen und Implantaten.

Chirurgie: Operationen an Organen und Verletzungen, Amputationen und Schönheitschirurgie.

Erste Hilfe: Lebensrettende Maßnahmen, Erstbehandlung von Verletzungen, Vergiftungen oder Anfällen.

Xenomeditzin: Spezialisier auf die Behandlung von Fremdassen.

4.1.8 Naturwissenschaften

Bonus: Bil 13, Cha 18

Die Naturwissenschaften werden aufgeteilt in diverse Spezialgebiete:

Biologie: Umfaßt Kenntnisse von Tieren, Pflanzen und deren Einordnung in das ökologische Gleichgewicht.

Chemie: Die Kenntnis chemischer Ablaufprozesse und von Analyseverfahren.

Geologie: Die Kenntnis geologischer Vorgänge, deren Erklärung und Voraussage.

Physik: Die Erklärung physikalischer Prozesse.

Psionik: Die Analyse übernatürlicher Kräfte, deren wissenschaftliche Untersuchung und Entwicklung von technischen Gegenmaßnahmen.

4.2 Soziale Fertigkeiten

4.2.1 Allgemeinwissen

Bonus: Bil 11, Cha 18

Allgemeines Verhalten und Wissen in der für den Charakter normalen Gesellschaft. Mindestwürfe auf für den Charakter fremde Gesellschaften sind erhöht.

Etikette: Verhaltensregeln und korrektes Sozialverhalten innerhalb gewisser sozialer Kreise.

Kulturenkunde: Das Wissen um verschiedene Kulturen und deren abweichendes Sozialverhalten, Technik oder Kunst.

Religion: Das Wissen um religiöse Weltanschauungen und deren Philosophien, Prinzipien und Etikette.

Sagenkunde: Meist mündlich überlieferte Erzählungen, deren Wahrheitsgehalt nicht mehr überprüft werden kann, enthält auch Märchen.

4.2.2 Belastbarkeit

Bonus: Psi 14, Bil 18

Die Belastbarkeit beschreibt, wie gut der Charakter mit von aussen wirkenden Stressfaktoren umgehen kann.

Courage: Der Mut, auf ungerechte Dinge zu reagieren, verantwortliches Handeln. Einstehen für Rechte und Gerechtigkeit.

Disziplin: Selbstbeherrschung und halten eines (auch inneren) Ordnungszustandes. Umgang mit allgemeinem Druck.

Meditation: Wird beim Teameinsatz von Psi-Kräften und zum finden einer inneren Ruhe verwendet. Die Person kann sich in einen meditativen Zustand versetzen, z.B. um Seismann-Feldern zu widerstehen.

Toleranz: Die Akzeptanz fremder Überzeugungen, Handlungsweisen und Sitten. Einsatz für Gleichberechtigung verschiedener Individuen.

4.2.3 Kultur

Bonus: Cha 13, Ges 17

Das Wissen zeitgenössischer oder historischer Kultur und die Anwendung derselben.

Kunsthandwerk: Das Fertigen von nicht zum Überleben benötigten, schönen Dingen (z.B. Glasbläserei, Instrumentenbauen, Töpferei, Malerei, Bildhauerei, ...) und die historische Kunst.

Musik: Das Nutzen von Instrumenten, um Musik zu erzeugen, Komposition von Musikstücken und das Wissen historischer Musik.

Schauspielerei: Die Darstellung einer Rolle, entweder zum Zwecke der Unterhaltung oder der Täuschung. Dies beinhaltet auch die Fähigkeit sich zu maskieren und verkleiden.

Stimme: Beinhaltet Singen, erlaubt aber auch z.B. die Stimme bzw. die Tonhöhe zu verändern.

Tanzen: Das Wissen von verschiedenen Tanzarten und das Tanzen selbst.

4.2.4 Milieu

Bonus: Cha 12, Bil 18

Der Charakter kennt sich in bestimmten Kreisen aus oder schafft es leichter, Kontakte zu knüpfen.

Medien: Der Charakter hat Kontakt zu Medienvertretern, ist möglicherweise selbst freier Mitarbeiter oder sogar Redakteur.

Militär: Der Charakter ist (ehemaliges) Mitglied einer Militäreinheit oder hat sonstigen Kontakt zu Militärs (Söldner, Waffenlieferant etc.).

Politik: Der Charakter hat Einfluß auf politische Vertreter, ist eventuell Mitglied einer Partei.

Polizei: Der Charakter erhält früher als andere (möglicherweise auch als einziger) Informationen aus polizeilichen Ermittlungen.

Unternehmen: Der Charakter hat gute geschäftliche Kontakte.

Unterwelt: Der Charakter ist mit Personen der Unterwelt bekannt und nutzt deren Möglichkeiten (z.B. Hehler, Informanten).

4.2.5 Ökologie

Bonus: Ges 12, Bil 16

Die Erforschung der Beziehung von Lebewesen untereinander und mit ihrer unbelebten Umwelt.

Fauna: Kenntnisse einzelner Tierarten und deren Verhaltensweisen.

Flora: Allgemeines Pflanzenwissen und Nutzbarkeit von Pflanzen und Kräutern.

Klima: Die Kenntnis der klimatischen Einflußgrößen, Meteorologie und Wettervorhersage.

Urban: Vorhersage von grossen Gruppen in belebten Arealen, Kenntniss um das Klima in Städten und den Wasserhaushalt. Auch das finden von Spuren in urbanen Gebieten.

4.2.6 Psychologie

Bonus: Bil 12, Psi 16

Die Fähigkeit, menschliches (und anderes intelligentes) Verhalten zu analysieren, einzuordnen oder vorauszusagen. Das Erkennen von Störungen oder speziellen Verhaltensmustern ist ebenso enthalten.

Gruppe: Psychologie von Gruppen und grossen Mengen.

Individuum: Psychologie an einzelnen Individuen.

Therapie: Analysieren und Beseitigen von Störungen oder Fehlverhalten.

Xenopsychologie: Analyse von für den Charakter fremdartigen Wesen.

4.2.7 Rhetorik

Bonus: Cha 13, Bil 16

Der Charakter kann andere Personen von seinem Standpunkt überzeugen (durch Verführung genauso wie durch Argumente) oder einfach nur viel reden ohne etwas zu sagen.

Führung: Der Charakter hat Erfahrung mit der Leitung eines Unternehmens oder einer Organisation, an dem mehrere Personen teilnehmen. In einigen Fällen kann Führung auch angewandt werden, um Spielercharaktere anzuleiten (z.B. um eine Kampfaktik durchzusetzen).

Überzeugen: Das rednerische Überzeugen von anderen Individuen durch anführen von passenden Argumenten.

Verführen: Sowohl sexuelles Verführen als auch das erbitten von Gefallen und verführen von Individuen zu Aktionen, die sie sonst eventuell nicht getan hätten.

Verhören: Der Charakter hat Erfahrungen im taktischen Ausfragen von Personen (ohne Folter).

4.2.8 Verwaltung

Bonus: Ges 11, Cha 17

Der Charakter hat Erfahrung im Behörden- und Beamtentum und der genauen Ablage von Dokumenten.

Administration: Der Charakter kennt sich mit Dokumentenablage, Absicherung seiner Anfragen und dem Verwalten von komplexen Aufgaben aus.

Logistik: Der Charakter hat Erfahrung in der Organisation, Bereitstellung und Optimierung von Prozessen bezüglich einer Waren-, Informations- oder Personenbeschaffung.

Recht: Der Charakter kennt sich mit der Gesetzgebung im Bereich Behörden, Zoll und Formularen besonders gut aus.

4.3 Körperliche Fertigkeiten

4.3.1 Akrobatik

Bonus: Bew 11, Ges 18

Unter Akrobatik werden alle Fertigkeiten zusammengefaßt, welche in hohem Maße perfekte Körperbeherrschung und Beweglichkeit benötigen.

Balancieren: Die Fähigkeit, auf schmalsten Flächen das Gleichgewicht zu bewahren.

Reiten: Fortbewegung auf dem Rücken eines Tieres, aber auch Kunststücke auf Motorrädern oder ähnlichem.

Null-g-Bewegung: Der Charakter hat Erfahrung bei der Bewegung in Schwerelosigkeit oder bei geringen Gravitationskräften. Wird auch verwendet, wenn der Charakter aus eigener Kraft oder mit technischen Hilfsmitteln unmittelbar fliegen kann.

Turnen: Gerät- und Bodenturnen und jegliche Bewegungen, die damit zusammenhängen (z.B. Überschläge, Salti, etc.)

Winden: Die Fähigkeit, enge Passagen zu durchqueren oder sich aus Fesseln zu winden.

4.3.2 Anzüge

Bonus: Cyb 11, Ges 17

Erlaubt das bedienen und konfigurieren von Anzügen jeglicher Art. Auch Spezialmanöver in diesen Anzügen werden mit dieser Fertigkeit abgedeckt.

Kampfpanzer: Sehr schwere, starke Panzer inklusive Bewaffnung, haben aber noch grob menschliche Ausmaße und Beweglichkeit. Mechs zählen nicht hierunter, sondern werden über die Fertigkeit *Bodenfahrzeuge* gesteuert.

Nanoanzug: Sehr schmale Spezialanzüge inklusive kleiner Waffen und Technik. Können gerade noch unter der Kleidung getragen werden.

Raumanzug: Bedienung und Bewegung in einem Raumanzug. Beinhaltet auch das schnelle anlegen.

Rüstungen: Bedienung von modernen Rüstungen inklusive Technik. Beinhaltet auch das schnelle anlegen.

Schutzanzug: Bedienung eines Schutzanzuges und der zugehörigen Technik. Beinhaltet auch das schnelle anlegen.

Taucheranzug: Die Fähigkeit, geräteunterstützt zu tauchen. Enthält das bedienen der zugehörigen Technik und das schnelle Anlegen.

4.3.3 Athletik

Bonus: Str 11, Bew 17

Im Bereich Athletik sind alle Fertigkeiten zusammengefaßt, die hauptsächlich die Koordination von Stärke und Beweglichkeit gemeinsam haben.

Heben: Das Tragen, Ziehen oder Heben von Gegenständen.

Klettern: Die Fähigkeit, steile oder schwierige Passagen (wie Wände) zu überwinden

Laufen: Kürze Kraftanstrengungen wie Hindernislauf und Sprint. Dauerlauf wird über Ausdauer geregelt.

Schwimmen: Beinhaltet sowohl kurzfristiges schnelles Schwimmen und „sich an der Oberfläche halten“ als auch Tauchen ohne komplette Taucherausrüstung.

Springen: Die Fähigkeit, weit oder hoch zu springen.

Werfen: Die Fähigkeit, Objekte (etwa ab kleinem Ball) weit oder gezielt zu werfen. Für Angriffe wird eine entsprechende Kampffertigkeit verwendet.

4.3.4 Ausdauer

Bonus: Kon 12, Str 18

Die Stufe der Fertigkeit Ausdauer wird auf die Treffer- und Schockpunkte addiert. Fertigkeitwürfe werden für die folgenden Spezialgebiete notwendig.

Erschöpfung: Langstreckenschwimmen und Dauerlauf, aber auch Treppensteigen und ähnliches.

Hohe-g-Belastung: Das Ertragen hoher g-Kräfte, vor allem beim Beschleunigen von Raumfahrzeugen.

Schmerzen: Das Aushalten von Schmerzen wie Folter oder Verletzungen ohne das Bewußtsein zu verlieren.

4.3.5 Fingerfertigkeit

Bonus: Ges 12, Bew 17

Jede Fertigkeit, die auf manueller Geschicklichkeit basiert und schnell oder elegant eingesetzt werden muß.

Fangen: Diese Fähigkeit wird benötigt, um Objekte sicher zu fangen.

Feinarbeit: Jede filigrane Arbeitsleistung, die eine ruhige Hand verlangt (z.B. Arbeit mit einer Pinzette).

Stehlen: Das schnelle und unauffällige Einsetzen der Hände, um an Gegenstände zu gelangen (z.B. Taschendiebstahl).

Tricks: Jede Beschäftigung, bei der Finger und Hände eingesetzt werden, um Zuschauer zu beeindrucken, zu täuschen oder abzulenken (z.B. Zaubern und Jonglieren).

Waffe ziehen: Ermöglicht sehr schnell eine (Feuer-)Waffe ziehen und einsatzbereit zu machen.

4.3.6 Heimlichkeit

Bonus: Bew 14, Ges 19

Beinhaltet alle Fertigkeiten, die auf der Geheimhaltung des Standortes eines Charakters basieren.

Beschatten: Die unauffällige Beobachtung oder Verfolgung eines „Opfers“.

Schleichen: Die leise, fast unhörbare, Fortbewegung eines Charakters.

Verbergen: Die Fähigkeit, sich der Umgebung perfekt anzupassen, um nicht gesehen zu werden.

4.3.7 Pilot

Bonus: Ges 13, Kon 18

Pilot umfasst das führen jeglicher kleinerer Fahr- und Flugzeuge, die von Hand (also manuell ohne Computerhilfe) gesteuert werden.

Antigrav-Fahrzeuge: Fortbewegungsmittel, die durch Antigravseinheiten keinen Bodenkontakt mehr benötigen. Auch Schwebler oder Gleiter genannt. Die Flughöhe kann von Bodennähe bis zu Berggipfeln variieren.

Bodenfahrzeuge: Die Fertigkeit, um jegliche Bodenfahrzeuge wie Autos, Motorräder oder Geländegängige Fahrzeuge zu steuern.

Flugzeuge: Jegliche Propeller- oder Jetbetriebenen Flugzeuge, aber auch Segelflugzeuge.

Raumjäger: Das steuern eines Raumjägers im Weltall oder in der oberen Stratosphäre eines Planeten.

Rotormaschinen: Die Fertigkeit, Helikopter aller Art zu fliegen, egal ob mit einfachem oder mehrfachem Rotor, Fest- oder Schwenkrotor.

Wasserfahrzeuge: Umfasst alle gängigen kleinen Wasserfahrzeuge wie Segelboot, Motorboot und Hovercraft.

4.3.8 Waffenloser Kampf

Bonus: Bew 12, Str 18

Anwendung von waffenlosen Kampfstilen. Darunter fällt jegliche Schlag-/Tritt-, Wurf-, oder Haltetechnik.

Ausweichen: Der Charakter ist spezialisiert auf das ausweichen von Angriffen und vermeiden eines Kampfes.

Cyberwaffen: Kampf mit allen nachträglichen Erweiterungen des Körpers.

Natürliche Waffen: Hierunter fällt das kämpfen mit natürlichen Waffen, die angewachsen sind.

Schlagtechnik: Jegliche Schlag- und Tritt-Techniken. Jeder Stil der auf Schaden und Angriff aus ist, fällt hierunter.

Wurftechnik: Alle Wurf- und Haltetechniken wie Ringen oder Judo.

4.4 Waffenfertigkeiten

4.4.1 Abwehrwaffen

Bonus: Bew 13, Str 16

Abwehrwaffen können nur schlecht offensiv eingesetzt werden. Mit ihnen wird die Trefferchance des Gegners gesenkt.

Stab: Ein einfacher Zweihand-Stab, der es ermöglicht, mehrere Gegner in Schach zu halten und zu parieren.

Parierwaffe: Meist Klingenwaffen mit speziellen Vorrichtungen, um andere Waffen zu halten oder sogar zu zerstören.

Schild: Grossflächige Abwehrwaffe, hinter der man sich auch vor Fernkampfangriffen verbergen kann.

4.4.2 Feuerwaffen

Bonus: Ges 11, Bew 18

Jegliche modernen Waffen, die relativ einfach über einen Abzug zu bedienen sind.

Einhandenergiewaffen: Es handelt sich um leichte (einhändige) Schußwaffen, welche Energiestöße oder Strahlen abfeuern, wie Hand-Laser.

Einhandfeuerwaffen: Es handelt sich um leichte (einhändige) Schußwaffen, welche Projektile abfeuern, wie Pistolen, Revolver oder Taser. Enthält auch kleine Maschinen-Pistolen.

Zweihandenergiewaffen: Unter diese Kategorie fallen Gewehre die Energiestöße abfeuern und mit zwei Händen verwendet werden müssen. Dies betrifft vor allem zweihändige Lasergewehre.

Zweihandfeuerwaffen: Unter diese Kategorie fallen Gewehre mit Projektilmunition jeglicher Art, die mit zwei Händen verwendet werden müssen. Unter anderem: Jagd- und Scharfschützengewehr, Maschinengewehre und Schrotgewehre.

4.4.3 Geschütze

Bonus: Ges 12, Bil 16

Es handelt sich um weitreichende Waffensysteme, welche fest installiert werden. Derartige Waffen werden oft computerunterstützt abgefeuert, da ihr Einsatz schwierige Trefferberechnungen voraussetzt.

Abwehrsysteme: Geschütze, welche anfliegende Geschosse oder Energiestöße abwehren können. Darunter fallen Anti-Raketen-Systeme oder Nebelwerfer.

Energiegeschütze: Alle normalerweise in Raumschiffen installierten Laser-Waffen.

Fahrzeuggeschütze: Jegliche auf kleineren Fahrzeugen installierten Geschütze, die aber noch von Hand bedient werden.

Lafetten: Geschütze, die größere Projektile abfeuern, z.B. sehr grosse Kaliber, Raketen oder Granaten.

4.4.4 Nahkampfwaffen

Bonus: Str 13, Bew 18

Kettenwaffen: Es handelt sich um „bewegliche“ Nahkampfwaffen, die über einen Griff verfügen und deren Ende biegsam ist (z.B. Chako, Morgenstern, Kette).

Klingenwaffen: Es handelt sich um alle Nahkampfwaffen, die über eine Klinge verfügen. Der Kämpfer kann mit ihnen stechen oder schneiden (z.B. Dolch, Messer, Schwert).

Schlagwaffen: Es handelt sich um alle Nahkampfwaffen, die über eine stumpfe oder scharfe Schlagfläche verfügen (z.B. Äxte, Knüppel, Hammer).

Stangenwaffen: Jede Waffe, die relativ lang ist und stechend oder schlagend eingesetzt wird (unter anderem Hellebarde, Lanze, Speer).

4.4.5 Projektilwaffen

Bonus: Ges 14, Str 18

Alttertümliche Fernkampfwaffen, die mit Muskelkraft verwendet werden.

Armbrust: Ein quer montierter Bogen, der es dem Schützen durch eine Rückhaltevorrichtung für die Sehne ermöglicht, die Waffe ohne Anstrengung gespannt zu halten und dadurch lange und genau zu zielen.

Bogen: Abschussvorrichtung für Pfeile, eine der ältesten Jagdwaffen.

Schleuder: Enthält jegliche auf dem Schleuder-Prinzip basierenden Waffen, z.B. Stock- oder Steinschleuder, Speer- oder Pfeilschleuder (Kestros) und alle Arten der Bola. Auch der olympische Hammer fällt hierunter.

4.4.6 Schwere Waffen

Bonus: Str 14, Ges 16

Dabei handelt es sich um grosse oder schwere Waffen, die oft normalerweise fest installiert sind aber getragen werden können. Darunter fallen

Flammenwerfer, Minigun und schwere Laserwaffen wie Plasmastrahler.

Energiewerfer: Schwere Energiewaffen, die einen verheerenden Strahl oder ein Energiegeschoss abfeuern, z.B. Plasmawerfer.

Gatlingwaffen: Sehr grosse Maschinengewehre mit einem Rundlauf oder alternativ dazu einem Kettenmagazin.

Granatwerfer: Waffen, die größere Sprengkapseln auf weite Entfernung verschießen.

Raketenwerfer: Meist auf der Schulter getragene Mobile Feuerwaffe, um kleine Raketen abzufeuern.

4.4.7 Spezialwaffen

Bonus: Ges 13, Bew 17

Bei Spezialwaffen handelt es sich um die generelle Fertigkeit, so ziemlich alles als Waffe zu verwenden. Ausser *improvisierten Waffen* können auch folgende Waffen spezialisiert werden:

Blasrohr: Verschießt kleine (vergiftete) Pfeile oder Kugeln, die Geschosse werden aus dem bis zu 3m langen Rohr mit Atemkraft geblasen.

Improvisierte Waffen: Der Charakter kann einen Ersatz für eine ansonsten normal gelernte Waffe verwenden, z.B. ein Stuhlbein statt eines Polizeiknüppels.

Laserschwert: Energiewaffe, die nur von bestimmten Gruppen einsetzbar ist.

Netz/Lasso: Wird verwendet um Lebewesen zu fangen.

Peitsche: Kann um Gegenstände oder Personen gewickelt werden.

4.4.8 Wurfwaffen

Bonus: Bew 13, Ges 17

Jeglicher Einsatz von Fernkampf-Waffen, die direkt mit Muskelkraft geworfen werden.

Äxte: Werfen von Äxten.

Granaten: Werfen und rollen von Granaten.

Klingen: Wurfsterne, Messer und Wurfpeile.

Stangen: Speere und Stangen als Wurfwaffen.

5 Besonderheiten

5.1 Last

Zum Heben von schweren Objekten ist immer ein *Athletik (Heben)*-Wurf nötig. Der Mindestwurf ergibt sich aus $\text{kg (oder Last} \cdot 2) / \text{TRK}$.

Faustregel Heben:
[TRK×10 kg] ist ein Heben-MW von 10

5.2 Springen

Grundsätzlich gilt: Ein Held kann TRK in m weit springen und TRK/2 hoch springen (mit Anlauf und einer entsprechenden *Athletik (Springen)*-Probe). Aus dem Stand kann der Held TRK/10 m hoch springen. Die Sprungweiten können durch Geschwindigkeitserhöhung und entsprechenden Anlauf erhöht werden.

PSI

Einige Spieler werden immer den Wunsch verspüren, mit ihren Charakteren Magie oder ähnliche übernatürliche Kräfte einzusetzen. In Space ERPS wird dieser wohl faszinierendste Bereich des Rollenspiels durch den Einsatz von psionischen (gedanklichen) Kräften simuliert. Im Gegensatz zur Fantasy, in der Magie eine beherrschende Rolle spielt, führt eine zu starke Magieausprägung in einer futuristischen Welt eher zu unrealistischen, theoretisch sogar chaotischen Ergebnissen, was notwendigerweise zur Reduzierung übernatürlicher Kräfte führt. In Space ERPS gibt es daher keine Dämonenbeschwörung, Dimensionen oder Feuerbälle. Auch das herstellen von Artefakten ist nicht möglich.

Das Erlernen und Anwenden von Psi-Fähigkeiten erfordert soviel Aufwand, Zeit und geistige Energie, daß nur sehr wenige Lebewesen jemals ihr psionisches Potential entdecken. Der Großteil der galaxisweiten Bevölkerung ist deswegen völlig unbedarft, was die Anwendung von Psi-Kräften angeht.

Je nach Szenario dürfen bestimmte Rassen (oder z.B. Androiden) möglicherweise gar keine Psi-Kräfte erlernen. Andere Fremdassen (z.B. die Psyker) haben hingegen Vorteile beim Erlernen derartiger Kräfte. Im Kapitel *Rassen* werden derartige Besonderheiten zu den einzelnen Rassen aufgeführt.

1 Generelle Psi-Regeln

1.1 Vorraussetzungen für Psi

Erste Bedingung für einen Einsatz psionischer Kräfte ist das Vorhandensein einer Mindestpriorität von 1 im Psi-Bereich. Sollte ein Charakter nach der Charaktererschaffung immer noch die Anfangspriorität von 0 haben, kann er niemals in seiner weiteren Laufbahn Psi-Fertigkeiten aktiv einsetzen bzw. erlernen.

Um Psi effektiv einsetzen zu können, benötigt ein Charakter allerdings eine höhere Priorität (2 oder 3) und ein hohes Psi-Attribut. Das Psi-Attribut begrenzt einen Psioniker sowohl in seiner Reichweite als auch Effektivität, da seine maximalen Psi-Punkte (PP) auf diesem Basisattribut basieren. Je mehr PP ein Charakter besitzt, desto mehr Psi-Sprüche kann er nacheinander einsetzen.

1.2 Der Grundmindestwurf

Ein Charakter, der Psi-Kräfte einsetzen möchte, teilt dies dem Spielleiter mit. Er beschreibt, welchen Effekt er erzielen möchte und welche Psi-Fertigkeit er dazu benutzen will.

➤ *Beispiel:* Mitten im Feuergefecht möchte Bürokrat Waldner aus seiner Deckung seine

eigene Waffe, die im Halfter an einem Stuhl hängt, per Psi in seine Richtung bewegen. Der Spieler setzt dafür die Psi-Fertigkeit *Bewegung* voraus.

Der Spielleiter entscheidet, ob die gewählte Psi-Fertigkeit paßt und gibt den Mindestwurf und die normale Zauberdauer bekannt. Dazu kann er sich an den Angaben in Abschnitt *Psi-Sprüche* orientieren oder selbst einen Mindestwurf anhand der Situation definieren (Jede Situation ist anders, und selbst gleiche Sprüche können so unterschiedlich hoch ausfallen). Man sollte als Spielleiter immer darauf achten, Mindestwürfe nicht zu niedrig anzusetzen, da es für den Spieler zahlreiche Möglichkeiten gibt, diesen Mindestwurf zu senken.

Nach Bekanntgabe des Mindestwurf entscheidet der Spieler, ob er seine Psi-Kräfte so einsetzen möchte oder ob er die Schwierigkeit oder sogar den ganzen Spruch verändern will (vielleicht möchte er aber auch lieber eine ganz andere Aktion probieren).

➤ *Beispiel:* Der Spielleiter teilt dem Spieler mit, daß der Bereich *Bewegung* akzeptabel sei. Der Mindestwurf wird mit 18 angegeben, es handelt sich um einen *sofortigen Spruch*. Der Spieler akzeptiert den Mindestwurf.

Anmerkung: Als Spielleiter sollten Sie hart aber fair sein und vor allem konsequent. Denken Sie daran, sich Mindestwürfe von Sprüchen zu notieren oder zu merken. Es ist besser, wenn Sie Ihren Spielern in ähnlichen Situationen immer den gleichen Mindestwurf nennen können. Haben Sie größere Schwierigkeiten bei der Festlegung eines MW, orientieren Sie sich an Sprüchen aus diesem Regelwerk oder diskutieren Sie kurz (!) mit den Spielern.

1.3 Modifikationen des Mindestwurfs

Nach der Definition des Grund-Mindestwurfs muß der Spieler überprüfen, ob dieser noch Veränderungen unterworfen ist. Es gibt prinzipiell drei Möglichkeiten:

- **Psi-Spruch-Prozente**
Der Spieler überprüft auf seinem Datenblatt unter *Entwickelte Psi-Ausprägungen*), ob er bereits Erfahrung mit einem ähnlichen oder dem selben Spruch hat. Ist dies der Fall, wird der Mindestwurf prozentual verkleinert. Im Abschnitt *Lernpunkte und Prozente* wird beschrieben, wie es zu Prozentabzügen auf Psi-Sprüche kommt.
- **Senken des Mindestwurfs**
Siehe Abschnitt *Senken des Mindestwurfs*
- **Veränderung der Spruch-Dauer**
Siehe Abschnitt *Spruchdauer eines Psi-Einsatzes*.

➤ *Beispiel:* Waldner hatte irgendwann vorher tatsächlich den Psi-Spruch „Telekinese 90%“

erlernt. Der Spielleiter entscheidet, daß dies der passende Psi-Spruch ist. Der neue Mindestwurf beträgt dementsprechend 90% von 18, was 16 ergibt (bitte mathematische Rundung beachten, 90% von z.B. 25 ist 23).

Der Spieler entscheidet sich dagegen, den Mindestwurf weiter zu senken oder die Spruchdauer zu ändern.

1.4 Senken des Mindestwurfs

In Space ERPS ist das senken des Grundmindestwurfs im Normalfall nicht erlaubt, der Fertigkeitwurf wird normal durchgeführt.

Allerdings steht es dem Charakter zu, einen *Heldenwurf* (siehe Kapitel *Regeln*) durchzuführen und damit die Möglichkeit zum senken zu aktivieren.

Hat er dies erfolgreich aktiviert, darf ein Charakter vor seinem Fertigkeitwurf den Grundmindestwurf senken. Für jeden ausgegebenen PP wird der Mindestwurf um eins erniedrigt. Auf diese Art darf der Grund-Mindestwurf maximal auf 50% gesenkt werden.

- *Beispiel:* Ein Grundmindestwurf von 21 darf maximal auf einen MW von 11 (= 50% von 21) gesenkt werden, was 10 PP zusätzlich kosten würde.

Da der Grundmindestwurf durch das senken verändert wird, verändert sich unter Umständen auch die Dauer des Spruchs (siehe Abschnitt *Spruchdauer eines Psi-Einsatzes*).

1.5 Kosten des Psi-Spruches

Die PP-Kosten eines Spruches ergeben sich durch Teilen des Mindestwurfes durch 5. Das Ergebnis wird immer abgerundet. Die Grundkosten betragen allerdings mindestens einen PP, selbst wenn der Mindestwurf unter 5 liegen sollte.

$$\text{PP-Kosten} = \text{MW} / 5 \text{ (abgerundet)}$$

- *Beispiel:* Der Mindestwurf von 16 kostet Waldner nun 3 PP ($16 / 5 = 3,2$ – wird abgerundet). Selbst ohne Prozepte hätte Waldner die gleichen Kosten gehabt ($18 / 5 = 3,6$ – ebenfalls abgerundet auf 3).

Kritische Ergebnisse sind auch bei Psi-Fertigkeitwürfen möglich. Jeder kritische Erfolg bedeutet, dass der Charakter die Hälfte der Psi-Kosten zahlt (immer abgerundet), was dazu führen kann, dass der Spruch keine Kosten verursacht. Kritische Misserfolge dagegen bedeuten, dass die Psi-Kosten verdoppelt werden pro kritischem Misserfolg. Der gewünschte Effekt tritt bei Misserfolgen ebenfalls nicht ein.

Alternativ dazu können Patzer / kritische Misserfolge auch als spezielle Auswirkungen betrachtet werden, z.B. wird der Psioniker von

seinem Effekt selbst getroffen, kann einige Zeit kein Psi mehr wirken oder ein Teleport ging komplett in die falsche Richtung. Der Spielleiter sollte hier kreativ und der Situation entsprechend improvisieren. Im Zweifel kann aber immer auf die Kostenerhöhung zurückgegangen werden. Es sollten aber niemals beide Effekte (Kostenerhöhung und Spezialauswirkungen) gleichzeitig eintreten.

- *Beispiel:* Der Spieler erreicht bei seinem Fertigkeitwurf (2w+Stufe in *Bewegung*) eine 26, was ein kritischer Erfolg ist. Also kostet der Spruch nur 2 PP.

1.6 Spruchdauer von Psi-Kräften

Psi-Sprüche haben eine bestimmte Vorbereitungszeit, welche direkt mit dem Mindestwurf (also der Schwierigkeit) des Spruches zusammenhängt, die sogenannte *Spruchdauer*. Nach dieser Vorbereitungszeit führt der Psioniker seinen Fertigkeitwurf durch und bei Erfolg tritt der Effekt ein.

Die Möglichkeiten der Psi-Spruchdauer sind in der Tabelle *Zeitkategorien* angegeben. Noch längere Spruchvorgänge (Monate, Jahre) sind zwar denkbar, aber selten praktikabel.

Zeitkategorien	
Kategorie	Zeitdauer
0	Sofort
1	Sekunden
2	Runden
3	Minuten
4	Stunden
5	Tage

Die meisten Psi-Kräfte können als *sofortige Sprüche* eingesetzt werden und sind spätestens innerhalb einer Runde (5 Sekunden) abgeschlossen. Bei hohen Initiativergebnissen sind auch mehrere sofortige Psi-Anwendungen innerhalb einer Runde erlaubt. *Rundensprüche* dauern mehrere Runden, während *Minuten-* und *Stundensprüche* auch mehrere Minuten bzw. Stunden Vorbereitungszeit benötigen.

Die endgültige Spruchdauer entspricht der Höhe der PP-Kosten in der gewählten Zeiteinheit. Ein *Minutenspruch* mit Mindestwurf 20 dauert also 4 Minuten ($20 / 5 = 4$). Ein *sofortiger Spruch* wird jedoch immer sofort erwirkt, der Psioniker muss sich aber 20 Initiativepunkte (IP) erholen, bevor er den nächsten Spruch oder die nächste Aktion starten kann.

Es ist generell möglich, die Spruchdauer eines Spruches zu verkürzen oder zu verlängern. Eine Verkürzung erhöht den Mindestwurf um 50% pro Zeit-Kategorie, eine Verlängerung erniedrigt ihn um 10% pro Kategorie.

1.7 Auswirkungen von negativen PP

Sobald ein Psioniker negative PP erreicht, muss er nach dem Spruch auf *Psi-Auswirkungen* würfeln. Dazu würfelt er mit 2w und addiert seine negativen PP (diese werden also vom Würfelwurf abgezogen). Die Auswirkungen kann der Spieler in der Tabelle *Psi-Auswirkungen bei negativen PP* im entsprechenden Abschnitt ablesen.

Sollte der Psioniker bereits im negativen PP-Bereich sein, wenn er einen weiteren Spruch durchführt, entstehen für ihn doppelte Kosten an Psi-Punkten für den Psi-Einsatz selbst (nicht für ein eventuelles senken des Mindestwurfes).

Aufrechterhaltene Psi-Kräfte werden im negativen Psi-Punkte-Bereich im Normalfall nicht beeinflusst, die Wirkungsdauer bleibt ganz normal bestehen. Dies kann sich allerdings durch *Psi-Auswirkungen* verändern.

- *Beispiel:* Waldner hatte exakt 0 PP, als er den Spruch gestartet hat. Da der Spruch 2 PP gekostet hat, führt dies dazu, dass er nun bei -2 PP ist. Der Spieler würfelt als nächstes auf Psi-Auswirkungen mit 2w eine 12, was insgesamt eine 10 (Wurf von 12 - 2 PP) ergibt. Dies bedeutet, Waldner hat glücklicherweise keinerlei Auswirkungen.

1.8 Aufrechterhalten von Psi-Sprüchen

Viele Psi-Sprüche, vor allem Kampfsprüche, haben eine kurze *Wirkungsdauer*. Ihre Wirkung tritt sofort ein. Einige Sprüche muß (oder kann) der Psioniker jedoch aufrechterhalten, d.h. er muß sich ständig auf den Effekt konzentrieren.

- *Beispiel:* Um die Handlungen eines Wesens zu beherrschen (Bereich *Geist*), muß sich ein Psioniker permanent auf den Spruch konzentrieren.

Ein Psioniker kann auch mehrere Psi-Fertigkeiten gleichzeitig einsetzen. Allerdings wird die Anzahl aufrechterhaltener Psi-Sprüche durch seine Psi-Priorität + 1 beschränkt. Sofortige Sprüche sind unabhängig davon einsetzbar.

- *Beispiel:* Ein Psioniker mit Psi-Priorität 1 kann gleichzeitig 2 verschiedene Psi-Effekte aufrechterhalten. Sofortige Sprüche können jederzeit gewirkt werden.

Ein aufrechterhaltener Psi-Spruch kann auch nicht ewig weiterverwendet werden. Es gibt eine zeitliche Beschränkung (Wirkungsdauer) in Höhe des Psi-Attributes des Anwenders in Minuten (Standard-Wirkungsdauer). Diese Frist kann sich durch *Psi-Auswirkungen* verkürzen. Ausserdem ist es möglich, die Wirkungsdauer beim wirken des Spruches langfristiger festzulegen (siehe *Dauer des Psi-Einsatzes*)

- *Beispiel:* Unser Psioniker hat ein Psi-Attribut von 16. Theoretisch könnte er damit die Handlungen 16 Minuten lang beherrschen. Da er aber bereits bei -10 PP ist (und schlecht auf Auswirkungen gewürfelt hat), kann er den Spruch nur noch 16 Sekunden lang halten. Diese Zeit reicht aber hoffentlich aus, um den Gegner zumindest zu entwaffnen.

Nach Verstreichen der Zeit muß der Psi-Spruch verlängert oder abgebrochen werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder bezahlt der Anwender erneut die PP-Kosten des Spruchs oder er würfelt noch einmal gegen den Mindestwurf des Spruchs. In letzterem Fall muß er keine PP ausgeben, benötigt allerdings einen Erfolg. Für Verlängerungswürfe gibt es keinen Lernwurf. Es empfiehlt sich, den Mindestwurf von aufrechterhaltenen Sprüchen und deren Wirkungsdauer temporär zu notieren.

- *Beispiel:* Angenommen, 16 Sekunden reichten nicht aus, um der Waffe habhaft zu werden, so muß der Charakter den Spruch wohl um weitere 16 Sekunden verlängern. Er kann nun 3 PP ausgeben und damit den Spruch automatisch verlängern oder er würfelt erneut einen Fertigkeitswurf gegen den gleichen Mindestwurf. Im zweiten Fall besteht das Risiko, daß sein Wurf mißlingt, ausserdem gehen eventuelle Auswirkungen in den Wurf mit ein. Im ersten Fall ist jedoch ein neuer Psi-Auswirkungswurf fällig, da er bereits negative PP besitzt.

Ein kritischer Erfolg beim Verlängern erspart den nächsten Verlängerungswurf (Erfolge können sozusagen gespeichert werden).

Bei Psi-Sprüchen mit Widerstandswurf des Opfers hat das Opfer bei jeder Verlängerung auch erneut die Möglichkeit, einen Widerstandswurf durchzuführen (Mehr zu Widerstandswürfen im Kapitel *Kampf*).

1.9 Lernpunkte und Prozente

Nachdem eine Psi-Fertigkeit erfolgreich eingesetzt wurde, darf der Spieler einen Lernpunktwurf durchführen (wie bei anderen Fertigkeiten auch). Sollte der Lernwurf gelingen, kann der Spieler sich entscheiden, ob er sich einen Lernpunkt für die entsprechende Psi-Fertigkeit gutschreibt (natürlich modifiziert durch die entsprechende Subpriorität) oder ob er sich erlernte Psi-Prozente notiert (und somit einen permanenten Spruch erlernt). Prozente werden in 10% Schritten verbessert (z.B. *Gedanken lesen 90%*). Ab 60% kommt eine Spezialisierung dazu (z.B. *Gedanken lesen/Langzeitgedächtnis 60%*). Der minimale Prozentsatz ist 50%, darunter kann der Spieler nur noch Lernpunkte für den Bereich sammeln (oder sich an anderen Sprüchen versuchen).

Ein Patzer beim Lernpunktwurf bedeutet, dass der Charakter sowohl die Prozente als auch den Lernpunkt bekommt. Zu hohe Ergebnisse beim Lernpunktwurf haben keine Auswirkungen.

- *Beispiel:* Waldner darf einen Lernpunktwurf durchführen. Er würfelt mit $2w + \text{Stufe}$ in *Bewegung* ein Gesamtergebnis von 14. Der Grundmindestwurf war eine 16, er hat also Erfolg gehabt. Er beherrscht in Zukunft statt *Telekinese 90%* sogar *Telekinese 80%*. Diesen Prozentsatz kann er mit der nächsten Möglichkeit auf 70% verbessern. Bis zu diesem Prozentwert profitieren alle Telekinese-Sprüche davon. Hätte unser Charakter bereits 70% gehabt, würde der erfolgreiche Lernpunktwurf eine Spezialisierung bedeuten. Er hätte damit *Telekinese bis 3 kg* (ungefähres Waffengewicht + Kraftaufwand) 60% erworben, aber immer noch 70% auf alle schwereren Telekinese-Sprüche.

1.9.1 Einfachere Prozente durch Heldenpunkte

Der Lernpunktwurf kann vor dem würfeln um 5 Punkte durch den Einsatz von *Heldenpunkten* gesenkt werden. Verpasst der Psioniker den Lernpunktwurf um einen Punkt, darf er auch nachträglich einen Heldenpunkt einsetzen um den Lernpunktwurf dennoch zu schaffen. Dazu ist allerdings vorher ein Heldenwurf (siehe *Regeln*) nötig.

1.10 Regeneration von Psi-Punkten

Verbrauchte PP müssen sich regenerieren, damit ein Psioniker wieder einsatzfähig ist. Solange ein Charakter bewußtlos ist oder anstrengenden Tätigkeiten nachgeht, regeneriert er auf keinen Fall PP. Bei leichten Anstrengungen regeneriert jeder Psioniker pro Stunde entsprechend seiner Psi-Hauptpriorität PP, also bei Priorität 1 = 1 PP pro Stunde und bei Priorität 3 = 3 PP pro Stunde (in letzterem Fall gleichbedeutend mit 1 PP pro 20 Minuten).

Durch Schlafen erhält jeder Charakter seine vollen PP zurück, wenn die Schlafphase komplett abgeschlossen wurde. (*Kurz-* und *Langschläfer* beachten!). Bei vorzeitigem erwachen wird nur ein Teil der PP gutgeschrieben (Spilleiterentscheid).

Auswirkungen aufgrund negativer PP behindern die Regeneration an PP (siehe *Auswirkungstabelle*). Körperliche Verletzungsauswirkungen behindern die Regeneration jedoch nicht.

1.11 Teameinsatz

Sehr hohe Mindestwürfe sind für einzelne Psioniker oft nicht erreichbar, selbst für solche mit jahrelanger Übung. Für Anfänger sind selbst mittelschwere Mindestwürfe eine Herausforderung. Daher ist es möglich, psionische Kräfte einzelner Anwender zusammenzuschalten.

Ein Teameinsatz von Psi-Kräfte kann nicht spontan gestartet werden, die Spruchdauer wird im Team immer um eine Zeit-Kategorie erhöht. Eine Verlängerung der Dauer ist natürlich möglich, eine Verkürzung nicht.

Um sich auf ein Team einstimmen zu können, muss jeder Psioniker erst einen Fertigkeitwurf gegen *Belastbarkeit (Meditation)* in Höhe von [Anzahl Teilnehmer \times 2] schaffen. Alle Teilnehmer dürfen sich dabei nicht weiter als [Psi Meter] des niedrigsten Psi-Wertes im Team voneinander entfernen und müssen eine „Verbindung“ zueinander haben (Sichtkontakt oder Psi-Verbindung).

Anschliessend würfeln alle Teilnehmer den Fertigkeitwurf für sich, dürfen aber die höchste Stufe der Psi-Fertigkeit aller Teilnehmer verwenden. Ausserdem werden für alle teilnehmenden Psioniker die besten Prozente aller Teilnehmer verwendet. Alle Teilnehmer bezahlen die gleiche Anzahl PP entsprechend dem Mindestwurf (oder mehr falls gesenkt wurde).

Nur das höchste Ergebnis zählt nun, alle anderen Ergebnisse werden verworfen. Sollte allerdings einer der Spieler einen Patzer (1-1) würfeln, bricht das gesamte Team zusammen. Kritische oder normale Misserfolge einzelner Teilnehmer wirken sich nicht aus.

Bei Erfolg des Fertigkeitwurfs durch einen beliebigen Spieler erhält der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis unter dem Mindestwurf (dieser hat also nach den üblichen Regeln einen Lernpunkt erreicht) wie üblich einen Lernpunkt auf die Fertigkeit oder Prozente.

Der Charakter mit dem höchsten Würfel-Ergebnis wird automatisch zum *Teamleiter*. Dessen Psi-Attribut wird nun für die Reichweiten-Bestimmung verwendet. Wird ein Teamspruch aufrechterhalten, zählt dieser nur für den Teamleiter zur Anzahl aufrechterhaltener Sprüche. Bei einer Verlängerung (Psi-Attribut des Teamleiters auch hier maßgebend) muss der Teamleiter sich ganz normal entscheiden, ob er PP ausgeben oder erneut würfeln möchte. Die anderen Teilnehmer werden zu diesem Zeitpunkt nicht mehr benötigt.

1.12 Besonderheiten

1.12.1 Laserschwert

Ein Laserschwert wird wie eine normale Nahkampfwaffe behandelt. Das Führen eines Laserschwertes kostet den Anwender jedoch psionische Energie. Jede Runde muß der Anwender mit [1w] würfeln. Bei einem Ergebnis von 1 verliert er 1 PP. Sollte er bereits negative PP haben, verliert er sogar 2 PP.

Von einem Laserschwert getroffene Lebewesen haben keinen Widerstandswurf, da der Psioniker seine Kräfte nur benötigt, um den Energiestrahle in Form zu halten. Der Schaden des Laserschwertes ist hingegen so real wie der einer Laserpistole.

1.12.2 Anti-Psi-Felder

Psi-Anwendungen in der Nähe einer Seismann-Strahlungsquelle gestalten sich als schwer bis unmöglich. Computer oder Hologramme erzeugen nur leichte Seismannfelder (mit einer minimalen Ablenkung), während Raumschiffreaktoren, Schilde und Sprungtriebwerke mittlere bis schwere Felder bewirken in denen Psi nur noch unter äusserster Anstrengung eingesetzt werden kann. Die stärksten Seismannfelder können bei Sonneneruptionen nachgewiesen werden. Künstliche Schutzfelder sind derzeit nur unter großem Geld- und Materialaufwand mit geringer Wirkung herstellbar.

Psi-Schutz für Personen ist nur bis zu gewissen Grenzen machbar, da der dazu notwendige Ganzkörperanzug Aufwand bzw. Gewicht bedeutet. Der Schutz kleiner Räume kann wesentlich effektiver gestaltet werden. Die maximale technische Schutzstufe liegt bei TL/2.

Der Träger eines Psi-Schutzes erhält [Stufe w] als Bonus auf seine Widerstandswürfe. Indirekte Psi-Sprüche (kein Widerstandswurf), die in geschützte Bereiche hinein- oder aus ihnen herausgezaubert werden, müssen einen Widerstandswurf des Schutzschildes übertreffen, der mit [Stufe w] durchgeführt wird.

2 Beschreibung der Psi-Fertigkeiten

2.1 Bewegung

Bonus: Bew 13, Ges 17

Beinhaltet jegliches Bewegen in irgendeiner Form oder Geschwindigkeit von Objekten oder Lebewesen.

Kraftfelder: Erlaubt das ablenken von Objekten/Lebewesen oder umhüllen zum Schutz. Kraftfelder sind im Normalfall nicht sichtbar, verhalten sich also ähnlich wie Glas. Eine Sichtverbindung (alternativ über Wahrnehmung) ist immer nötig.

Telekinese: Umfasst das schweben lassen, beschleunigen oder handähnliches Bewegen von Objekten/Lebewesen. Hierüber können Geschosse erzeugt werden oder Schalter umgelegt werden. Eine Sichtverbindung (alternativ über Wahrnehmung) ist immer nötig.

Teleportation: Erlaubt das Bewegen von Objekten/Lebewesen über weite Entfernungen. Eine Sichtverbindung ist nicht nötig, allerdings kann ein Teleport an die falsche Stelle tödlich enden.

2.2 Geist

Bonus: Cha 12, Psi 18

Das beeinflussen, kontrollieren oder analysieren des Geistes eines intelligenten Lebewesens.

Empathie: Das wahrnehmen oder beeinflussen von Gefühlen. Kann auf Individuen oder Gruppen angewandt werden, Sichtkontakt ist aber immer nötig.

Kontrolle: Ermöglicht die Kontrolle oder Hypnose von Individuen oder das vorgaukeln von Illusionen. Im Normalfall nur auf Individuen anwendbar, Gruppen zu beeinflussen ist extrem schwer bis unmöglich. Sichtkontakt ist nötig.

Telepathie: Ermöglicht das lesen, analysieren und senden von Gedanken an Individuen oder Gruppen. Personen können nicht direkt beeinflusst werden, es ist aber möglich, eine Stimme im Kopf zu suggerieren oder Erinnerungen abzufälschen.

2.3 Körperbewußtsein

Str 13, Kon 16

Körperbewußtsein erlaubt das verändern oder verbessern des eigenen Körpers (nicht von anderen!). Erlaubt auch die Heilung der jeweiligen Teilbereiche.

Haut: Erlaubt z.B. das ändern der Hautfarbe oder das anpassen der Haut an bestimmte Umgebungen.

Muskulatur: Ermöglicht das verbessern und verändern der Muskulatur, z.B. verstärken oder das generelle verändern des Aussehens.

Nervensystem: Anpassungen des Nervensystems erlauben es, z.B. Schmerzen zu unterdrücken oder

die Nervenbahnen zu optimieren, so daß der Charakter schneller reagieren kann.

Organe: Das Anpassen der Organe erlaubt z.B. die Gewöhnung an für den Charakter nicht natürliche Umgebungen oder die generelle Verbesserung eines Organs, wie mehr Luft in die Lunge aufzunehmen.

Skelett: Erlaubt das Ändern oder verstärken des Skeletts, um z.B. einen grösseren Schutz zu gewährleisten oder neue Körperteile auszubilden.

2.4 Leben

Bonus: Kon 11, Ges 18

Erlaubt das heilen von Lebewesen. Unter Umständen auch negativ einsetzbar, allerdings deutlich schwieriger. Das verändern wie unter Körperbewußtsein ist in Normalfall nicht möglich.

Erschöpfung: Das Heilen von Erschöpfungsauswirkungen (z.B. nach einem Gewaltmarsch) und Schockpunkten (also Kampfauswirkungen)

Infektionen: Das heilen von Krankheiten bzw. das lindern der Symptome. Hilft dem Körper nur, sich selbst zu helfen, die Viren selbst können nicht endgültig besiegt werden, wenn der Körper dies nicht auch von selbst schaffen kann.

Vergiftungen: Reinigt den Körper von Toxinen jeder Art.

Verletzungen: Erlaubt das heilen von zerstörtem Gewebe oder Knochen. Wird weiter spezialisiert wie unter Körperbewußtsein angegeben.

2.5 Materie

Bonus: Cyb 11, Bew 16

Erlaubt das verformen von (toter/abgestorbener) Materie und das kombinieren von vorhandenen Materialien. Das erzeugen von neuer Materie ist nicht möglich.

Formen: Erlaubt das verformen von Materialien, z.B. das ändern eines Holzklotzes in ein Kunstwerk.

Kombinieren: Erlaubt das kombinieren (oder auch teilen) vorhandener Materie, z.B. das zusammenfügen von Wasserstoff und Sauerstoff zu Wasser. Würfe auf Naturwissenschaften sind eventuell vorher nötig.

2.6 Psi-Abwehr

Bonus: Psi 12, Bil 18

Erlaubt das ausschalten feindlicher Psi-Angriffe oder das aufbauen von Schutzschilden gegen bestimmte Psi-Bereiche. Erlaubt natürlich auch, aufgebaute Schutzschilde anderer Psioniker heimlich aufzulösen (und nicht zu zerstören, wie dies mit einem massiven Psi-Angriff der Fall wäre).

Spezialisierung: Die Spezialisierung erfolgt auf einen Psi-Fertigkeitsbereich. So kann sich der Psioniker auf die Abwehr von *Schock* spezialisieren um Schock-Angriffe besser abzuwehren oder auf *Psi-Abwehr* um die Psi-Schilde anderer besser zu durchdringen.

2.7 Schock

Bonus: Ges 13, Str 17

Erlaubt das angreifen mit aggressiven Psi-Kräften, die das Opfer lähmen oder sogar bis in den Tod führen können.

Fläche: Erlaubt den Angriff auf grössere Flächen, z.B. eine Schockwelle ausgehend vom Psioniker, die Opfer umwerfen kann.

Individuum: Greift einzelne Lebewesen direkt an, z.B. durch einen Schock-Würgegriff oder eine Lähmung.

Objekt: Kann unbelebte Objekte zerstören oder beschädigen.

2.8 Wahrnehmung

Bonus: Bil 14, Psi 17

Dieser Bereich deckt die Hellseherischen Fähigkeiten ab. Erlaubt das (unter-)suchen von Lebewesen, Objekten oder das durchsuchen der Umgebung.

Deutung: Erlaubt das Analysieren von Daten auf eine unterbewusste, psionische Art und Weise, z.B. das leichtere Übersetzen fremder Sprachen oder das Zählen aller Buchstaben in einem Text.

Makrokosmos: Das Wahrnehmen von Dingen überhalb des Wahrnehmungsbereiches des Psionikers, wie z.B. die Dauer einer Planetenumlaufbahn um die Sonne.

Mesokosmos: Erlaubt die erweiterte Wahrnehmung im normalen Bereich des Psionikers (z.B. Hellsicht oder -hören in den nächsten Raum).

Mikrokosmos: Wahrnehmung unterhalb des normalen Wahrnehmungsbereiches des Psionikers, wie eine Zellteilung oder der Aufbau eines Mikrochips.

3 Psi-Sprüche

In Space ERPS wird ein freies Spruchsystem verwendet. Dies hat den Vorteil, daß die Charaktere nicht in vorgegebene Spruchlistenkorsette gezwängt werden. Außerdem eröffnet es den Spielern die Chance, sich neue, innovative und stets der Situation gerecht werdende Sprüche auszudenken. Ein Nachteil kann es jedoch sein, daß der Spielleiter gezwungen ist, bei Bedarf MW selbst zu definieren. Für Anfänger empfiehlt es sich, einige Sprüche aus dem folgenden Abschnitt zu übernehmen. Es erleichtert die Arbeit, setzt einen Standard und auch die Spieler haben einen Anhaltspunkt. Später können dann die vorgestellten Sprüche variiert und erweitert werden. Die eigene MW-Bestimmung stellt natürlich einige Anforderungen an den Spielleiter. Er muß bei ungewöhnlichen Sprüchen einen „realistischen“ MW definieren und sich gleichzeitig gegen die Spieler wehren, die diesen MW natürlich immer für zu hoch halten. Diskussionen sollte man aber möglichst kurz halten oder besser an das Ende der Spielsitzung verlagern. Als Spielleiter sollten Sie den MW lieber zu hoch als zu niedrig ansetzen. Denn nur weil die Spieler rein theoretisch alles mit Psi erreichen können, heißt das noch lange nicht, daß sie bereits die Fähigkeiten dazu haben!

3.1 Generelle Annahmen zu Psi

- Es gibt kein Gut oder Böse, d.h. ein Psioniker kann keine „Gesinnung“ erkennen. Er ist jedoch in der Lage, Gedanken oder Gefühle zu lesen.
- Es ist nicht möglich, „Fallen“ oder „Geheimtüren“ zu erkennen. Der Psioniker kann jedoch nach ungewöhnlichen Raumstrukturen (die er definieren muß) suchen.
- Mit einem Spruch kann normalerweise nur ein Objekt oder Lebewesen erfaßt werden.
- Psi-Einsatz ist technisch nicht wahrnehmbar.

3.2 Komponenten

Ein Psi-Spruch besteht aus verschiedenen Angaben und Komponenten wie die unteren Beispiele verdeutlichen. Zuerst einmal existiert ein **Spruchname**, der eine kleine Klasse von ähnlichen Sprüchen verdeutlicht, beispielsweise *Telekinese*. Danach wird definiert, über welche **Fertigkeiten** der Spruch gesprochen werden kann (Beispiel: *Bewegung*, Abkürzung: die drei ersten Buchstaben der Fertigkeit). Unter **Spezialisierung** wird aufgeführt, wie der Spruch unter 70% spezialisiert werden kann (Beispiel: *Gewicht*). Anschließend folgt die Standard-**Spruchdauer** (Beispiel: *sofort*) für diesen Spruch. Die **Wirkungsdauer** kann entweder *sofort* oder *aufrechterhalten* sein. Unter **Widerstand** wird angegeben, ob gegen den Spruch ein Widerstandswurf erlaubt ist (Beispiel: *Nein*).

Der **Mindestwurf** kann dann anhand dieser Vorgaben definiert oder den Beispielen entnommen werden. Mindestwürfe werden oft als Formel angegeben (*Beispiel: $11 + RW^2 + 2 \times kg$*). **Reichweite** und **Wirkungsbereich** bedürfen weiterer Ausführungen.

3.3 Reichweite

In Spruchformeln steht die Variable **RW** für die Reichweite. Befindet sich der Wirkungsbereich innerhalb der einfachen Reichweite des Anwenders wird $RW=1$ gesetzt, die zweifache Reichweite bedeutet $RW=2$ usw. Eine RW von 0 steht übrigens für Berührungszauber oder Anwendung auf sich selbst.

Die Reichweite eines Psionikers hängt vom gewählten Spruch ab. Die Standardreichweite ist dabei PSI Meter, d.h. mit $RW 1$ kann ein Anwender mit PSI 20 einen Wirkungsbereich in bis zu 20 Meter Entfernung beeinflussen ($RW 2 = 40$ m usw.). Denkbar sind auch der Kilometermaßstab ($RW 1 = PSI \text{ km}$) oder der einfache Metermaßstab ($RW 1 = 1$ m).

Mit dem Wert RW kann dann gerechnet werden. Die Angaben „ $+RW$ “ oder „ $+3 \times RW$ “ bedeuten, daß die Reichweite linear einfließt, während „ $+RW^2$ “ oder „ $+RW^2/2$ “ die Reichweite quadratisch einbringen. Auch Potenzen ($+ 2^{RW}$) sind denkbar, jedoch schon bei mittleren Reichweiten nicht mehr sehr effektiv.

Interessant ist eine logarithmische Einbringung der RW . Die Form „ $+\log_2 (RW)$ “ berechnet den Logarithmus der RW zur Basis 2, d.h. mit jeder Verdoppelung der Reichweite erhöht sich dieser Wert nur um eins. $RW 0$ ist dabei nicht definiert, wird also, falls sie auftaucht, als 0 eingerechnet. Der Wert wird aus Gründen der Vereinfachung stets aufgerundet.

log ₂ RW			
Stufe	RW in m	Stufe	RW in m
0	1	10	1024 / 1000
1	2	11	2000
2	4	12	4000
3	8	13	8000
4	16	14	16000
5	32	15	32000
6	64	16	64000
7	128	17	128000
8	256	18	256000
9	512	19	512000

3.4 Spruchliste

Tabelle: Spruchliste Space ERPS

4 Psi-Auswirkungen bei negativen PP

Psi-Auswirkungen (2w + negative PP)	
Ergebnis	Psi-Auswirkung
10	Keine Auswirkungen
5...9	-2 nächster Psi-Einsatz
0...4	-4 nächster Psi-Einsatz Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die PP unter Null sind.
-5...-1	-4 nächster Psi-Einsatz -1 Psi-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die PP unter Null sind.
-10...-6	-4 nächster Psi-Einsatz -2 Psi-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die PP unter Null sind.
-15...-11	-4 Psi-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die PP unter Null sind.
-20...-16	-4 Psi-Einsätze / -1 andere Aktionen für eine Stunde Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in dieser Stunde.
-25...-21	-4 Psi-Einsätze / -2 andere Aktionen für vier Stunden Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 1 Punkt seines Psi-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-3 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in diesen vier Stunden.
-30...-26	-4 Psi-Einsätze / -3 andere Aktionen für acht Stunden Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 2 Punkte seines Psi-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-4 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in diesen acht Stunden.
-39...-31	-4 Psi-Einsätze / -4 andere Aktionen für einen Tag Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1-2 verliert der Charakter 2 Punkte seines Psi-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 3-6 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in dieser Zeit.
Psi-Punkte -40 oder darunter	Todeseintritt Der Tod bei geistigem Schaden tritt sofort und unwiderruflich ein.

REGELN

1 Heldenpunkte

Jeder Charakter hat mal einen schlechten Tag. Falls im Spiel mal etwas nicht so läuft wie gewünscht, kann der betroffene Charakter *Heldenpunkte* einsetzen, um seine Aktionen zu unterstützen oder feindliche Aktionen zu behindern.

Zunächst muß der Charakter einen *Heldenwurf* gegen Charisma bestehen und mit 2w nicht mehr als CHA würfeln (PW:CHA). Dabei dürfen im Mißerfolgsfall und bei ausreichender Heldenpunktzahl beliebig viele Versuche unternommen werden. Ist ein Heldenwurf gegen Charisma gelungen, kann eine der folgenden Aktionen eingesetzt werden. Der Spielleiter kann auch andere passende Aktionen jederzeit zulassen. Ein weiterer Heldenwurf für eine Aktion ist nach einem erfolgreichen Einsatz ausgeschlossen.

Heldenpunkte Heldenwurf gegen CHA nötig	
Kosten	Wirkung
1	Beliebigen Wurf wiederholen Die Wiederholung eines Patzerwurfes kostet zwei Heldenpunkte.
	+1 auf den Würfelwurf Falls genau 1 Punkt zum Erfolg fehlt
	Hilfe durch Passanten Der Spielleiter bestimmt die Reaktion aufgrund der Vorschläge des Spielers.
	Ladehemmung des Gegners Alternativ funktioniert irgendein technisches Gadget kurzfristig nicht.
	Redeschwall des Gegners Keine Kosten, falls der Gegner <i>Final Last Words</i> als Nachteil hat.
	Eine Kugel übrig Oder es findet sich eine herumliegende Waffe oder ähnliches Objekt.
	Kurzzeitige Erholung Aufschieben von Auswirkungen für eine Kampfrunde, danach ist die doppelte Zeit zur Erholung nötig.
	Erste Aktion Bei einer Initiative als erster an der Reihe sein. Bei mehreren Helden zählt die alte Initiative.
	Senken des Mindeswurfs Vor einem Psi-Einsatz MW bis 10 PP, nach einem Wurf bis 5 PP pro Heldenpunkt senken.
	Senken des Lernpunkturfs Nach einer erfolgreichen Aktion darf der Spieler den Lernpunktwurf um 5 Punkte (vor dem Wurf) oder 1 Punkt (nach dem Wurf) senken.
2	Einen Patzerwurf wiederholen

1.1 Kein Lernpunktwurf

Beim Einsatz von Heldenpunkten ist kein Lernpunktwurf auf die entsprechende Fertigkeit mehr erlaubt. Heldenpunkte unterstützen den Helden zwar, aber er lernt aus der Aktion nichts mehr.

1.2 Erhalt von Heldenpunkten

Vor jeder Sitzung erhalten alle Teilnehmer 1-2 Heldenpunkte (Spielleiterentscheid). Bestimmte Eigenschaften können diese Zahl verändern.

Ausserdem sollte der Spielleiter besonders heldenhafte Aktionen (z.B. Retten von Menschen unter Einsatz des eigenen Lebens) mit Extra-Heldenpunkten belohnen.

1.3 Begrenzung von Heldenpunkten

Nach jeder Sitzung wird die Anzahl der Heldenpunkte auf 6 reduziert, falls der Wert höher sein sollte. **Überzählige Heldenpunkte dürfen 2 zu 1 in ALPs umgewandelt werden.**

2 Ruhephasen und Erholung

Eine **Ruhephase** ist jede Sequenz eines Abenteurers, in der die Charaktere verschnaufen können und keine besonders anstrengenden Tätigkeiten ausüben (im Internet recherchieren gilt als wenig anstrengend, sich einhacken nicht). Eine Ruhephase muß mindestens 20 Minuten betragen. In einer Ruhephase regenerieren sich die GP und SP komplett.

Eine **Erholungsphase** ist die Zeitdauer, die ein Charakter braucht, um die vollen XP-Punkte auf einen Schlag zu regenerieren. In dieser Zeit muß sich der Charakter ausruhen, aber nicht zwingend schlafen. Die Erholungsphase beträgt 8 Stunden.

Eine **Schlafphase** ist die Zeitdauer, die ein Charakter täglich braucht, um keine dauerhaften Erschöpfungserscheinungen zu bekommen. Schlafphasen können einmalig verschoben oder verkürzt werden, ohne Nachteile zu verspüren (Ausnahme: Langschläfer). Danach kommt es jedoch zu Erschöpfungszuständen, die im Ermessen des Spielleiters liegen. Die normale Schlafphase beträgt 8 Stunden am Tag. Sie wird natürlich auch als Erholungsphase gewertet.

Grundregeln? Kampf?

KAMPF

Dieses Kapitel beschreibt die Nah- und Fernkampfregele. Diese Regeln unterscheiden sich teilweise stark von den Fantasy-ERPS Regeln. Trotzdem sollte der Einstieg für erfahrene ERPS-Spieler leichter sein, da Grundregeln wie Trefferzonen und Angriffswürfe nahezu identisch geblieben sind.

1 Kampfüberblick

Kämpfe werden in sogenannte *Kampfrunden* unterteilt, wobei eine Runde *fünf Sekunden* Realzeit auf der Spielwelt entspricht. Die Abwicklung einer Kampfrunde innerhalb der Spielsitzung wird hingegen mehrere Minuten in Anspruch nehmen, ein Zeitaufwand, welcher mit der Anzahl der beteiligten Charaktere (Spieler oder NSC) gravierend ansteigt. Für ein einigermaßen flüssiges Spiel sollte diese Zahl ein Dutzend nicht übersteigen.

Die Kampfrunden selbst werden wiederum in *Initiativpunkte* (IP) unterteilt. Eine Runde hat üblicherweise 20 IP, allerdings kann es sein, dass ein Charakter mehr als 20 IP zur Verfügung hat. IP über 20 werden einfach ausserhalb der normalen Zeit gerechnet, gelten also spieltechnisch vor den 5 Sekunden der Kampfrunde. Dementsprechend läuft pro 4 IP unter 20 eine Sekunde Spielzeit ab.

Eine Kampfrunde beginnt mit einer Bestimmung der Handlungsreihenfolge (*Initiative*). Jede Aktion (*Handlung*) von Seiten eines Kampfteilnehmers kostet ihn eine gewisse Zeit (IP), nach deren Ablauf er eine neue Handlung beginnen kann. Es ist möglich, Aktionen abubrechen, um auf gegnerische Handlungen reagieren zu können. Ein *Angriffswurf* bestimmt, ob und wo ein *Treffer* erzielt wurde, gegebenenfalls kann der Verteidiger einen *Paradewurf* durchführen. Wurde ein Treffer erzielt, wird ermittelt, ob die *Rüstung* des Verteidigers durchdrungen wurde. Der so ermittelte *Schaden* ist maßgebend für *kritische Treffer*, *Blutungen* und *Verletzungsauswirkungen* und ergibt eine *Wunde*. Viele und große Wunden behindern einen Charakter, so daß er Nachteile (*Auswirkungen*) in weiteren Kämpfen haben wird, bis seine Verletzungen behandelt werden oder sich regenerieren.

2 Initiative

Zu Beginn jeder Runde bestimmen die Kampfteilnehmer durch einen Initiativwurf, ob und wann sie handeln dürfen. Größere Gruppen von NSC sollten dabei vom Spielleiter einen Festwert erhalten, nur einzelne und wichtige NSC werden genau wie Charaktere behandelt. Der Initiativwurf wird mit **1w** durchgeführt, und der aktuelle Wert der Initiative (*INI*) addiert (*Charakterbogen*: Spalte INI innerhalb der *Beweglichkeitstabelle*). Der aktuelle Wert INI ergibt sich dabei immer

automatisch daraus, wie viel der Charakter mit sich herumträgt (*Last*) und was seine Tragkraft (*TRK*) ist. Der Initiativ-Wurf ist ein offener Wurf, also werden Zehner („0“) addiert und erneut gewürfelt, außer der Charakter besitzt die negative Eigenschaft *Schlechte Reflexe*. Weiterhin können Charaktere mit guten Reflexen, Cyberanzügen oder Implantaten (Reflexverstärker) auch Wurfsergebnisse bis zu ihrer Stufe weiterwürfeln.

2.1 Anzahl der Re-/Aktionen

Die Höhe der Initiative gibt bei jedem Charakter an, wie viele Aktionen dieser nun zur Verfügung hat. Für jede Hauptaktion (Angriff, bedeutende Aktion, Psi-Einsatz) werden 20 IP verbraucht. Kleinere Aktionen (z.B. sich bewegen, Waffe ziehen) kosten den Charakter weniger IP (Spielleiterentscheid, einige Beispiele unter „Aktionen und Bewegung“). Dies bedeutet, dass ein Charakter mit einer Initiative über 20 zwei Handlungen besitzt, bei einer Initiative über 40 sogar 3 Handlungen. Mehr als 3 Aktionen sind in einer Kampfrunde nicht möglich, höhere Initiativen bedeuten dann nur, dass der Held früher als andere handelt.

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, einen *Heldenpunkt* einzusetzen, um automatisch als erster an der Reihe zu sein. Der Charakter ist dann einen IP vor dem Charakter mit der höchsten IP an der Reihe.

Jedem Charakter steht pro Runde automatisch eine Reaktion zur Verfügung. Diese kann nur verwendet werden, um sich oder andere direkt gegen einen Angriff zu schützen/verteidigen. Andere Aktionen sind in einer Reaktion **nicht** möglich (z.B. einen Knopf drücken oder andere von diesem Knopf abhalten), allerdings kann ein *Heldenpunkt* eingesetzt werden, um eine solche Aktion als Reaktion durchzuführen.

Unverbrauchte Aktionen können allerdings jederzeit zu Reaktionen umgewandelt werden und werden dadurch vorgezogen. Dadurch geht die entsprechende Aktion verloren. Sollte der Charakter alle Aktionen und Reaktionen verbraucht haben, kann er diese Runde nicht mehr handeln oder reagieren.

Einem Charakter stehen somit pro Runde maximal 3 Aktionen und 1 Reaktion zu, alternativ bis zu 4 Reaktionen.

2.2 Reihenfolge der Handlungen

Ermitteln Sie zuerst den Kampfteilnehmer mit der höchsten Initiative (Handlungsfähigkeit vorausgesetzt). Dieser Charakter (Spieler oder NSC) entscheidet zuerst, welche Handlung er beginnen möchte. Er kann auch entscheiden, abzuwarten, um auf Handlungen anderer Charaktere reagieren zu können (*Abwartehandlung*, Ausnahme: Eigenschaft *Ungeduldig*). Bei länger andauernden Aktionen kann er seine begonnene Aktion jederzeit abbrechen.

Wichtig: Ein Kampfteilnehmer mit einer Abwartehandlung darf reagieren, wann er will und somit auch, wenn ein anderer Charakter eine neue Handlung beginnt. Bei einem Abbruch einer laufenden Aktion darf erst einen Initiativpunkt später auf die neue Aktion reagiert werden.

Hat der erste Charakter so seine Handlung abgeschlossen, wird die Initiative, beginnend mit dem höchsten Wert, abwärts angesagt (22, 21, 20, 19, ... usw.). Jeder Kampfteilnehmer gibt nun bei seiner Initiative, oder wenn er eine Aktion abgeschlossen hat, an, welche Handlung er ausführen möchte. Es ist also möglich, innerhalb einer Runde mehrere Aktionen auszuführen (bei einer hohen Initiative oder wenn die Handlungen kurze Zeitdauer haben). Die letzte Möglichkeit, eine neue Handlung anzusagen, liegt bei einer Initiative von *Null*, im negativen Bereich werden Aktionen zwar zu Ende geführt, aber es können keine neuen Handlungen begonnen werden.

Ausnahme: Charaktere die eine Initiative unter Null als Startwert erreichen, dürfen bei dieser Initiative eine Handlung ausführen, sofern diese negative Initiative nicht durch Kampf-Auswirkungen erreicht wurde.

2.3 Gleichzeitige Handlungen

Kampfteilnehmer, welche gleichzeitig eine Handlung beginnen, handeln auch absolut synchron. Es ist also möglich, daß sich zwei Charaktere gleichzeitig treffen, verletzen oder sogar töten.

Optionale Regel: Da Synchronität von Ereignissen gelegentlich Unübersichtlichkeit nach sich zieht, kann der Spielleiter festlegen, daß bei gleichzeitiger Handlung stets der Charakter mit dem höchsten Wert REA zuerst handelt (bei ebenfalls gleichem Wert wird ein Entscheidungswurf mit 1w durchgeführt).

3 Aktionen und Bewegung

Ausser einem Angriff oder einer Parade (siehe spätere Abschnitte) stehen dem Spieler auch weitere Aktionen offen. Der Spielleiter sollte bei jeder Aktion frei bewerten, wie viele IP der Charakter für die gewählte Aktion benötigt. Jede Aktion findet sofort statt, danach muß die angegebene IP-Zeit verstreichen. Nachfolgend finden sich einige der gebräuchlichsten Aktionen im Kampf, andere Aktionen sind natürlich ebenfalls möglich. Der Spielleiter sollte allerdings darauf achten, dass Aktionen innerhalb einer Runde fünf Sekunden nicht überschreiten, ansonsten dauert die Aktion mehrere Runden.

3.1 Bewegen

Jeder Charakter hat eine feste Schnelligkeit (SCH) entsprechend seiner *Beweglichkeits- und Tragkrafttabelle* (siehe Charakterbogen). Diese

Schnelligkeit gibt an, wie viele Meter der Charakter in 5 Sekunden, also einer Kampfrunde maximal zurücklegen kann. Will der Charakter sich mehr als 1/5 dieser Strecke innerhalb einer Kampfrunde bewegen, ist ein Fertigkeitswurf auf *Athletik* (Spezialisierung je nach Umgebung) nötig. Der Mindestwurf richtet sich nach der Strecke. Gelingt der Mindestwurf kritisch, spart der Charakter IP ein, misslingt der Mindestwurf (vielleicht sogar kritisch), erreicht der Charakter sein Ziel nicht bzw. entsprechend später.

➤ *Beispiel:* Ein Charakter (SCH 37, Initiative 18) steht in einem Kampf 10 Meter vom nächsten Gegner entfernt. Da er den Gegner diese Runde noch im Nahkampf angreifen möchte, rennt er auf diesen zu. Die Strecke die er ohne einen Wurf auf *Athletik (Laufen)* zurücklegen könnte, sind 7,4 Meter. Für die restlichen 2,6 Meter legt der Spielleiter einen MW von 12 fest. Der Charakter erreicht eine 18 und benötigt somit ca. 5 IP, um seinen Gegner zu erreichen. Hätte er eine 22 erreicht, hätte er nur 3 IP benötigt, bei einem Misserfolg 8 IP. Ein Patzer hätte zur Folge gehabt, dass der Charakter gestolpert und für diese Runde auf halber Strecke liegengeblieben wäre.

3.2 Waffe ziehen

Je nach Größe, Art und Unterbringung der Waffe dauert es eine bestimmte Zeit an IP, um eine Waffe zu ziehen und somit schuß- bzw. einsatzbereit zu haben. Sollte die Waffe einsatzbereit am Körper getragen werden (Halfter oder ähnliches), so gilt als Faustregel der Schadenswürfel in IP. Sollte die Waffe nicht direkt einsatzbereit am Körper getragen werden (z.B. unter der Jacke oder im Stiefel), sollte ein Fertigkeitswurf auf *Fingerfertigkeit* (Spezialisierung *Waffe ziehen*) durchgeführt werden. Je nach Erfolg oder Misserfolg erhöht sich die Zeit entsprechend.

3.3 Zielen

Diese Handlung erhöht die Trefferchancen eines Angriffes (üblicherweise eines Fernkampfangriffes, ein „sammeln“ oder konzentrieren bei einem Nahkampfangriff wäre ebenfalls denkbar) auf Kosten von Zeit. Für jede 10 IP, die der Schütze zum zielen verwendet bekommt er +1 auf seinen Würfelwurf addiert. Die Boni aus der Aktion *Zielen* können niemals den Wert der Fernkampfwaffe selbst übersteigen. Sollte der Schütze beim zielen gestört werden (dazu zählt eine Parade oder erhaltener Treffer-Schaden in beliebiger Höhe), verfällt der Bonus.

4 Angriff

Möchte der handelnde Charakter einen Angriff durchführen wird ein Mindestwurf mit **2w** auf die entsprechende Waffe/Fertigkeit durchgeführt. Der

Mindestwurf richtet sich nach der Waffenart (z.B. *Nahkampf*, *Fernkampf* oder *Psi-Einsatz*). Egal welche Angriffsart verwendet wird, einer der Würfel zählt dabei immer als Haupt-Trefferzone und der andere Würfel als Sub-Trefferzone (vorher vom Spieler zu definieren; am besten sollten deutlich sich unterscheidende Farben verwendet werden). Ist der Angriff gelungen (Mindestwurf erreicht oder darüber), ist ein Lernwurf für den Angreifer erlaubt, solange der Verteidiger nicht parieren oder ausweichen konnte (siehe Abschnitt *Parade und Reaktion*).

4.1 Psi-Angriff

Der Mindestwurf für Psi-Angriffe richtet sich immer nach dem entsprechenden Effekt (Siehe Kapitel *Psi*).

4.2 Nahkampf

Der Mindestwurf im Nahkampf liegt normalerweise bei 15. Bei überraschten Gegnern kann der Mindestwurf auf 10 abgesenkt werden, bei wehrlosen Opfern (z.B. schlafend oder bewusstlos) gilt ein Mindestwurf von 5.

4.2.1 Schadensbonus

Bei Nahkampfwaffen wird grundsätzlich der Schadensbonus (SBO) des Charakters addiert (Ausnahmen siehe Waffentabelle), allerdings kann der Angreifer entscheiden, den SBO nicht einzusetzen. Wird der SBO eingesetzt und sollte der Angriffs-MW nicht erreicht werden, muss bei Superkraft-Einsatz (also allen Werten über STR 30) eventuell Schaden gegen den Bruchfaktor der Waffe gewürfelt werden (weil z.B. der Boden oder eine Wand getroffen wurde).

4.2.2 Rundumschlag

Der Rundumschlag dient dazu, mehrere Gegner mit der gleichen „Waffe“ (üblicherweise eine *Nahkampfwaffe* oder *Waffenloser Kampf*) zu treffen. Der Rundumschlag ist natürlich nur möglich, wenn die Gegner entsprechend günstig stehen. Dazu wird für den ersten Gegner ein normaler Angriff gewürfelt. Ist dieser Angriff nicht pariert worden, kann der Rundumschlag beim nächsten Gegner mit -4 fortgesetzt werden. Der Rundumschlag stoppt erst, wenn einer der Gegner diesen pariert. Wird der Angriffs-MW bei der Parade nicht erreicht, wird einfach der nächste Gegner angegriffen, bis eine komplette Drehung vollführt wurde.

4.2.3 Begrenzung der möglichen Treffer

Die Reichweite der Nahkampfwaffen gibt gleichzeitig den möglichen Maximalwert für Treffer in einem Rundumschlag an. Dies bedeutet, dass mit einem Dolch nur eine Person pro Aktion getroffen werden kann, mit einem Zweihandschwert vier.

4.3 Fernkampf / Feuerwaffen

Der Mindestwurf für Fernkampf- und Feuerwaffen beträgt in einer Kampfsituation (der Schütze und das Ziel bewegen sich) ebenfalls 15.

- *Beispiel:* Ein Charakter schießt in einer Kampfsituation mit einer Pistole auf einen Gegenspieler. Beide bewegen sich umeinander und versuchen den anderen zu treffen. Der Mindestwurf ist daher 15.

4.3.1 Reichweite

Jede Fernkampf- und Feuerwaffe hat eine einfache Reichweite (RW, angegeben in Metern) und eine maximale RW (angegeben als Multiplikator der einfachen RW). Sollte der Schütze vom Ziel weiter entfernt stehen, wird pro Reichweitenerhöhung der Waffe der Mindestwurf um +1 erhöht.

- *Beispiel:* Ein Scharfschütze soll eine Person treffen, die ca. 250 Meter entfernt steht. Sein Scharfschützengewehr hat eine Reichweite von 80m/x20, kann also bis zu 1,6 km weit schießen. Die Reichweiten-Erhöhung beträgt +3, da das Ziel mehr als 240m (=3x80) entfernt steht.

4.3.2 Halten der Waffe

Sollte der Schütze sich nicht mehr bewegen (also stehen oder sitzen/hocken oder liegen) wird der MW um jeweils einen Punkt verringert (-1 / -2 / -3). Liegt die Waffe zusätzlich fest auf (Auflage, Zweibein, Lafette), verringert sich der MW nochmals um -2.

- *Beispiel:* Diesmal soll unser Scharfschütze einen Gegenstand treffen, der ca. 1200 Meter entfernt steht. Die Reichweiten-Erhöhung würde diesmal +14 betragen, daher legt sich der Schütze hin und benutzt eine Auflage für die Waffe (insgesamt -5), was den Mindestwurf auf 24 setzt (15-5+14).

4.3.3 Bewegung des Schützen

Ist der Schütze selbst stark in Bewegung (rennend) verringert sich der Würfelwurf um -5. Ist die Umgebung des Schützen selbst in Bewegung (z.B. schießt aus einem fahrenden Zug, Auto oder Boot), verringert sich der Würfelwurf um -2 bis -10 (je nach Gelände / Fahrzeug, Spielleiterentscheid).

4.3.4 Bewegung des Ziels

Bewegt sich das Ziel schneller als in einem Nahkampf seitlich zum Schützen (Bewegungen vom Schützen weg oder zum Schützen hin werden nur über die RW eingerechnet), dann verringert sich der Würfelwurf ebenfalls um folgende Werte:

Fernkampfmodifikation bei Zielbewegung	
Ziel	Modifikator
geht bzw. läuft (SCH bis 20)	-1
rennt (bis SCH 30)	-2
sprintet (bis SCH 50)	-4
Ziel fliegt (3D-Bewegung)	-5

4.3.5 Schnellfeuern

Feuerwaffen (und einige Fernkampfwaffen) können bei jeder Aktion auch mehrfach Schüsse abfeuern, was zu erhöhtem Schaden führt. Dies wird durch die *Schussfrequenz* (SF) in der Waffentabelle angegeben. Dabei gibt die SF auch die maximale Anzahl an Schüssen pro Aktion an. Möchte ein Schütze mehrere Schüsse in einer Aktion abfeuern, so wird für jeden Schuss einzeln gewürfelt. Allerdings wird der Würfelwurf für jeden weiteren Schuss um -4 verringert, Hilfsmittel (wie z.B. HUD) oder Spezialisierungen gelten pro ausgeführtem Angriffs-Wurf.

Manche Fernkampfwaffen können nicht mehrfach pro Aktion eingesetzt werden. Ausnahmen (z.B. zwei Pfeile gleichzeitig mit einem Bogen abfeuern) sollte der Spielleiter je nach Situation mit einem deutlich höheren Mindestwurf belegen.

- *Beispiel:* Ein Charakter feuert 3 Kugeln mit seinem Maschinengewehr (SF 3, Ziel in einfacher Reichweite) auf einen Gegner ab. Pro Geschoss würfelt er gegen den MW 15, der zweite und dritte Angriffswurf ist allerdings um -4 erschwert.

Das Opfer hat nur einen Abwehrwurf, alle Geschosse die den Abwehrwurf übertroffen haben gehen ins Ziel und verursachen Schaden.

4.3.6 Feuern auf mehrere Ziele

Sollten mehrere Schüsse innerhalb einer Aktion auf verschiedene Personen abgefeuert werden, dann gilt die gleiche Regel wie unter Schnellfeuern: Jeder weitere Schuss erfordert einen eigenen Würfelwurf mit einem jeweiligen Würfelabzug von -4). Jedes Opfer weicht dabei gegen den auf sich gerichteten Angriffswurf aus.

- *Beispiel:* Dieses mal steht der Charakter drei verschiedenen Gegnern gegenüber, die alle eine Geisel haben. Daher will er jeden Gegner einmal möglichst gleichzeitig treffen und würfelt für jeden Gegner einmal: Das erste Geschoss ist ein normaler Angriffswurf (MW 15), jeder weitere Angriff ist um -4 erschwert. Jeder Gegner weicht dabei gegen den auf sich gerichteten Angriffswurf aus.

4.3.7 Streufeuer

Strefeuer soll vor allem die Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen, das Ausweichen für den Gegner soll schwieriger werden. Pro

abgefeuerten Geschoss wird der Abwehrwurf des Ziels um -2 modifiziert (Kein Bonus für den Angreifer, Vergleich *Zielen*). Bei einem Treffer wird nur einfacher Schaden berechnet, kritische Treffer sind ausgeschlossen. Die Schussfrequenz ist zu beachten.

4.3.8 Mehrfachtreffer

Bestimmte Wurf- oder Schusswaffen (vor allem stumpfe wie ein Bumerang) können auch dazu eingesetzt werden, um mehrere Gegner nacheinander „über Bande“ zu treffen. Diese Technik erhöht den Mindestwurf (und damit auch das Ausweichen), da der Gegner unvorbereitet ist. Der Pfad des Wurfgeschosses wird vorher angesagt, nur realistische Winkel sind erlaubt. Jeder Gegner und jede Bande erhöht den Mindestwurf um +2, soll das Wurfgeschoss am Ende zurückkehren wird nochmals um +2 erhöht.

- *Beispiele für Fernkampf:*

- Angriff auf eine Person (Mehrfachtreffer): Pro Geschoss ein Angriffswurf (1. Geschoss MW 15, jedes weitere MW15 und -4 auf den Wurf). Opfer hat einen Abwehrwurf. Alle Geschosse über Abwehrwurf haben getroffen.
- Angriff auf viele Personen (z.B. jedes Opfer einmal treffen): Pro Geschoss ein Angriffswurf (1. Geschoss MW 15, jedes weitere MW15 und -4 auf den Wurf), jedes Opfer weicht aus.
- Angriff auf viele Personen (beliebige Opfer): Die Opfer werden zufällig bestimmt. Pro Geschoss ein Angriffswurf (1. Geschoss MW 15, jedes weitere MW15 und -4 auf den Wurf)., jedes Opfer weicht gegen seinen Angriff aus.

4.4 Einhändiger Waffeneinsatz

Sollte eine Zweihandwaffe nur mit einer Hand geführt werden, dann wird der Würfelwurf um -4 verringert. Allerdings muss das führen der Waffe mit einer Hand im Rahmen der Möglichkeiten des Charakters sein (entsprechende TRK und Größe wird vorausgesetzt). Dies gilt natürlich nicht für Waffen wie einen Bogen, der immer zweihändig geführt werden muss.

4.5 Beidhändiger Waffeneinsatz

Sowohl bei Nah- als auch Fernkampf- und Feuerwaffen kann der Angreifer beide Hände nutzen, wenn die Waffe nicht schon beide Hände voraussetzt. Hat der Angreifer mehr als zwei Hände, können diese zwar auch eingesetzt werden, allerdings nie mehr als zwei Hände pro Aktion auf einmal.

Sobald ein Angreifer zwei Angriffe gleichzeitig durchführen möchte, gilt ein Würfelwurfabzug von insgesamt -8 (Ausnahme *Beidhänder*: Abzug halbiert). Es wird nun für beide Waffen ein

getrennter Angriffswurf durchgeführt (weitere eventuelle Modifikationen wie zum Beispiel „Schnellfeuern“ sind zu beachten). Der Abzug für den beidhändigen Angriff kann nach belieben auf die beiden Angriffe aufgeteilt werden (z.B. -4/-4 oder -6/-2).

Zusätzlich gilt ein weiterer Würfelwurfabzug von -4 (für jeden, also auch für *Beidhänder nicht* halbiert), falls der Angreifer zwei verschiedene Angriffsfertigkeiten einsetzt (z.B. *Nahkampf* und *Feuerwaffen*).

4.6 Kampf mit der falschen Hand

Die linke Hand gilt immer als automatisch erlent, die normalen Abzüge für Beidhändigen Einsatz gelten. Bei einfachem Waffeneinsatz mit der falschen Hand haben normale Charaktere -2 auf jeden Wurf, *Beidhänder* haben keine Abzüge.

4.7 Gezielte Treffer

Möchte der Angreifer eine bestimmte Trefferzone (z.B. den Kopf) seines Opfers treffen, erhält er Abzüge auf seinen Würfelwurf, der Mindestwurf bleibt dabei unverändert. Dies gilt für alle Angriffsarten (Nahkampf oder Fernkampf, Psi-Angriffe die auf eine bestimmte Region gesprochen werden sollen ebenso), es wird die folgende Tabelle verwendet. Gilt der gezielte Treffer nur einer groben Trefferzone (z.B. *Arm rechts*), gilt die vordere Modifikation (z.B. -4). Wird die Trefferzone exakt spezifiziert (z.B. *Hand* des rechten Arms), gilt der jeweilige Wert neben der Trefferzone (z.B. -10).

Trefferzonen und gezielte Treffer						
Zonen	1	2,3	4,5	6,8	7,9	
1	-6	-12	-10	-8	-8	-8
2	-4	-10	-10	-8	-6	-6
3	-4	-10	-10	-8	-6	-6
4	-4	-10	-10	-8	-6	-6
5	-4	-10	-10	-8	-6	-6
6-9	-4	-10	-8	-8	-6	-6

4.8 Größenmodifikator

Ziele in Menschengröße (bzw. in der gleichen Grösse des Angreifers) geben keine Modifikation. Kleinere Ziele geben Abzüge, größere Ziele Boni auf den Würfelwurf. Dies gilt für alle Angriffsarten (Nahkampf oder Fernkampf, Psi-Kräfte erhalten normalerweise keine Modifikation). Der Spielleiter sollte dies je nach Situation entscheiden. Als Faustregel gilt: Pro Größenhalbierung -2, pro Verdoppelung +2 auf den Angriffswurf.

5 Parade und Reaktion

Bei einer Parade/Reaktion würfelt der Verteidiger einen Fertigkeitswurf mit seiner Parade-Fertigkeit (also Fertigkeitsstufe + Spezialisierung + 2w). Der Mindestwurf für die Parade/Reaktion ist immer das

Angriffsergebnis +1. Erreicht der Verteidiger dieses Ergebnis, wurde der Schlag pariert. Wenn der Schlag pariert wurde, ist ein Lernwurf für den Verteidiger erlaubt.

5.1 Reaktion

Reaktionen können jederzeit eingesetzt werden. Die Wahl der Reaktions-Fertigkeit steht dem Spieler frei oder wird vom Spielleiter nach beschreiben der Reaktion festgelegt.

Wird eine Aktion in eine Reaktion umgewandelt, so verfällt die Aktion und die Reaktion wird vorgezogen.

5.2 Vollparade

Mit einer Reaktion kann immer nur ein Gegner bzw. Angriff pariert werden. Will der Held sich gegen mehrere Gegner verteidigen, dann ist dies eine sogenannte *Vollparade*, die eine normale Aktion kostet. Der MW der Vollparade wird vom Spielleiter festgelegt (je nach Situation und Art des Ausweichens schwieriger, der MW muss erreicht werden damit diese Aktion überhaupt funktioniert). Das erreichte Ergebnis gilt dann als automatischer Abwehrwurf für alle Angriffe bis zum Erreichen der nächsten Aktion (wenn nötig auch bis in die nächste Runde).

Soll in der gleichen Runde noch eine Aktion ausgeführt werden (nach 20 IP), kann der Held die Abwehrhandlung entweder fallenlassen (Aktion ganz normal durchführen) oder fortführen (Aktion erhält einen MW-Aufschlag in Höhe von 1/5 des *Vollparade*-MW). Wird die Abwehraktion bis in die nächste Runde fortgeführt, muss mit der nächsten Aktion in der neuen Runde die Abwehraktion neu gestartet werden oder verfällt ab diesem Zeitpunkt.

Achtung: Falls ein Gegner die *Vollparade* durchdringt, kann der Held immer noch eine normale Reaktion nutzen um sich zu verteidigen.

5.3 Psi-Einsatz

Wird als Reaktion eine Psi-Fertigkeit eingesetzt, ist der Effekt extrem kurzfristig und auf genau diesen Angriff ausgelegt, danach verschwindet dieser sofort wieder (z.B. *Abwehr-Kraftfeld*).

Die PP-Kosten einer Psi-Reaktion richten sich nach dem ungesenkten MW des Angreifers (Im Fall eines normalen Nahkampf-Angriffs ist der MW also 15).

Passende eigene Prozente auf die Psi-Fertigkeit können verwendet werden (z.B. *Teleport Personen 80%*), erst ab einer Spezialisierung von 60% werden die Prozente zu einer Reaktions-Psi-Kraft (z.B. *Not-Teleport 60%*).

Möchte der Verteidiger beispielsweise einen Psi-Schild aufbauen, der länger halten soll, so ist dies immer eine volle Aktion, keine Reaktion.

5.4 Parade mit Waffeneinsatz

Sollte der Verteidiger in seiner letzten Aktion einen **einfachen** (also nicht *beidhändigen*) Angriff durchgeführt haben (über eine beliebige Waffenfertigkeit oder *Waffenloser Kampf*), kann er die gleiche Fertigkeit ebenfalls verwenden, um damit zu parieren. Alternativ dazu ist es auch erlaubt, in einer Aktion zwei Angriffe zu parieren (wenn dafür die Angriffs-Aktion voll aufgegeben wird).

Dadurch erhält der Verteidiger einen Würfelwurfabzug von -4 (*Beidhänder*: Abzug halbiert), den er frei auf Angriff und Parade bzw. die beiden Paraden verteilen darf. Hat der Verteidiger in dieser Aktion bereits ohne Abzug angegriffen, dann gilt der volle Abzug bei der Parade.

Sollte der Verteidiger mit zwei verschiedenen Fertigkeiten parieren bzw. angreifen und parieren (z.B. *Feuerwaffen* und *Nahkampf*), gilt ein weiterer Würfelwurfabzug von -4 (auch für *Beidhänder*!).

6 Psi-Widerstand

Für umgebungsverändernde Psi-Kräfte gilt ebenfalls, dass der Verteidiger einen normalen Reaktionswurf beliebiger Art einsetzen darf (z.B. gegen einen *Telekinese*-Angriff oder gegen einen Erdbeben durch *Materie* verursacht wurde).

Sollte das Opfer allerdings durch Körper- oder Geistverändernde Kräfte angegriffen werden (z.B. ein *Teleport* oder ein *Schock*-Angriff) hat das Opfer keinen Reaktionswurf, sondern einen geistigen *Widerstandswurf*. Da ein geistiger Widerstand unterbewusst abläuft, sind grundsätzlich beliebig viele Widerstandswürfe erlaubt. Seine *Reaktion* darf der Verteidiger dann immer noch wie gewohnt und jederzeit gegen normale Angriffe einsetzen. Objekte haben niemals einen Widerstandswurf.

Um einer Psi-Kraft zu widerstehen, muß das Opfer einen Mindestwurf mit 2w gegen den Angriffs-Wurf der Psi-Kraft durchführen. Verfügt das Opfer über die gleiche Psi-Fertigkeit, wird deren Wert auf den Widerstandswurf addiert. Ein Spieler kann sich auch jederzeit entscheiden, keinen Widerstandswurf durchzuführen.

Zusätzlich kann der Verteidiger nach dem Würfelwurf seine *Geistigen Punkte* (GP) bis maximal 10 GP pro Psi-Widerstand einsetzen, jeder GP gibt +1 auf den Widerstandswurf. Negative Werte für GP sind nicht erlaubt, da es sich hierbei um einen unterbewussten Vorgang handelt. Die GP regenerieren sich automatisch komplett in jeder *Ruhephase*.

Ausserdem ist es erlaubt, bewusst bis zu 10 *Psi-Punkte* (PP) vor dem Wurf oder bis zu 5 PP nach dem Wurf einzusetzen, wenn der Spieler auf eine unverbrauchte Aktion oder Reaktion verzichtet. Alternativ dazu kann der Spieler auch einen *Heldentwurf* durchführen, wenn keine Re-/Aktion mehr zur Verfügung steht.

Es gelten die normalen Psi-Punkte-Regeln (doppelte Kosten und Auswirkungen durch Psi-Punkte im negativen Bereich, normale Regeneration dieser PP).

6.1 Kritische Erfolge oder Misserfolge

Ein Patzer bei einem Widerstandswurf ist immer ein kritischer Misserfolg und kann nicht verbessert werden (ausser durch *Heldentpunkte*).

Bei einem Patzer merkt das Opfer nicht einmal, dass es psionisch angegriffen wird. Offensichtliche Effekte werden ignoriert oder falsch gedeutet, das Opfer erinnert sich auf keinen Fall an die Ereignisse.

Das gleiche gilt für kritische Misserfolge, allerdings können GP oder PP eingesetzt werden, um einen kritischen Misserfolg in einen normalen Misserfolg oder sogar Erfolg zu ändern.

➤ *Beispiel*: Ein Opfer wird per Kontrolle zu Handlungen gezwungen. Der Angreifer erreicht mit seinem Psi-Angriff über die Psi-Fertigkeit *Geist* eine Psi-Kraft von 26. Das Opfer (nicht Psi-Begabt, 11 GP, PSI 1) würfelt mit 2w und erreicht eine 13. Die erreichte 13 ist ein kritischer Misserfolg, welcher durch den Einsatz von GP/PP maximal auf einen normalen Misserfolg geändert werden kann. Das Opfer nimmt die erzwungenen Handlungen nicht wahr und erinnert sich später auch nicht daran.

Ein normaler Misserfolg bedeutet, daß ein Opfer den psionischen Angriff bei unnatürlichen Effekten unter Umständen bemerkt, sich aber im Normalfall ebenfalls nicht an den Angriff erinnert. Der ausführende Psioniker wird nicht erkannt. Es können GP oder PP ausgegeben werden, um einen Misserfolg in einen Erfolg umzuwandeln.

➤ *Beispiel*: Ein erfolgreich per *Schock* ausgelöster Schmerz wird zwar bemerkt, jedoch als die übliche Migräne gedeutet.

Bei einem Erfolg weiß der Verteidiger, dass er psionisch angegriffen wird, allerdings nicht von wem. Keiner der Effekte tritt ein, GP/PP müssen nicht eingesetzt werden.

Bei einem kritischem Erfolg des Widerstandswurfs erkennt der Verteidiger den Angreifer, sofern sich dieser in Sichtweite befindet.

6.2 Lernwurf

Nachdem ein Charakter einer Psi-Kraft widerstanden hat, darf er einen Lernwurf unter gleichen Bedingungen (also auch inklusive der ausgegebenen GP/PP oder sonstiger Boni und Abzüge) durchführen. Gelingt dieser Lernwurf, erhält der Charakter Prozente auf *Widerstand gegen*

die entsprechende Psi-Fertigkeit (z.B. *Widerstand gegen Geist*, 90%). Sollte der Charakter Prozente unter 70% erreichen, dann werden diese wie bei Psi-Sprüchen ebenfalls spezialisiert (z.B. *Widerstand gegen Manipulation der Erinnerung*, 60%).

Diese Prozente werden beim nächsten Widerstandswurf der gleichen Art direkt mit dem Mindestwurf verrechnet.

- *Beispiel:* Ein Charakter widersteht einem Kontroll-Versuch (Kraft 18) mit einem Wurf von 14 und dem Einsatz von 4 GP. Der Spieler würfelt erneut und erreicht diesmal eine 12, was mit den 4 GP unter 18 liegt. Er erhält nun *Psi-Widerstand gegen Geist 90%*, was bedeutet, dass der gleiche Angriff beim nächsten mal einfacher abzuwehren ist (der Widerstandswurf gegen 18 verringert sich auf eine 16).

7 Kritische Miss-/Erfolge

Ein kritischer Misserfolg bzw. Patzer beim Angriff bedeutet je nach Situation, dass Gegner einen freien Angriff oder eine einfache Flucht haben oder die Psi-Kraft eventuell nicht wie gewünscht funktioniert (Spielleiterentscheid nach Situation).

Kritische Treffer beim Nah- und Fernkampf bedeuten eine Erhöhung des Schadens um 2w. Dies gilt pro kritischem Erfolg, ein doppelt kritischer Erfolg macht also 4w mehr Schaden als üblich.

Achtung: Durch den Paradowurf kann es vorkommen, dass der Angriffs-MW sich erhöht und ein eigentlich kritischer Erfolg auf einen normalen Treffer reduziert wird. Umgekehrt gilt ein Patzer beim Paradowurf ebenfalls als kritischer Treffer, da sich der Verteidiger in eine sehr ungünstige Position begeben hat.

8 Waffenarten

Jede Waffe wird in eine der beiden folgenden Schadensarten eingeteilt:

- **Energieschaden**
- **Physikalischer Schaden**

Explosive Geschosse werden als physikalischer Schaden betrachtet, alle Waffen die Laser, Flammen oder ähnliches verwenden, werden als Energiewaffen betrachtet.

Waffen wie der Plasmawerfer erzeugen zusätzlichen Langzeitschaden durch eine Verstrahlung, dies wird extra unter Auswirkungen notiert und vom Spielleiter je nach Waffe festgelegt.

9 Wunden

Sollte ein Charakter einen Treffer erhalten, wird zuerst der *Schaden* über den Schadenswurf der Waffe bestimmt. Danach wird der an der betroffenen Zone (Haupt- und Sub-Trefferzone des Angriffswurfs) vorhandene *Rüstungsschutz* vom

Schaden abgezogen. Die überzähligen Punkte werden von den *Trefferpunkten* (TP) des getroffenen Charakters abgezogen und zusätzlich eine *Wunde* in der Tabelle „*Wunden*“ eingetragen.

9.1 Notation auf dem Charakterbogen

Zone/Art: Notation der Haupt- und Sub-Trefferzone und Art der Wunde (z.B. „6-4 / E“)

TP: Die Wundgröße in TP (z.B. „14“). Jedesmal wenn die Wunde heilt, kann die Wunde verkleinert werden.

Auswirkungen: Eintragen jeglicher Auswirkungen aus der Auswirkungstabelle (z.B. *-4 auf alle Würfe für 1 Stunde*) oder spezieller Auswirkungen durch die Waffe (z.B. *Verstrahlung, Wunde heilt nicht von alleine*).

9.2 Regeneration von Wunden

Jede normale Wunde (durch Waffen mit dem Typ **Physisch**) regeneriert automatisch 1 Punkt pro Tag während der *Schlafphase* (egal wann der Charakter schläft, solange die Schlafphase mindestens zur Hälfte vollendet wurde).

Wunden wie Verbrennungen (durch Waffen mit dem Typ **Energie**) benötigen zuerst eine Behandlung (*Medizin: Erste Hilfe* oder eine Behandlung durch einen Arzt), bevor diese Anfangen zu heilen, danach heilen diese ebenfalls mit 1 Punkt pro Tag.

Wunden, die durch Radioaktivität verursacht werden gelten ebenfalls als Energiewunden, können aber ohne spezielle Ausrüstung nicht geheilt werden und vergrößern sich sogar unter Umständen tägliche durch die Strahlung.

9.3 Erste Hilfe und Behandlung

Das säubern und verbinden von Wunden nach einem Kampf muss innerhalb der ersten Stunde nach Erhalt der Wunde passieren, ansonsten hilft dies nicht mehr.

Bei normalen Wunden muss dem behandelnden Arzt ein Mindestwurf auf *Medizin (Erste Hilfe)* gegen eine 12 gelingen. Im Erfolgsfall verkleinert sich die Wunde um 2 Punkte, für jeden kritischen Erfolg jeweils um 1 weiteren Punkt.

Patzer oder kritische Misserfolge führen dazu, dass die Wunde sich vergrößert, entzündet oder andere Komplikationen eintreten (Spielleiterentscheid).

Eine dauerhafte Behandlung im Krankenhaus oder in ähnlicher Umgebung erlaubt Heilungsraten zwischen 2-4 TP pro Schlafphase.

9.4 Schockpunkte

Erhaltene *Schockpunkte* (SP), also Schaden aus waffenlosem Kampf oder Erschöpfung, regenerieren automatisch 1 SP pro Stunde. In einer *Erholungsphase* regenerieren sich automatisch alle SP. Durch medizinische Behandlung kann die SP-Regeneration auf 2-3 SP pro Stunde erhöht werden.

- *Beispiel:* Ein Charakter erhält in einem Kampf sowohl 13 TP durch eine Explosion als auch 6 SP durch eine Prügelei mit einem Gegner. Die 6 SP sind spätestens nach 6 Stunden wieder geheilt. Die 13 TP brauchen allerdings 13 Tage, bis diese wieder komplett geheilt sind. Begibt sich der Charakter in medizinische Behandlung werden die TP schneller geheilt.

Ein **Bruch** der Stufe 1 heilt bei Ruhigstellung selbständig. Ein Bruch der Stufe 2 erfordert eine Operation. Ein Bruch der Stufe 3 erfordert einen Ersatz des Knochenmaterials.

Verbrennungen heilen erst nach Behandlung. Grad 1 heilt ohne Spätfolgen. Grad 2 führt zu Fieber und Schwäche, heilt ab Techlevel 8 ohne Spätfolgen, Grad 3 führt zum Tod, heilt ab Techlevel 10 ohne Spätfolgen.

10 Auswirkungen

Sobald ein Charakter nach einem Schaden weniger als 0 Trefferpunkte oder Schockpunkte hat, erfolgt ein Wurf mit 2w + den aktuellen TP/SP auf der Auswirkungstabelle (die negativen TP/SP werden also vom Wurf abgezogen). Durch bestimmte Eigenschaften oder Umstände kann dieser Wurf oder das Ergebnis modifiziert werden. Bei einem Kopftreffer wird beispielsweise ein Würfel weniger verwendet.

Hat der Charakter unterschiedliche SP und TP, erfolgt nur ein Wurf und die schlechteren Auswirkungen zählen.

10.1 Todeseintritt

Sollte der Charakter -40 TP erreichen, ist dieser nach KON Runden unwiderbringlich tot. Der Tod kann abgewendet werden, wenn die TP in diesem Zeitraum wieder über -40 gebracht werden (Ausnahme *Mangelnder Lebenswille*).

Sollten die Schockpunkte den Wert -40 erreichen, werden überzählige Punkte von den TP abgezogen.

10.2 Definitionen

Aktionsunfähig: Der Charakter verliert sämtliche Aktionshandlungen, kann also nur noch abwehren. Abwehrhandlungen werden mit einem Malus durchgeführt. Eine Initiative wird trotzdem durchgeführt, um die Anzahl der Abwehrhandlungen zu bestimmen. Eigenschaften und Superkräfte, die keinen Wurf erfordern oder automatisch wirken, können eingesetzt werden. Anstatt einen Malus für die nächste Aktion zu akzeptieren, kann der Spieler auch einfach die Zeit verstreichen und die Aktion verfallen lassen, bis der negative Effekt abgeklungen ist.

Handlungsunfähig: Der Charakter kann weder agieren noch reagieren. Es wird keine Initiative mehr durchgeführt. Bewegungen sind weiterhin möglich, Eigenschaften und Superkräfte, die keinen Wurf erfordern oder automatisch wirken, können eingesetzt werden.

Bewußtlos: Nur noch automatisch wirkende Eigenschaften und Superkräfte können benutzt werden.

Blutungen reduzieren sich am Ende der Runde um einen Punkt, wenn mit 1w die Blutungsgröße oder niedriger gewürfelt wird. Sie vergrößern die betroffene Wunde, es wird aber kein neuer Auswirkungswurf durchgeführt.

11 Kampfauswirkungen

Körperliche Auswirkungstabelle					
2w + [TP] + Mod	Kopf	Rumpf	Arm	Bein	Spezialauswirkungen
Auswirkungen auf	Alle Fertigkeiten betroffen	Nur körperliche Fertigkeiten betroffen	Wirkt sich nur auf entsprechendes Körperteil aus		An jeweiliger Trefferzone, höchster Würfel des Auswirkungswurfes
10+	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen
5...9	-2 nächste Re-/Aktion	-1 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
0...4	-4 nächste Re-/Aktion	-3 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
-5...-1	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2: Stufe S1
-10...-6	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2-3: Stufe S1
-15...-11	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für eine Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Bewegungsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4: Stufe S1
-20...-16	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Bewegungsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4-5: Stufe S1
-25...-21	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 1 Minute, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Bewegungsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6: Stufe S1
-26 oder niedriger	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Bewegungsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6-7: Stufe S1
-40 TP oder weniger	Todeseintritt nach KON Runden (Stabilisierung möglich). Charakter muss auf -39 TP oder mehr gebracht werden, um zu überleben.				
-40 SP oder weniger	Der Charakter wird automatisch bewusstlos für [40 - KON] Runden. Überzähliger bzw. weiterer SP-Schaden wird von den TP abgezogen.				

Spezialauswirkungen			
Stufe	Physikalisch	Energie	Schock
S1	Blutung 1 TP / Runde	Bewusstlos 1 min	Bewusstlos 1 KR
H1	Bruch Stufe 1	Verbrennung Grad 1	Blutung 1 TP / Runde
S2	Blutung 2 TP / Runde	Bewusstlos 10 min	Bewusstlos 5 KR
H2	Bruch Stufe 2	Verbrennung Grad 2	Blutung 2 TP / Runde
S3	Blutung 3 TP / Runde	Bewusstlos 1 Stunde	Bewusstlos 10 min
H3	Bruch Stufe 3	Verbrennung Grad 3	Bruch Stufe 1

Modifikation des Auswirkungswurfes	
Schadenseigenschaft	Modifikation
Schadensgröße 1-10	+2w
Schadensgröße 11-20	+1w
Schadensgröße 21+	+0w
Schock-Schaden (additiv zur Schadensgröße)	+1w

CYBERWARE

In nicht allzu ferner Zukunft ist es möglich, biologische und elektronische/mechanische Systeme zu koppeln. Ein Charakter kann deshalb durch künstliche Systeme, im folgenden auch Cyberware (CW), Cybersysteme oder Implantate genannt, aufgerüstet werden. Es ist möglich, Augen, Ohren oder ganze Gliedmaße zu ersetzen, um die Leistungsfähigkeit zu verbessern.

Dieses Kapitel stellt die generellen Regeln für den Einbau und die Anwendung von Cyberware vor und liefert eine detaillierte Beschreibung zahlreicher Systeme. Spielleiter und Spieler sind aufgerufen, sich neue oder variierte Systeme auszudenken und in ihre Abenteuer einzufügen.

1 Unverträglichkeit

Theoretisch kann sich jeder Charakter soviel Cyberware einbauen lassen, wie er möchte. Praktisch ist es jedoch so, dass sein Basisattribut Cyberverträglichkeit (CYB) bestimmt, wie viele Implantate sein Körper problemlos verträgt.

1.1 Überschreitung von CYB

Jede Cyberware verfügt über den Wert *Unverträglichkeit* (UNV). Technisch aufwendige Cyberware hat höhere Werte, kleine Modifikationen haben sehr geringe Werte. Ein Charakter, der sich Cybersysteme einbaut, addiert die Unverträglichkeiten der einzelnen Systeme zur *Gesamtunverträglichkeit* (GUV). Solange die GUV das Basisattribut CYB nicht übersteigt, gibt es keine Probleme. Jede Cyberware, die neu eingebaut wird, und deren UNV die GUV über CYB steigen lässt, kann zu Schwierigkeiten führen. Dann wird folgendermaßen verfahren:

1. Es wird die Differenz zwischen GUV und CYB ermittelt.
2. Es wird ein PW gegen die Differenz durchgeführt (PW:[GUV-CYB]). Gelingt der PW (Vorsicht: Eine 1-1 bzw. Zwei gilt stets als gelungen), kann es zu Problemen zwischen dem neu eingebauten System und einer bereits vorhandenen CW kommen. Misslingt der PW, kommt es nicht zu Problemen und das Verfahren endet hier.
3. Zu welchem bereits eingebauten System das neue Implantat eine Unverträglichkeit besitzt, wird nun mit Hilfe der UNV der vorhandenen Systeme ermittelt. Es wird, beginnend mit der Cyberware mit der höchsten UNV, ein Wurf mit 1w durchgeführt. Der erste Wurf, der die betreffende UNV nicht übertrifft, definiert das Problemsystem. Wurde nach dieser Methode kein Implantat ermittelt, hat der Spieler Glück gehabt und das Verfahren endet hier.
4. Der Charakter kann in Zukunft die beiden betroffenen Systeme nicht mehr gemeinsam benutzen, da dies zum sofortigen Totalausfall

beider Cybersysteme führt. In einigen Fällen ist dies möglicherweise zu verschmerzen, in den meisten Fällen wohl kaum. Der Charakter kann die neu eingebaute CW ausbauen und hat danach die Chance, das entsprechende System neu zu kaufen und erneut einbauen zu lassen. Selbstverständlich erfolgt der Neueinbau wieder unter gleichen Bedingungen wie beim vorherigen Versuch. Der Einbau von Cyberware kann also eine sehr teure und zeitaufwendige Sache werden.

1.2 Einbau zu Spielbeginn

Im obigen Verfahren wird davon ausgegangen, dass Cybersysteme nacheinander eingebaut werden, was im späteren Spiel stets der Fall sein wird. Ein neu erschaffener Charakter baut sich seine Cyberware aber spieltechnisch gesehen „gleichzeitig“ ein. Übersteigt nach den kompletten Einbauten seine GUV den Wert CYB, muss er trotzdem nur einen PW gegen die Differenz durchführen. Wenn dieser PW gelingt, wird wie unter Punkt 3. (s.o.) beschrieben verfahren, um zwei Problemsysteme zu ermitteln. Ergibt der Zufall weniger als zwei Systeme, hat der Spieler keine Probleme.

1.3 Besonderheiten

Kein Charakter darf sich ein einzelnes Cybersystem einbauen lassen, dessen Unverträglichkeit das Basisattribut CYB übersteigt. Derartige Systeme werden automatisch von seinem Körper abgestoßen.

1.4 Psi-Kraft und Charisma

Sobald die Gesamtunverträglichkeit den Wert CYB übersteigt, muss der Spieler für jeden angefangenen Punkt über CYB entsprechend Punkte der Basisattribute PSI oder CHA abziehen. Der Spieler hat die Wahl, welches der beiden Attribute wie weit verringert werden soll, wobei der CHA-Verlust den PSI-Verlust nicht übertreffen darf. Wurde PSI auf null reduziert, sinkt von da an CHA. Erreicht CHA den Wert 0, wird der Charakter wahnsinnig.

PSI und CHA werden effektiv verringert, was bedeutet, dass der Charakter weniger Psi-Punkte zur Verfügung hat und Heldenwürfe schwieriger werden. Außerdem kann sich ein geringerer CHA-Wert auf die Geistige Stabilität auswirken. Fertigkeiten-Boni sind ebenfalls davon betroffen, da für diese der neue Wert gilt.

Der Maximalwert der Gesamtunverträglichkeit liegt somit bei $CYB+PSI+CHA-1$.

- *Beispiel:* Ein Charakter mit CYB 15, PSI 8 und CHA 12 baut sich Cyberware mit einer GUV von 21 Punkten ein, liegt also 6 Punkte über CYB. Mindestens drei dieser Punkte müssen bei PSI abgezogen werden. Insgesamt hat der Charakter 19 Punkte, nach dem Einbau noch 13

Punkte als „Reserve“, bevor er wahnsinnig würde.

2 Anpassung

Ein Charakter beherrscht nach dem Einbau die verschiedenen Implantate nicht sofort perfekt. Er muss erst noch lernen, mit den einzelnen Systemen umzugehen. Bei aktivierbarer Cyberware hat er nur eine gewisse Prozentchance, dass der gewünschte Effekt eintritt. Bei permanenter Cyberware arbeitet das System nur mit dem angegebenen Prozentsatz. Auf dem Charakterbogen wird zu jeder Cyberware der aktuelle Prozentsatz der Anpassung (*Anp*) notiert.

2.1 Grundanpassung

Jede Cyberware hat von Natur aus eine Grundanpassung, die in der *Liste der Cybersysteme* angegeben wird. Dies ist der Minimalprozentsatz, mit der ein Charakter die CW anfangs beherrscht. Diese Grundanpassung wird nach dem Einbau notiert.

2.1.1 Grundanpassung zu Spielbeginn

Ein neu erschaffener Charakter darf für jedes seiner zu Spielbeginn eingebauten Systeme den Anpassungswert auf den dort angegebenen Maximalwert (Max) setzen. Es wird davon ausgegangen, dass er bereits Erfahrungen mit diesem System sammeln konnte.

2.2 Aktivierung von Cyberware

Eine aktivierbare Cyberware wird bei jeder versuchten Aktivierung durch den Charakter mit einem w% (ANP) getestet. Wenn der Wurf misslingt, versagt die Aktivierung.

Die Aktivierung eines Implantats ist keine Handlung und kostet keine wesentliche Zeit. Bei jedem System ist angegeben, wie viel *Zeit* (Angabe in der *Liste der Cybersysteme*) vergehen muss, bevor ein erneuter Aktivierungswurf erlaubt ist.

2.3 Permanente Cyberware

Derartige Implantate arbeiten immer auf ihrem aktuellen Anpassungsprozentwert, also mit ANP% (Stufe).

- *Beispiel:* Ein Muskelersatz Stufe 5 mit 50% ANP arbeitet derzeit nur auf Stufe 3 (2,5 mathematisch gerundet).

Sobald die Berechnung die Maximalstufe des Systems ergibt, ist eine Anpassung von 100% erreicht.

- *Beispiel:* Ein Reflexverstärker Stufe 3 auf 84% (=2,52 also 3) arbeitet mit vollen 100%.

2.4 Steigerung der Anpassung

Nach einem gelungenen Aktivierungswurf darf der Charakter einen zweiten w% (ANP) durchführen. Wenn dieser Wurf misslingt, kann der Charakter die Anpassung des Systems um CYB steigern. Erreicht er damit die 100%, hat er die perfekte Anpassung erreicht und muss in Zukunft keinen Aktivierungswurf mehr durchführen.

Dieser (Lern-)Wurf gilt bei einer 96 bis 100 stets als misslungen. Dies gibt den Spielern bessere Chancen, Systeme, welche sie bereits mit „99%“ beherrschen, auch irgendwann auf 100% zu steigern.

Bei permanenten Cybersystemen besteht eine Steigerungsmöglichkeit immer dann, wenn eine passende Abenteuersituation eintritt. Beispielsweise kann ein permanenter Reflexverstärker in einem Kampf oder ein Muskelersatz bei einer Kletterpartie als „aktiviert“ gelten. Der Charakter führt dann einen Aktivierungswurf durch, der aber für das eigentliche Spielgeschehen keine Bedeutung hat. Mit einem erfolgreichen Aktivierungswurf erwirbt er sich jedoch das Anrecht, den oben beschriebenen „Lernwurf“ durchzuführen.

2.5 Maximalanpassung

Es gibt Cyberware, die qualitativ deutlich schlechter oder so kompliziert ist, dass eine perfekte Anpassung nicht möglich ist. In diesem Fall wird ein Maximalwert (Max) angegeben, der die maximal erreichbare Anpassung angibt, also beispielsweise 95% statt den normalen 100%.

3 Liste der Cybersysteme

3.1 Preis

Cyberware kostet (viel) Geld. Neue, gute oder illegale Cyberware kostet noch mehr Geld. Nicht jede Cyberware ist außerdem sofort und ohne Probleme („Beschaffungsnebenkosten“) erhältlich. Die angegebenen Preise enthalten nur die System- und Operationskosten. Der Preis wird in Credits angegeben und gilt unabhängig vom angegebenen Mindest-TL für TL 10 (außer die Angabe des Mindest-TL übersteigt 10).

3.2 Erhältlichkeit

Dieser Wert gibt die Verfügbarkeit des entsprechenden Implantats an. Faktoren wie Preis, Neuartigkeit und vor allem Legalität des Systems bestimmen die Erhältlichkeit (ERH). Die angegebenen Werte gelten für die im Regelwerk vorgestellte Spielwelt, wobei es auch hier von Planet zu Planet Unterschiede geben wird. Ein Charakter, der sich Cyberware einbauen lassen möchte, muss das entsprechende System erst „finden“. Es empfiehlt sich, einen FW:*Milieu* gegen die Erhältlichkeit (= MW) durchzuführen. Passende Kontakte (Arzt, Hehler) können dabei Boni gewähren. Der Wurf darf frühestens nach einem

Monat wiederholt werden. Bei einem kritischen Misserfolg erregt der Charakter Aufsehen (sofern illegales System) oder das gewünschte Implantat ist (auf dieser Welt) nicht zu bekommen.

3.2.1 Erhältlichkeit zu Beginn

Es existieren keine Beschränkungen an Cyberware, die sich ein Charakter vor Beginn seiner Abenteuerlaufbahn einbauen lässt. Mit der Illegalität einer Cyberware muss der Spieler allerdings von Anfang an umgehen.

3.3 Techlevel

Der Techlevel (TL) gibt an, ab welchem Techlevel die Cyberware erhältlich ist.

3.4 Abkürzungen

Abkürzungen in der Liste der Cybersysteme	
a/p	Aktivierbar/permanent
Unv	Unverträglichkeitswert
Anp	Anpassungswert
Max	Maximalanpassung
TL	Techlevel
Erh	Erhältlichkeit
Zeit	Aktivierungswurf erlaubt nach ...
SE	Speichereinheiten

4 Alternativen

Cyberware ist vergleichsweise teuer. Natürlich gibt es auch billigere Cyberware. Billigcyberware hat höhere Unverträglichkeitswerte und niedrigere Maximalanpassungen. Der einzige Vorteil ist der niedrigere Preis. Umgekehrt gibt es Deluxecyberware. Derartige Systeme sind sehr teuer und schwer zu beschaffen. Auch sie können keine beliebig niedrige UNV garantieren. Der Spielleiter entscheidet über Preis und Auswirkungen alternativer Cyberwaren mit seinem gesunden Menschenverstand.

Vorschlag: Pro 10% Preisnachlass gibt es 5% Abzug auf Max (wenn möglich) und 10% Aufschlag auf Unv (mindestens 0,5). Bei Deluxecyberware wird pro 5% Bonus auf Max oder 10% Abzug auf Unv der Preis um 50% erhöht.

4.1 Bioware

Einige der vorgestellten Implantate lassen sich als Bioware realisieren. Derartige Systeme basieren auf gentechnischen Verfahren.

Sie sind extrem teuer, haben aber geringe Unverträglichkeiten und hohe Anpassungswerte (normalerweise von Anfang an 100%). Bei Einbau von Bioware muss dem Charakter ein PW:CYB gelingen. Bei einem Misserfolg stößt sein Körper dieses System ab und es kann nie mehr installiert werden. Selbst andere Modelle rufen die gleiche Abstoßreaktion hervor. Ansonsten unterliegt auch Bioware den gleichen Regeln wie Cyberware. Bioware wird erst ab TL 10 bis 11 entwickelt,

außerdem dürfen Charaktere Bioware zu Spielbeginn nicht einbauen.

5 Fertigkeiten durch Cyberware

Mit Hilfe von sogenannten *Fertigkeitenchips* (FC) sind Fertigkeiten beherrschbar, ohne sie erlernt zu haben. Um solche Chips einsetzen zu können, werden minimal eine Datenbuchse und ein Datenverarbeiter vorausgesetzt.

5.1 Unterschiedliche Chips

Bei Fertigkeitenchips wird zwischen Wissens- und Körperchips unterschieden. Wissensfertigkeiten aus dem geistigen oder sozialen Bereich können direkt verwendet werden. Für Waffen- und körperliche Fertigkeiten sind zusätzlich Fertigkeitenleitungen nötig, welche die ankommenden Signale in Reflexe und Bewegungen umsetzen.

5.2 Anwendung

Der Aktivierungswurf für Fertigkeitenchips wird beim Neueinsatz eines Chips durchgeführt, danach kann dieser beliebig lang verwendet werden.

Bei der Ausübung einer Fertigkeit wird ein Fertigkeitwurf mit der Stufe des eingesetzten Chips durchgeführt. Boni aufgrund von Attributen werden ganz normal addiert. Bei Verwendung von Fertigkeitenchips ist kein Lernwurf erlaubt.

Alle Fertigkeitenchips sind immer nur für die Spezialisierung einer Fertigkeit erhältlich, die Maximalstufe ist TL/2.

Sollte ein Charakter Subpriorität 0 in einer Fertigkeit haben, dann ist der Einsatz von Fertigkeitenchips nicht möglich, die Nerven des Charakters sind einfach inkompatibel mit dieser Fertigkeit.

Liste der üblichen Cyberware								
Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Armcomputer								
Der neueste Schrei ist der portable Computer im Arm. Armcomputer haben einen niedrigeren Unverträglichkeitswert, wenn sie nicht mit dem internen Speicher gekoppelt werden. Display und Bedienelemente des Computers sind normalerweise nicht verdeckt. Ein Standard-Armcomputer verfügt über 100 Speichereinheiten (SE) und einen Prozessor der Stufe 2.								
Armcomputer	p	0,5	100 %	100 %	-	9	12	50.000 CR
Armcomputer (internes Netz)	p	2	100 %	100 %	-	9	12	120.000 CR
• Upgrade: Displayabdeckung (fleischfarben)	-	-	-	-	-	-	-	5.000 CR
• Upgrade: Pro 100 SE (Max: 1.000 SE)	-	-	-	-	-	-	-	2.000 CR
• Upgrade: Zusätzl. Prozessorstufe (Maximum TL/2)	-	-	-	-	-	-	-	20.000 CR
• Upgrade: Sonderanschlüsse für Cyberdeck	-	-	-	-	-	-	-	20.000 CR
Augenersatz								
Augen können durch „Cyberaugen“ ersetzt werden. Augen können einzeln ersetzt werden, in dem Fall ist die tatsächliche Sehkraft der Mittelwert des Cyberauges und des natürlichen Wertes. Die Werte Unv und der Preis werden dann auf 60% gesetzt. Einige der unten aufgeführten Zusatzfunktionen können auch bei natürlichen Augen implantiert werden (mit „Linse“ gekennzeichnet), manche sind nur in Cyberaugen einbaubar. Alle eingebauten Zusatzfunktionen eines Cyberauges (mit „Einbau“ gekennzeichnet) haben einen Unverträglichkeitswert von Null.								
Augenersatz	p	3	100 %	100 %	-	s.u.	4	s.u.
• Sehkraft 10 (+1.000 CR pro Punkt SEH 10 bis 15)	-	-	-	-	-	-	-	20.000 CR
• Sehkraft 15 (+2.000 CR pro Punkt SEH 15 bis 20)	-	-	-	-	-	-	-	25.000 CR
• Sehkraft 20 (+5.000 CR pro Punkt SEH 20 bis 25)	-	-	-	-	-	-	-	35.000 CR
Augendisplay (Einbau) (beide Augen)	p	0	100 %	100 %	-	9	4	15.000 CR
Augendisplay (Linse) (beide Augen)	p	1	100 %	100 %	-	9	4	15.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Das Augendisplay wird auf jeden Fall für Zielvorrichtungen benötigt. Sollte ein interner Speicher vorhanden sein, können Einblendungen vorgenommen werden.								
Augenkamera (Einbau) (beide Augen)	a	0	60 %	100 %	1 KR	9	6	30.000 CR
Augenkamera (Linse) (beide Augen)	a	0	50 %	100 %	1 KR	9	6	25.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Die Augenkamera kann von jedem Bild, welches der Charakter sieht, eine digitale Kopie machen. Diese Kopie wird im internen Speicher abgelegt. Es existieren Versionen, die bis zu 10 Bilder in einem kontaktlinsenähnlichen Speicherbaustein abspeichern, der entnommen werden kann. Ein derartiger Speicherbaustein kostet 1.000 CR.								
Blitzkompensator (Einbau) (beide Augen)	a	0	100-SEH %	-	-	9	8	10.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Der Blitzkompensator kann nur als Einbau in ein Cyberauge realisiert werden. Scheitert der Anpassungswurf, ist der Benutzer geblendet und es kann passieren, dass das Cyberauge durchbrennt. Dies ist abhängig von der eingebauten Sehkraft und ob eine Lichtverstärkung arbeitet. Es wird ein w% (SEH) durchgeführt, der Wert SEH wird verdoppelt, wenn eine Lichtverstärkung aktiviert war. Gelingt der Wurf, sind die Cyberaugen bis zu einer Reparatur unbrauchbar.								
Infrarotsicht (Einbau) (beide Augen)	a	0	50 %	100 %	2 KR	9	4	10.000 CR
Infrarotsicht (Linse) (beide Augen)	a	1	95 %	95 %	2 KR	8,5	6	20.000 CR
Lichtverstärker (Einbau) (beide Augen)	a	0	60 %	100 %	2 KR	9	4	5.000 CR
Lichtverstärker (Linse) (beide Augen)	a	0,5	95 %	95 %	2 KR	8,5	6	10.000 CR
Vergrößerung x2 (Einbau) (beide Augen)	a	0	50 %	100 %	2 KR	9,5	10	34.000 CR
• Upgrade: Je weitere Vergrößerungsstufe (max. 10)	-	-	-	-	-	-	-	2.000 CR
Filtersysteme								
Es existieren zahlreiche Filtersysteme, die Gift- oder Fremdstoffe aus lebenswichtigen Organen oder Kreisläufen herausfiltern. Filtersysteme sind zwar prinzipiell permanent vorhanden, gelten aber als aktivierbar, da sie nur bei Gefahr in Aktion treten.								
Blutfilter	a	3	50 %	95 %	-	9,5	8	50.000 CR
Künstliche Gliedmaße								
Alle Gliedmaße können bei Verlust durch Cyberware ersetzt werden. Der Anpassungswurf wird nur bei extremen Bedingungen verlangt (ein Charakter, der sich beispielsweise mit einer Hand festhält) und führt bei Misslingen zum Versagen der Cyberware. In die meisten Cybergliedmaße können Zusatzfunktionen eingebaut werden, deren Unverträglichkeitswert dadurch sinkt. Alle Cybergliedmaße haben einen Rüstungsschutz von 5.								
Cyberarm	a	3	40 %	90 %	-	9,5	10	140.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Eine Cyberhand hat Unv 2 am Cyberarm. Unterarmklinge und Armcomputer haben Unv 0, Armcomputer mit interner Verbindung hat Unv 1. Zielfasser und Zielkoordinator haben Unv 2.								
Cyberhand	a	3	40 %	90 %	-	9	8	60.000 CR
Cyberbein	a	4	50 %	90 %	-	8	4	80.000 CR
Datenbuchsen								
Die Verbindung zur Außenwelt. Eine Datenbuchse ist notwendig für Computerhacker und Charaktere mit Fahrzeugsteuerung. Über sie können Standardanschlüsse aller Art benutzt oder genormte Chips (Datenträger) genutzt werden. Es gibt Einfach- und Mehrfachdatenbuchsen. Ein Charakter, der mehrere Systeme gleichzeitig über Datenbuchsen ansprechen will, benötigt entweder unabhängige Einzelbuchsen oder eine Mehrfachbuchse mit angeschlossenem Datenverarbeiter.								
Bei Drei- oder Fünffachdatenbuchsen kann ohne den Anschluss eines Datenverarbeiters immer nur ein Port genutzt werden. Zum Wechseln auf einen neuen Port muss die Datenbuchse umgeschaltet werden. Beim Umschalten wird der w% (ANP) durchgeführt. Mit einem Datenverarbeiter liegt der Anpassungswert automatisch auf 100%.								
Ein Datenverarbeiter kann Signale, die von einer oder Mehrfachdatenbuchsen ankommen, „richtig“ verteilen. Die Stufe des Datenverarbeiters gibt erstens an, wie viele gleichzeitig ankommende Signale verarbeitet werden können und zweitens die Maximalstufe für Fertigkeitenchips (FC).								
Datenbuchse 1	p	0,5	100 %	100 %	-	8	0	5.000 CR
Datenbuchse 3	a	1	60 %	100 %	4 KR	9	0	20.000 CR
Datenbuchse 5	a	1,5	50 %	100 %	5 KR	9,5	4	40.000 CR
Datenverarbeiter (Stufe 1)	p	1	50 %	100 %	-	9,5	14	40.000 CR
• Upgrade: Je Stufenerhöhung (Maximalstufe TL/2)	-	-	-	-	-	-	-	20.000 CR

Fortsetzung Cyberware								
Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Fahrzeugsteuerung								
Ein Implantat, das es ermöglicht, durch direkten neuronalen Kontakt Fahrzeuge aller Art zu steuern. Über eine Datenbuchse stöpselt sich der „Reiter“ in das Fahrzeug ein, welches hierfür über besondere Steuereinrichtungen verfügen muss. Alle Fahrzeugsteuerungen sind aktivierbar. Eine Fahrzeugsteuerung arbeitet bei einem eingestöpselten Reiter wie ein Reflexverstärker gleicher Stufe. Zur Bestimmung der Initiative wird die bessere CW (sofern mehrere vorhanden) benutzt. Außerdem erhält der Reiter die doppelte Stufe seiner Fahrzeugsteuerung auf jeden seiner Fahrzeugwürfe, vorausgesetzt, er beherrscht die Fahrzeugfertigkeit mindestens auf gleicher Höhe.								
Fahrzeugsteuerung 1	a	3	50 %	100 %	12 KR	9	6	30.000 CR
Fahrzeugsteuerung 2	a	5	50 %	100 %	12 KR	10	10	60.000 CR
Fahrzeugsteuerung 3	a	8	50 %	100 %	12 KR	10,5	14	100.000 CR
Funk								
Interner Funk (nicht oder sehr schwer von außen hörbar) benötigt ein Kehlkopfmikrofon und einen Knopf im Ohr oder ein Cyberohr								
Funkanlage	p	1	100 %	100 %	-	9	10	50.000 CR
Kehlkopfmikrofon	a	2	50 %	100 %	2 KR	9	8	20.000 CR
Muskelaersatz								
Künstliche Muskeln, verstärkt durch synthetische Muskelstränge und biochemisch aufgebessert, sind das Beste, was sich ein professioneller Cyberpunk oder Killer einbauen lassen kann. Muskelaersatz gibt es von Stufe 2 bis Stufe 5 (Stufe 1 ist Kinderkram). Die Stufe wird auf die Stärke, die maximale Beweglichkeit und die maximale Schnelligkeit des Charakters addiert, die Fertigkeitenboni werden dadurch unter Umständen ebenfalls verändert. Die Schnelligkeit und Initiative werden durch die erhöhte Beweglichkeit indirekt ebenfalls gesteigert. Alle künstlichen Muskeln sind permanent wirksam. Der Anpassungsprozentsatz bestimmt, auf welcher Stufe der Muskelaersatz wirklich arbeitet.								
Muskelaersatz 2	p	2	60 %	100 %	-	9	8	50.000 CR
Muskelaersatz 3	p	4	60 %	100 %	-	9,5	9	70.000 CR
Muskelaersatz 4	p	6	50 %	100 %	-	10	10	100.000 CR
Muskelaersatz 5	p	8	40 %	100 %	-	10	12	150.000 CR
Nahkampfwaffen								
Schnell, tödlich, effektiv und leicht zu verbergen sind eingebaute Waffen. Sie werden normalerweise in die Hände bzw. den Unterarm eingebaut und bei Bedarf ausgefahren. Diese Waffen sind illegal. Nagelmesser werden aus den Fingerkuppen ausgefahren. Sie machen 2w+1 (2 cm) bzw. 3w-2 (5 cm) Schaden. Eine Unterarmklinge (10 cm) kann wahlweise über oder unter der Hand ausgefahren werden. Sie macht 3w Schaden.								
Nagelmesser 2 cm	a	1	80 %	100 %	2 KR	9	18	15 KCR
Nagelmesser 5 cm	a	2	60 %	95 %	3 KR	9,5	20	25 KCR
Unterarmklinge	a	3	50 %	90 %	4 KR	10	22	50 KCR
Ohren								
Ohren dürfen einzeln ersetzt werden. Das HRV des Charakters entspricht bei einem Cyberohr dem Mittelwert aus normalem HRV und der Stufe des Ohrs. Der Einbau von Erweiterungen setzt ein Cyberohr voraus.								
Ohrersatz	p	2	100 %	100 %	-	s.u.	6	s.u.
• HRV 10 (+2.000 CR pro Punkt HRV 10 bis 15)	-	-	-	-	-	9,5	-	30.000 CR
• HRV 15 (+5.000 CR pro Punkt HRV 15 bis 20)	-	-	-	-	-	10	-	40.000 CR
Dämpfer (Einbau) (ein Ohr)	a	0	100-HRV %	-	-	10	8	20.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Schaltet extrem laute oder schrille Geräusche, die eine Gefahr für die Gesundheit darstellen könnten, ab oder dämpft sie.								
Frequenzbereich (Einbau) (ein Ohr)	p	0	100 %	100 %	-	9,5	6	15.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Erweitert das Hörspektrum erheblich nach oben und unten. Eine sinnvolle Zusatzeinrichtung ist ein Dämpfer.								
Recorder (internes Netz) (ein Ohr)	a	1	50 %	100 %	1 KR	9,5	6	30.000 CR
Recorder (Speicherchip) (ein Ohr)	a	0	50 %	100 %	1 KR	9,5	6	20.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Die Recorderfunktion benötigt entweder eine Schaltung zum internen Speicher oder einen Speicherchip, der 1.000 CR kostet und 10 Minuten Aufnahmekapazität besitzt (auch ohne Datenbuchse nutzbar).								
Richtmikrofon (Einbau) (ein Ohr)	a	0	40 %	95 %	4 KR	10	12	40.000 CR
Reflexverstärker								
Durch Nervenbehandlung und biochemische Aufbereitung kann die Reaktion eines Lebewesens verbessert werden. Reflexverstärker existieren in drei Stufen und geben einen Bonus von +Stufe auf die maximale INI des Charakters. Außerdem werden bei der Initiative nicht nur die Zehner, sondern auch alle Würfelerggebnisse kleiner oder gleich der Stufe weitergewürfelt, d.h. ein Reflexverstärker 3 ermöglicht es, Einser, Zweier, Dreier und Zehner weiterzuwürfeln. Reflexverstärker existieren in zwei Varianten: Die teuren Permanenten und die etwas billigeren Aktivierbaren. Ein aktivierbarer Reflexverstärker hält eine Minute (12 KR) an.								
Reflexverstärker 1 (aktivierbar)	a	2	60 %	95 %	2 KR	9	8	10.000 CR
Reflexverstärker 2 (aktivierbar)	a	4	50 %	95 %	2 KR	9,5	9	20.000 CR
Reflexverstärker 1 (permanent)	p	3	100 %	100 %	-	9	10	30.000 CR
Reflexverstärker 2 (permanent)	p	5	70 %	100 %	-	9,5	12	60.000 CR
Reflexverstärker 3 (permanent)	p	8	60 %	100 %	-	10	14	100.000 CR
Interner Speicher								
Dieser Speicher wird in den Kopf eingebaut. Der Charakter hat darauf Zugriff wie auf sein Gedächtnis. Sinnvoll ist ein eingebauter Speicher aber nur in Verbindung mit einer Datenbuchse, einem Datenverarbeiter und einem Augendisply. Beispielsweise können Daten, die von einer Augenkamera gespeichert wurden, auf einen normalen Computer übertragen werden. Außerdem sind Daten des internen Speichers auf einem Augendisply einblendbar. Interner Speicher kann nur in 100 SE (Speichereinheiten) Blöcken eingebaut werden. Je mehr Blöcke eingebaut werden, desto größer wird der Preis und der Unverträglichkeitswert, da die Adressierung der Blöcke aufwendigere Schaltungen notwendig macht.								
Interner Speicher (100 SE)	p	2	100 %	100 %	-	8	6	20.000 CR
• Upgrade: Je weitere 100 SE (maximum 500 SE)	-	0,5	-	-	-	-	-	5.000 CR

Fortsetzung Cyberware								
Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Zielvorrichtungen								
Eine Möglichkeit, die Zielerfassung zu verbessern. Es handelt sich um komplexe Systeme, die das Auge und die Hand, welche die Waffe führt, miteinander koppeln. Es ist nicht möglich, sich mehrere Zielvorrichtungen einbauen zu lassen. Alle Zielvorrichtungen benötigen zur korrekten Funktion ein Augendisplay und sind anmeldungspflichtig. Bei der Verwendung von automatischen Waffen verfällt der Vorteil nach dem ersten Schuss.								
Die Zielanzeige zeigt auf der Netzhaut an, wohin die Waffe gerade gerichtet ist. Bringt auf jeden Fernwaffenangriffswurf +1.								
Der Zielerfasser richtet die Waffe automatisch auf das gewünschte Ziel ein. Bringt auf jeden Angriffswurf +2.								
Der Zielkoordinator arbeitet genau wie der Zielerfasser. Nach einer KR hat er ein gewünschtes Ziel „gespeichert“. Der Charakter erhält +3 auf alle Angriffswürfe und sämtliche Modifikationen aufgrund der Bewegungen des Ziels werden halbiert. Dieser Vorteil hält solange an, bis sich das Ziel aus dem Blickfeld des Schützen entfernt.								
Zielanzeige	a	1	50%	100%	1 KR	9,5	14	15.000 CR
Zielerfasser	a	3	50%	100%	2 KR	10	15	35.000 CR
Zielkoordinator	a	3	50%	100%	2 KR	10	18	70.000 CR
Schußblockade	a	0	40%	95%	-	9,5	14	15.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Die Schußblockade arbeitet nur in Verbindung mit einer der obigen Zielvorrichtungen. Eine Software überprüft, ob ein Ziel anvisiert ist. Ist dies nicht der Fall, löst sich auch kein Schuß. Wichtig, wenn es auf den ersten Schuß ankommt bzw. die Munition knapp ist. Mit der Schußblockade können bei Schwenkfeuer befreundete Kampfteilnehmer „ausgeblendet“ werden.								

Bioware								
Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Reflexverstärker 3 (permanent)	p	5	100 %	100 %	-	10	28	400.000 CR
Muskelaersatz 2 (permanent)	p	1	100 %	100 %	-	10	15	200.000 CR
Muskelaersatz 5 (permanent)	p	5	100 %	100 %	-	10	30	600.000 CR
Armersatz	p	2	100 %	100 %	-	10	25	200.000 CR
Beinersatz	p	2	100 %	100 %	-	10	22	200.000 CR
Handersatz	p	1	100 %	100 %	-	10	25	150.000 CR
Augenersatz (SEH 20)	p	1	100 %	100 %	-	10	22	150.000 CR
Ohrenersatz (HRV 20)	p	1	100 %	100 %	-	10	25	200.000 CR
Panzerung, Rumpf (RS 5)	p	6	100 %	100 %	-	10,5	99	500.000 CR
Panzerung, Gliedmaße (RS 5)	p	3	100 %	100 %	-	10,5	99	400.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Panzerung ist eines der schwierigsten Biosysteme. Der Körper stößt derartiges Hautgewebe ab oder die Rüstung ist so schwer, dass sie die Beweglichkeit drastisch senkt. Auch die Hautatmung wird behindert. Die obige Rüstung ist eine eher theoretische Panzerung ohne ausreichende Erprobung (man beachte die Erhältlichkeit). Der Rüstungsschutz beträgt 5.								

Spezial-Cyberware								
Name	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Erh	Preis
Fertigkeitenleitungen								
Mit Hilfe von sogenannten Fertigkeitenchips (FC) sind Fertigkeiten (nur Spezialisierungen) beherrschbar, ohne sie erlernt zu haben. Um FC einsetzen zu können, werden eine Datenbuchse und ein Datenverarbeiter benötigt. Für körperliche FC sind zusätzlich Fertigkeitenleitungen nötig, welche die ankommenden Signale in Reflexe und Bewegungen umsetzen. Der Aktivierungswurf wird beim Neueinsatz eines FC durchgeführt.								
Fertigkeitenleitungen	a	6	30 %	100 %	12 KR	10	16	200.000 CR
FC Akrobatik, Athletik, Waffenloser Kampf / Stufe 1	a	0	50 %	100 %	2 KR	10	16	10.000 CR
FC Anzüge / Stufe 1	a	0	80 %	100 %	2 KR	10	10	5.000 CR
FC Pilot / Stufe 1	a	0	70 %	100 %	2 KR	10	12	10.000 CR
FC Fingerfertigkeit, Heimlichkeit / Stufe 1	a	0	50 %	100 %	2 KR	10	18	15.000 CR
FC Abwehrwaffen, Nahkampfwaffen / Stufe 1	a	0	50 %	100 %	2 KR	10	16	12.000 CR
FC Feuerwaffen, Schwere Waffen, Geschütze / Stufe 1	a	0	80 %	100 %	2 KR	10	14	10.000 CR
FC Projektilwaffen, Wurfaffen / Stufe 1	a	0	60 %	100 %	2 KR	10	14	10.000 CR
FC Spezialwaffen / Stufe 1	a	0	50 %	100 %	2 KR	10	20	25.000 CR
FC Allgemeinwissen, Kultur / Stufe 1	a	0	80 %	100 %	2 KR	8	8	2.000 CR
FC Ökologie / Stufe 1	a	0	70 %	100 %	2 KR	9	12	3.000 CR
FC Psychologie, Rhetorik / Stufe 1	a	0	50 %	100 %	2 KR	10	18	10.000 CR
FC Verwaltung / Stufe 1	a	0	50 %	100 %	2 KR	9	12	6.000 CR
FC Elektronik, Informatik, / Stufe 1	a	0	70 %	100 %	2 KR	8	10	4.000 CR
FC Geistes-, Gesellschaftswissenschaften / Stufe 1	a	0	70 %	100 %	2 KR	10	14	4.000 CR
FC Ingenieur, Kontrollzentrum / Stufe 1	a	0	60 %	100 %	2 KR	9	10	15.000 CR
FC Medizin, Naturwissenschaften / Stufe 1	a	0	60 %	100 %	2 KR	8	8	20.000 CR
FC Sprachen / Stufe 2	a	0	100 %	100 %	2 KR	8	10	2.000 CR
<i>Beschreibung:</i> Jede weitere Stufenerhöhung kostet jeweils den angegebenen Preis. Bei TL 10 liegt die maximale Stufe für FC bei 5. Bei Sprachen werden immer 2 Stufen addiert, die Maximal-Stufe für Sprachen liegt damit bei 10. Psi-Fertigkeiten und die Fertigkeiten Ausdauer, Belastbarkeit, Milieu sind nicht durch FC abbildbar. Die Erhältlichkeit steigt pro Stufe um zwei.								

ANDROIDEN

In Space ERPS ist es möglich, eine künstliche Person zu spielen, was Regeln für Androiden und Roboter nötig macht. Selbst wenn kein Charakter der Gruppe ein Roboter sein sollte, kann der Spielleiter sich beim Einsatz von Robotern (NSC) an den vorgestellten Regeln orientieren. In diesem Kapitel werden nur die sehr zahlreichen Unterschiede und Sonderregeln zu normalen Charakteren erläutert. Es wird davon ausgegangen, daß die wichtigsten Details aus den Kapiteln Grundregeln, Charaktererschaffung und Fertigkeiten bekannt sind. Es ist wahrscheinlich von Vorteil, wenn nur erfahrene Spieler einen Androiden darstellen.

1 Konstruktion

Übernahme aus SpaceERPS 1 bzw. Neubearbeitung unter Verwendung der SHit-ERPS-Cyberanzugsysteme (mit leichten Änderungen). Wird dann auch für SHit-ERPS verwendet, Androiden sind auch für Superhelden-Universen nötig...

AUSRÜSTUNG

1 Vorbemerkungen

Last und *Preis* gelten immer für TL 10; der Energieverbrauch wird in *Energieeinheiten* (EE) angegeben, wobei „-“ Energieverbrauch oder „+“ –lieferung in Energieeinheiten/Stunde bedeutet. TL ist der Mindesttechlevel des Objektes, die Erhältlichkeit (ERH) ist der Mindestwurf für die Beschaffung des Objektes bei TL 10 (auf *Milieu*). Die Größe wird in Winzig, Klein, Mittel, Groß und Riesig unterteilt. Mit „+“ gekennzeichnete Objekte sind Zusatzoptionen des vorherigen Gegenstandes, Preise und Last werden dann addiert.

Die Schutzstufe „A“ steht für äußere Einflüsse wie Radioaktivität, Gift, Gas oder Säuren. Ein „Angriff“ dieser Mittel erfolgt einmal pro Stunde.

Winzige Objekte können problemlos versteckt oder am Körper getragen werden (Datenträger, Abhörgerät, Schraubenzieher). Sie passen in kleine Behältnisse (Etui, Handtasche).

Kleine Objekte können versteckt werden, benötigen aber normalerweise eine Halterung (am Gürtel, im Halfter). Es handelt sich um leichte Waffen oder Werkzeuge. Sie passen in Behältnisse mittlerer Größe (Tasche, Kiste).

Mittlere Objekte sind zu groß, um verborgen zu werden. Es handelt sich um tragbare Ausrüstung, schwere Waffen und Schutzkleidung. Sie passen zusammengelegt oder auseinandergebaut in Behältnisse mittlerer Größe, ansonsten in Behältnisse großer Größe (Kofferraum, Ladefläche, Abstellraum, Paletten, Container).

Große Objekte sind nur noch eingeschränkt beweglich, sie müssen normalerweise transportiert werden. Es kann sich dabei um Großrechner, Fahrzeug- und Raumschiffwaffen, Rettungskapseln oder ähnliche Dinge handeln. Große Gegenstände werden normalerweise in riesigen Objekten gelagert (Labor, Lagerhalle, Frachtraum).

Riesige Objekte sind meistens stationär. Es handelt sich um Fahrzeuge, Räume und Maschinen. Sie werden in noch größeren Objekten aufbewahrt, welche speziell entworfen und behandelt werden (Raumschiffe, Häuser).

2 Spezielle Informationen

2.1 Waffen

Energiewaffenmagazine können an geeigneten Energiequellen aufgeladen werden, der Preis versteht sich für die (austauschbare) Energiezelle der Waffe.

Die Erhältlichkeit einer Waffe hängt nicht nur von ihrem gesetzlichen Status, sondern auch von ihrer Verbreitung ab. Dies kann je nach Welt oder Rasse variieren.

2.2 Sprengstoff

Sprengstoff der Wirkstufe I wird mit TNT gleichgesetzt. Wirkstufe II verfügt über doppelte Sprengkraft, andere Wirkstufen sind denkbar.

Der vorgestellte Sprengstoff ist nicht direkt verwendungsfähig, sondern muß erst hergestellt werden. Sprengstoff „von der Stange“ ist entweder gar nicht oder nur unter großem Risiko zu beschaffen.

Schlecht aufspürbarer Sprengstoff wird durch passende Sicherheitsmaßnahmen nur mit einer gewissen Prozentchance aufgespürt. Dieser Wert liegt bei 10%, wenn der TL des Sprengstoffes und der Überwachung übereinstimmen. Pro 0,5 Überwachungs-TL über Sprengstoff-TL steigt die Chance der Entdeckung um 40% an. Pro 0,5 Überwachungs-TL unter Sprengstoff-TL sinkt die Chance jedoch um 5%.

Ein erfahrener Sprengmeister kann mit etwa 3 kg TNT ein Wohnhaus „sauber“ dem Erdboden gleichmachen, was allerdings hohen Zeitaufwand erfordert.

2.3 Werkzeug

Bearbeitung steht für alle Holz- und Metallbearbeitungen wie Sägen, Drechseln, Lötens usw. Der „große“ Werkzeugkasten stellt mehr Materialien und aufwendigere Techniken zur Verfügung (wie Schweißen oder Fräsen).

2.4 Medizin

Medizinische Station und medizinisches Labor sind für den Einbau in Häuser oder Raumschiffe vorgesehen. Sie enthalten automatisch ein Expertensystem der Stufe 5, welches im Gegensatz zum transportablen System erst ab der doppelten Wund-/Blutungsgröße (10) Schwierigkeiten mit der Behandlung bekommt (pro Punkt über 10 wird beim Fertigkeitswurf auf Medizin ein Würfel mehr geworfen und die beiden niedrigsten Würfeln zählen).

Die Station ist außerdem in der Lage, Krankheiten zu erkennen und zu behandeln, während das Labor Operationen selbständig durchführen kann.

2.5 Fahrzeuge

Die aufgeführten Fahrzeuge sollen nur als Beispiele dienen. Ihre Werte können und sollen variiert werden. Das Geländefahrzeug ist ein Standardfahrzeug für Raumschiffe, da es einen versiegelten Rumpf besitzt.

2.6 Persönlicher Besitz

Die Identifikationskarte ist der Ausweis der Vereinten Staaten (VS). Andere Rassen benutzen ähnliche Chipkarten, welche extrem fälschungssicher sind. Gleiches gilt für Geldkarten. Da es keine Überlichtkommunikation gibt, ist der Zugriff auf Bankkonten nur innerhalb eines Systems möglich. Geld (in Form von Daten) muß

also durch Geldkarten in andere Systeme transportiert werden.

2.7 Überlebensausrüstung

2.7.1 Druckzelt

Ein Druckzelt bietet Schutz vor Vakuum oder lebensfeindlicher Atmosphäre. Es verfügt über eine selbstreinigende Ein-Personen-Schleuse und hält die angegebene Personenzahl für drei Tage am Leben.

2.7.2 Raumanzug

Der Datenanschluß ist eine auf optischer Übermittlung arbeitende Schnittstelle. Unter extremen Bedingungen kann der Außenteil jedoch unbrauchbar werden.

2.7.3 Atemgerät

Dabei handelt es sich um ein kleines Mundstück, welches den Schwimmer für 10 Minuten mit Luft versorgt, wenn er die Zähne draufbeißt.

2.7.4 Kampfanzug

Dieser extrem gepanzerte Vollkörperanzug ist mit Motoren und schweren Waffen versehen und wird durch seine Energiezelle monatelang mit Energie versorgt. Er ist gegen äußere Einflüsse gesichert, kann im Vakuum operieren und hält seinen Träger (bzw. „Fahrer“) wochenlang am Leben. Ein Kampfanzug verfügt normalerweise über zahlreiche Sonderfunktionen (HUD, Kameras, Zielerfasser, Drogen etc.).

Ein Kampfanzug besitzt **Rüstungsschutz 10, wobei dies als Fahrzeug-RS zählt**. Nicht umsonst muß ein Kampfanzug gründlicher als ein Fahrzeug oder Raumschiff gewartet werden. Kampfanzüge sind nicht frei erhältlich und können normalerweise nur durch erfahrene Söldner/Soldaten gesteuert werden. Die Basisattribute STR, BEW und GES des Anzugträgers werden modifiziert. **Die STR ist der Mittelwert aus Originalstärke und 30. Die BEW ist unabhängig vom Träger stets 10, dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Reaktion des Trägers.** Die GES wird für alle eingebauten Anzugsfunktionen (z.B. Waffen) nicht modifiziert, es ist allerdings nicht möglich, **technische Fertigkeiten** oder *Fingerfertigkeit* einzusetzen. Es können jedoch Gegenstände in den mechanischen Händen gehalten werden.

Zu Fahrzeuge!

2.7.5 Lokalisator

Dieses kleine Gerät gibt, einmal an einem Startpunkt eingeschaltet, die Richtung und Entfernung zu diesem Ausgangspunkt nahezu 100% korrekt an. Da es auf gravitationelle, magnetische und geographische Einflüsse reagiert, ist es im Gegensatz zu einem Kompaß kaum störanfällig.

2.8 Elektronik

2.8.1 Speichermedium

Ein RAM-Speicher hoher Kapazität, welcher allerdings mit Energie versorgt werden muß. Der erste Wert (-1) steht für den normalen Speicherbetrieb, während der zweite Wert (-2) Zugriffsverbrauch kennzeichnet.

2.8.2 Chemischer Scanner

Kann chemische Substanzen und Atmosphären analysieren. Umfaßt außerdem einen Geigerzähler.

2.8.3 Bewegungsscanner

Reagiert auf Luft- und Gravitationsveränderungen. Je nach Einstellung hat er eine andere Reichweite und Zuverlässigkeit.

Luft: 10 m, 75%. Gravitation: 3 m, 99%.

2.8.4 Cyberware-Scanner

Dieser Scanner zeigt die Einbausysteme eines Lebewesens relativ zuverlässig an. Führen Sie pro System einen w% für eine Entdeckung durch. Die Chance liegt bei $60\% - 2 \times \text{CYB} + \text{GUV} + 3 \times \text{SystemUNV} + 20\%$ pro 0,5 Überwachungs-TL über Cyberware-TL (-10% pro 0,5 Überwachungs-TL unter Cyberware-TL). Das große Standgerät gibt +20%. In dieser Hinsicht verbesserte Cyberware ist denkbar (doppelter Preis für -40%).

- *Beispiel:* Ein Charakter mit Reflexverstärker 3 (UNV 8) und CYB 15 hat sonst nichts eingebaut (GUV 8). Es wird nun ein Prozentwurf gegen 62% ($60-30+8+24$) durchgeführt (tragbarer Scanner des gleichen TL). Das System wird bei einem Erfolg erkannt.
- Ein anderer Charakter mit CYB 14 hat insgesamt Systeme mit GUV 20 eingebaut. Hier liegt die Entdeckungschance für einen Reflexverstärker 3 mit 76% ($60-28+20+24$) wesentlich höher.

3 Ausrüstungsliste

Sprengstoff	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Wirkstufe I, 1 kg (Nur Materialien, Zusammenbau notwendig)	0,5	K	6,0	20	-	1.000 CR
Wirkstufe II, 1 kg (Nur Materialien, Zusammenbau notwendig)	0,5	K	7,0	28	-	3.000 CR
+ schlecht aufspürbar (Entdeckungschance geringer)	+0,0	-	9,0	+8	-	+200 %
Zünder, Elektronik	0,5	K	6,0	18	-	100 CR

Energieversorgung	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Batterie (Kapazität: 240 EE / Zehn Tage Betriebsdauer)	0,0	W	7,0	0	+1	1 CR
Batterie (Kapazität: 480 EE / Zehn Tage Betriebsdauer)	0,0	W	7,0	0	+2	2 CR
Batterie (Kapazität: 1200 EE / Zehn Tage Betriebsdauer)	0,0	W	7,0	0	+5	5 CR
Energiezelle (Kapazität: 7200 EE / Dreißig Tage Betriebsdauer)	0,0	W	7,0	0	+10	20 CR
+ Aufladbar (Halbe Betriebsdauer)	0,0	W	7,0	0	-	+300 %
Solaraggregat (Grundaufbauzeit: 2 Minuten)	4,0	M	8,0	6	+100	300 CR

Kommunikation	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Kurzstrecke (Reichweite: 10 km)	0,0	W	6,0	8	-1	100 CR
Mittelstrecke (Reichweite: 100 km)	0,1	K	6,0	8	-1	150 CR
Langstrecke (Reichweite: 1000 km)	0,5	K	6,5	10	-2	300 CR
Sendeanlage (planetar, Erfordert Satellitenunterstützung)	2,5	M	7,0	12	-10	3.000 CR

Werkzeug	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Elektronik, klein	1,0	M	7,0	4	-	1.000 CR
Elektronik, groß	10,0	G	7,0	8	-	4.000 CR
Mechanik/Ingenieur, klein	1,5	M	6,0	2	-	300 CR
Mechanik/Ingenieur, groß	12,0	G	6,0	6	-	2.000 CR
Bearbeitung, klein (Für Holz- und Metallbearbeitung)	5,0	M	5,5	10	-	1.000 CR
Bearbeitung, groß (Für Holz- und Metallbearbeitung)	25,0	G	5,5	12	-	10.000 CR
Nachschlüssel-Satz	0,4	K	4,0	22	-	800 CR

Medizin	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Chirurgische Ausrüstung	15,0	M	3,5	12	-	10.000 CR
Erste-Hilfe-Kasten (8 Anwendungen)	0,6	K	3,0	0	-	100 CR
Medizinischer Scanner	0,2	W	8,0	8	-2	200 CR
Medizinisches Expertensystem (Nur Wunden und Blutungen, Stufe 5)	4,0	M	8,0	10	-	40.000 CR
Medizinische Station (+ Krankheiten, Verdrängung: 6 m³)	1 t	G	8,0	14	-50	140.000 CR
Medizinisches Labor (+ Chirurgie, Verdrängung: 80 m³)	20 t	R	7,5	20	-200	1.000.000 CR

Überlebensausrüstung	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Zelt, eine Person (Grundaufbauzeit: 4 Minuten)	1,5	M	0,8	0	-	200 CR
Zelt, zwei Personen (Grundaufbauzeit: 6 Minuten)	3,5	M	0,8	0	-	400 CR
Zelt, fünf oder mehr Personen (Grundaufbauzeit: 15 Minuten)	8,0	M	0,8	4	-	700 CR
+ selbstaufbauend (Aufbauzeit: 6, 12 und 24 Runden)	+25%	-	7,0	+3	-	+50%
+ versiegelt (Schutzstufe A5)	+40%	-	7,5	+3	-	+100%
Druckzelt, zwei Personen (Energie für 3 Tage, Schutzstufe A8)	14,0	G	8,0	11	±40	12.000 CR
Druckzelt, vier Personen (Energie für 3 Tage, Schutzstufe A8)	20,0	G	8,0	12	±50	15.000 CR
Filtermaske	0,1	K	6,5	6	-	60 CR
Raumanzug (Versorgung: 12 Stunden, Schutzstufe A7)	10,0	M	7,0	7	-	6.000 CR
+ speziell versiegelt (Schutzstufe A9)	+0,5	-	8,0	+2	-	+3.000 CR
+ Datenanschluß (Außenkontakt für Datenbuchse)	+0,0	-	8,5	+1	-	+100 CR
+ Zusatzversorgungseinheit (+12 Stunden Energie und Lebenserhaltung)	+3,0	M	7,0	0	-	+250 CR
Düsenrucksack (Betriebsdauer: 5 Minuten, Aufladen: 200 CR)	3,0	M	7,5	6	-	2.000 CR
Handdüse (Betriebsdauer: 1 Minute, Aufladen: 40 CR)	0,8	K	7,0	5	-	300 CR
Atemgerät (Mundstück, Versorgung: 10 Minuten, Aufladen: 10 CR)	0,1	W	8,0	8	-	300 CR
Taucheranzug	1,8	M	6,5	8	-	2.000 CR
+ Versorgung (Sauerstofftank für 8 Stunden, Auftanken: 25 CR)	0,8	M	7,0	8	-	250 CR
Chamäleon-Tarnanzug (Verbergen +2 (Gebäude) bis +10 (Wildnis))	1,2	M	9,0	25	-	15.000 CR
Schauspielkoffer	0,8	M	5,0	10	-	200 CR
Klimaanlage (Wirkungsbereich: Räume bis 50 m³)	6,0	M	6,5	2	-20	300 CR
Kühleinheit (Tragbare Kühلتasche für 150 Liter)	3,5	M	6,5	0	-5	50 CR
Kocher	1,0	K	6,0	0	-5	50 CR
Taschenlampe	0,1	K	6,5	0	-1	20 CR
Laterne	1,0	M	3,5	0	-2	40 CR
Strahler	0,8	M	7,0	4	-3	100 CR
Magnetkompaß	0,0	W	3,5	10	-	60 CR
Lokalisator (Gibt Richtung und Entfernung zu gewähltem Startpunkt an)	0,2	K	9,0	12	-1	1.000 CR

Persönlicher Besitz	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Identifikationskarte (ID, Ausweis der VS)	0,0	W	7,5	0	-	20 CR
Geldkarte (1.000 CR, Keine Aufladegebühr, Sicherheit: Paßwort/Code)	0,0	W	7,5	0	-	5 CR
Geldkarte (10.000 CR, Keine Aufladegebühr, Sicherheit: + Fingerabdruck)	0,0	W	8,0	0	-	25 CR
Geldkarte (unbegrenzt, Keine Aufladegebühr, Sicherheit: + Retinascan)	0,0	W	8,0	0	-	100 CR
Armbanduhr	0,0	W	6,5	0	-	80 CR
Telefon (Monatsgebühr: ca. 50 CR)	0,3	K	6,0	0	-	50 CR
+ Bildschirm (Monatsgebühr: ca. +100 CR)	+0,5	K	7,0	0	-	+200 CR
Mobiltelefon (Monatsgebühr: ca. 50 CR)	0,0	W	7,0	0	-1	50 CR
Smartphone (Kamera, Recorder, GPS/Kompass, Monatsgebühr: ca. 100 CR)	0,1	W	7,0	0	-2	250 CR
Laptop (Prozessorstufe 2)	1,0	K	7,0	0	-20	1.000 CR
Musikspieler	0,1	W	7,0	0	-1	50 CR

Elektronik/Scanner	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Datenübertragungskabel (Datenbuchse zu Gerät)	0,0	K	8,0	0	-	40 CR
Speichermedium (je 10 SE, maximal 100 SE)	0,0	W	7,0	6	-1	2.000 CR
Sichtbrille	0,0	K	7,0	0	-	20 CR
Fernglas	0,1	K	6,0	0	-	200 CR
+ Restlicht	0,0	-	7,0	10	-2	+100 CR
+ Infrarot	0,0	-	7,0	12	-2	+100 CR
Chemischer Scanner	0,1	W	7,5	10	-2	800 CR
Bewegungsscanner	0,1	W	9,0	20	-2	1.000 CR
Elektroscanner	0,1	W	7,0	0	-1	50 CR
Cyberware-Scanner (Handgerät, Entdeckungschance ca. 60%)	1,5	K	8,5	25	-2	12.000 CR
Cyberware-Scanner (Standgerät, Entdeckungschance +20%)	8,0	M	8,0	15	-5	2.000 CR
Lügendetektor (Für Privatpersonen illegal)	0,5	K	7,5	30	-5	2.000 CR
Abhörstörsender (Für Privatpersonen illegal)	0,1	W	8,5	24	-2	1.000 CR
Flachdisplay / Monitor (Zusammenrollbar ab TL 8)	0,8	K	7,5	10	-10	250 CR
Buchdisplay Taschenbuch (Buchform, Datenträgereinschub)	0,2	W	8,0	6	-1	40 CR
Buchdisplay A4 (Buchform, Datenträgereinschub)	1,0	K	8,0	8	-2	80 CR
Recorder (Diktiergerät für Ton)	0,1	K	6,5	0	-2	150 CR
Recorder, winzig (fällt nicht auf)	0,0	W	8,0	6	-1	3.000 CR
Kamera (Bild und Ton)	1,0	M	7,0	0	-5	800 CR
Kamera, klein (Bild und Ton, volle Auflösung)	0,3	K	8,5	6	-2	2.000 CR
Kamera, winzig (fällt nicht auf, geringere Auflösung)	0,0	W	8,5	12	-1	8.000 CR
Head-Set (Kopfhörer und Mikrofon)	0,0	W	7,0	0	-2	250 CR

Nahkampfwaffen	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis

Fernkampfwaffen	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Typ	SF ⁷	RW		Schaden		BF		Mun/Last	Last	Kosten
			1	max	Wurf	Wunde	H	Z			
Laser ¹	Feuerwaffen / Einhandwaffen	2	15	x8	2w+6	E	20	36	30/0,2	1,2	180 CR
Maschinen-Pistole	Feuerwaffen / Einhandwaffen	3	12	x8	3w-1	P	24	36	25/0,3	1,6	2.000 CR
Pistole (Automatik)	Feuerwaffen / Einhandwaffen	2	10	x6	3w+2	P	21	38	15/0,1	0,5	300 CR
Revolver	Feuerwaffen / Einhandwaffen	1	16	x10	4w	P	18	36	8/0,1	1,0	600 CR
Taser ⁴	Feuerwaffen / Einhandwaffen	1	4	x4	4w (SP)	E	16	26	2/0,2	0,8	900 CR
Zweihandlaser ¹	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	2	40	x8	4w-1	E	30	40	25/0,2	2,5	1.800 CR
Maschinengewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	3	30	x15	3w+5	P	38	54	40/0,4	4,5	22 KCR
Scharfschützengew.	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	1	80	x20	6w	P	32	40	10/0,2	4,0	12 KCR
Schrotgewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	2	6	x5	4w-2	P	34	48	8/0,3	2,2	750 CR
Minigun	Schwere Waffen ² / Gatling	4	50	x15	3w+6	P	40	58	80/2,0	8,0	25 KCR
Plasmawerfer ¹	Schwere Waffen ² / Energiewerfer	2	25	x10	4w+6	E	40	60	8/0,5	5,5	40 KCR
Railgun	Schwere Waffen ² / Energiewerfer	1	100	x20	5w+8	P	35	52	4/0,5	7,0	50 KCR
Flammenwerfer	Schwere Waffen ² / Energiewerfer	1	8	x5	6w	E	40	65	15/1,0	7,0	30 KCR
Granatwerfer	Schwere Waffen ² / Granatwerfer	1	8	x6	nach Typ ³	-	34	48	6/1,0	5,0	2.000 CR
Raketenwerfer	Schwere Waffen ² / Raketenwerfer	1	40	x15	6w+6	E	40	65	1/0,8	6,0	15 KCR
Armbrust	Projekttilwaffen ² / Armbrust	1	10	x10	4w+1	P	26	34	1/0,01	2,0	1.500 CR
Bogen	Projekttilwaffen ² / Bogen	1	12	x10	4w-1	P	24	28	1/0,01	1,0	1.200 CR
Bola ⁵	Projekttilwaffen / Schleuder	1	TRKx2	x2	3w (SP)	P	26	30	1/-	0,5	400 CR
Granaten	Wurfaffen / Granaten	1	TRK	x8	nach Typ ³	-	20	35	1/-	0,2	250 CR
Wurfaxt	Wurfaffen / Äxte	1	TRK	x5	3w ⁶	P	28	44	1/-	0,8	1.000 CR
Wurfklinge	Wurfaffen / Kligen	2	TRK	x4	2w+1	P	26	50	1/-	0,1	150 CR
Wurfspeer	Wurfaffen / Stangen	1	TRKx2	x4	3w ⁶	P	28	36	1/-	0,6	180 CR
Wurfstern/-pfeil	Wurfaffen / Kligen	2	TRK	x3	2w-1	P	24	36	1/-	0,01	120 CR
Schleuder	Projekttilwaffen / Schleuder	1	TRKx2	x8	3w-1	P	24	30	1/0,01	0,4	50 CR

¹ Laser und Plasmawerfer können zwischen Strahl- und Impuls-Modus umgeschaltet werden. Bei Strahlmodus werden pro Runde 3 Munitionseinheiten verbraucht, dafür MW-2.

² Waffe benötigt beide Hände für den Einsatz

³ Granatentypen: Explosiv (4W, E), Blind- und Knallgranate, Rauchgranate, Gas (z.B. Tränengas, Giftstufe 2 oder Schlafgas, Giftstufe 3), EMP

⁴ Muskellähmung, automatisch Aktionsunfähig für mindestens 1 Runde. Der Taser lässt sich nach aufbrauchen der Munition auch als Stunner benutzen (Kontakt, 15 „Schuss“)

⁵ Fesselt den Gegner zusätzlich

⁶ SBO wird addiert

⁷ SF: Maximale Schussfrequenz pro Aktion.

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Typ	RW	Schaden		BF		Last	Kosten
			Wurf (+SBO)	Wunde	H	Z		
Chako	Nahkampf / Kettenwaffen	2	3w-1	P	27	51	0,2	300 CR
Lasso ¹	Nahkampf / Kettenwaffen	10	1w (SP) ³	-	28	34	0,6	50 CR
Morgenstern	Nahkampf / Kettenwaffen	3	4w-1	P	34	60	1,2	1.500 CR
Peitsche ¹	Nahkampf / Kettenwaffen	5	3w ⁴	P	30	70	0,8	150 CR
Dolch / Messer / Handklinge	Nahkampf / Kligen	1	2w+3	P	30	56	0,1	250 CR
Einhandschwert	Nahkampf / Kligen	2	3w+3	P	32	62	1,2	1.000 CR
Fechtwaffe	Nahkampf / Kligen	2	3w	P	26	52	0,5	500 CR
Zweihandschwert ²	Nahkampf / Kligen	4	4w+4	P	40	66	2,0	1.800 CR
Handaxt / Beil	Nahkampf / Schlagwaffen	1	3w-1	P	30	45	0,5	700 CR
Knüttel	Nahkampf / Schlagwaffen	1	2w+3	P	28	55	0,4	30 CR
Zweihandaxt ²	Nahkampf / Schlagwaffen	3	5w-1	P	42	68	3,0	1.800 CR
Hellebarde / Lanze ²	Nahkampf / Stangenwaffen	5	5w-2	P	37	55	2,7	2.000 CR
Speer	Nahkampf / Stangenwaffen	4	3w+2	P	30	38	0,4	200 CR
Parierdolch	Abwehrwaffen	1	2w+2	P	36	64	0,2	400 CR
Schild	Abwehrwaffen	1	2w	P	-	80	2,0	350 CR
Zweihandstab ²	Abwehrwaffen	3	3w+1	P	32	68	1,0	600 CR
Ausweichen	Waffenloser Kampf	0	-	-	-	-	-	-
Schlagtechnik	Waffenloser Kampf	1 / 4	2w+1	SP	-	-	-	-
Wurftechnik ²	Waffenloser Kampf	1	2w ⁴	SP	-	-	-	-

¹ Fesseln möglich

² Waffe benötigt beide Hände für den Einsatz

³ SBO wird nicht addiert

⁴ SBO wird nur zur Hälfte addiert

STANDARDRÜSTUNGEN

		Weste SK 1	Weste SK 2	Jacke SK 2	Jacke SK 3	Sicherheitshelm
Zone		RS	RS	RS	RS	RS
6..9	Rumpf	5	10	10	15	
4..5	Arm			10	15	
4,5	Schulter			10	15	
2,3	Hand					
1	Ellbogen			10	15	
2..3	Bein					
4,5	Hüfte				15	
2,3	Fuß					
1	Knie					
1	Kopf					6
2,3	Hals					
1	Mitte					4
	Last	2,5	5	6,5	10	0,4
	Preis	500 CR	1.000 CR	1.500 CR	4.000 CR	200 CR

		Sicherheitsanzug	Schutzanzug	Teiltrüstung SK 3	Vollrüstung SK 4	Militär
Zone		RS	RS	RS	RS	RS
6..9	Rumpf	6	10	15	20	10
4..5	Arm	4	8	15	20	
4,5	Schulter	6	8	15	20	
2,3	Hand		6	10	10	
1	Ellbogen	4	10	15	20	
2..3	Bein	4	8		20	
4,5	Hüfte	4	8	15	20	10
2,3	Fuß	4	8		15	
1	Knie	4	10		15	
1	Kopf		8	15	20	10
2,3	Hals		8	15	15	
1	Mitte		6	10	10	
	Last	4,5	10	12	18,5	6
	Preis	1.000 CR	6.000 CR²	10.000 CR	20.000 CR	1.500 CR

		Panzer-Anzug			Bomb-Squad	Raumanzug
Zone		RS	RS	RS	RS	RS
6..9	Rumpf	8			35	10
4..5	Arm	4			20	10
4,5	Schulter	5			20	10
2,3	Hand	3			10	8
1	Ellbogen	5			20	10
2..3	Bein	4			20	10
4,5	Hüfte	5			20	10
2,3	Fuß	4			20	10
1	Knie	5			20	10
1	Kopf	3			30	10
2,3	Hals	3			30	10
1	Mitte	3			10	8
	Last	6			27,5	10
	Preis	2.500 CR			30.000 CR	6.000 CR¹

¹ Der Preis ergibt sich nicht nur aus den Rüstungswerten, da zahlreiche Zusatzfunktionen eingebaut sind.

² Der Schutzanzug ist versiegelt und besitzt eine Gasmaske

Last um 10% verringern Kosten ×1,5

Last um 20% verringern Kosten ×2

Last um 30% verringern Kosten ×5

RAUMSCHIFFE

Raumschiffe gehören zu den wichtigsten und teuersten Gegenständen der Science Fiction. Ihr Einsatz garantiert Spaß, Spannung und fetzige Abenteuer. In diesem Kapitel werden Konstruktion und Einsatz von Raumschiffen sowie technische und wirtschaftliche Faktoren der Raumfahrt beschrieben.

Jede Spielgruppe sollte sich im Klaren darüber sein, daß Raumfahrt eine teure, aufwendige und gefährliche Sache ist. Deshalb sollten Sie dieses Kapitel erst nach und nach in Ihr Spiel einbringen, um z.B. Raumreisen der Charaktere interessanter und farbiger zu gestalten.

Passage- und Wartungskosten werden nicht angegeben, um das Spiel buchhalterisch und bürokratisch zu gängeln, sondern um den Spielern einen Maßstab zu geben. Die Konstruktionskosten können Spieler sowieso nicht aufbringen. Die Preise sollen Ihnen als Spielleiter lediglich helfen, Schiffe von NSC zu konstruieren, die realistisch bezahlbar sind, oder um Aufrüstungen der Spieler einschätzen zu können. Die Kampfregeln sind nicht für den täglichen Einsatz gedacht, da ein Raumkampf schnell zum Verlust des Schiffs führen kann.

Im Raumkampf wird auch wesentlich mehr Wert auf schnelle, fertigungsbezogene Aktionen gelegt. Space ERPS ist ein Rollenspiel, daher empfiehlt sich bei einem Wunsch nach mehr Kämpfen mit mehr Taktik die Verwendung eines handelsüblichen Tabletop-Raumkampfsystems.

1 Raumschiff-Konstruktion

Alle Daten und Preise gehen von TTL 10 aus und werden in *KiloCredit* (KCR) angegeben (1.000 CR = 1 KCR). Möchten Sie ein Raumschiff eines abweichenden TL konstruieren, so bauen Sie es nach diesen Regeln (TL-Beschränkungen beachten) und variieren abschließend den Preis mit der generellen *Techlevelformel*. Sie können die Seite Raumschiffdesign am Ende des Kapitels für Ihre Konstruktion benutzen.

Die folgenden Konstruktionsregeln liefern für kleine und mittlere Schiffe gute Ergebnisse. Bei extrem kleinen Schiffen (z.B. Rettungsboote) werden die Größen- und Gewichtsverhältnisse der Einbauten mit sinkender Größe immer unrealistischer. Da für diese Schiffe selten genaue Daten benötigt werden, genügen ungefähre Angaben über Verdrängung, Gewicht, Preis und eingebaute Systeme.

Große Raumschiffe können zwar komplett nach diesen Regeln gebaut werden, der Gesamtpreis wird jedoch immens hoch liegen und die Konstruktion sehr aufwendig werden. Da Großraumschiffe für Charaktere normalerweise uninteressant sind, können diese bei der Preis- und Schiffsgestaltung großzügig angepasst werden.

1.1 Größenklasse

Der Entwurf eines Raumschiffes erfordert die Angabe einer *Gesamtverdrängung* (GV), die in m³ angegeben wird. Die GV gibt den Gesamtrauminhalt eines Raumschiffes an. Damit ist nicht das Gewicht der Motoren, Antriebe oder Waffen gemeint, welche letztendlich in das Schiff eingebaut werden, sondern der maximale Platz im Inneren des Objektes. Benutzen Sie „runde“ Zahlen als GV (z.B. 100, 200, 300, ..., 1.000, 2.000 usw.).

Jedes Ausrüstungsteil hat einen Verdrängungswert (in m³), der von der GV abgezogen wird, bis kein Platz mehr für Einbauten vorhanden ist. Anhand der eingebauten Ausrüstung läßt sich dann das Grundgewicht des Schiffes in Tonnen ermitteln, ein Wert, der sich durch Fracht und Passagiere noch deutlich erhöht.

Die GV eines Raumschiffes liegt im Bereich von 10 m³ bis zu mehreren Millionen m³. Dieser Wert bestimmt damit die *Größenklasse* (GK) eines Raumschiffes. Aspekte wie Bewaffnung und Funktion definieren hingegen die eigentliche *Klasse* eines Räumers (z.B. Kreuzer, Träger, Händler, Landungsschiff).

Die GK eines Raumschiffes entspricht dem log₁₀ der GV, wobei aufgerundet wird. Die Tabelle *Größenklasse von Raumobjekten* stellt einige Beispiele vor und nennt Vergleichswerte verschiedener Himmelskörper.

➤ *Beispiel:* Wir entwerfen ein Raumschiff mit einer GV von 1.000 m³ und nennen es „Erhöhtes Risiko“.

Größenklasse von Raumobjekten		
GK	GV	Beispiele (Klassen)
0	1 m ³	Sonden, Rettungskapseln
1	10 m ³	Rettungsboote, Gleiter
2	100 m ³	Shuttles, Abfangjäger
3	1000 m ³	Großshuttle, Kampfflugzeug, Bomber
4	10000 m ³	Handelsschiff, Schwerer Bomber
5	10 ⁵ m ³	Passagierschiff, kleiner Frachter, Zerstörer
6	10 ⁶ m ³	Kreuzer
7	10 ⁷ m ³	Großfrachter, Schlachtschiff
8	10 ⁸ m ³	Riesenfrachter, Trägerschiff
9	10 ⁹ m ³	Großer Meteor
10	10 ¹⁰ m ³	Größtes Schiff der <i>Shinlei</i> (Nomaden)
12	10 ¹² m ³	Kleiner Mond (<i>Deimos</i> , Marsmond)
13	10 ¹³ m ³	<i>Phobos</i> (Mars)
18	10 ¹⁸ m ³	<i>Ceres</i> (Asteroid), <i>Charon</i> (Pluto)
19	10 ¹⁹ m ³	<i>Pluto</i>
20	10 ²⁰ m ³	<i>Mond</i> (Erde), <i>Triton</i> (Neptun), <i>Europa</i> , <i>Io</i> , <i>Kallisto</i> , <i>Ganymed</i> (Jupiter), <i>Merkur</i> , <i>Titan</i> (Saturn)
21	10 ²¹ m ³	<i>Mars</i> , <i>Venus</i>
22	10 ²² m ³	<i>Erde</i>
23	10 ²³ m ³	<i>Neptun</i> , <i>Uranus</i>
24	10 ²⁴ m ³	<i>Saturn</i>
25	10 ²⁵ m ³	<i>Jupiter</i>
28	10 ²⁸ m ³	<i>Sonne</i>
31	10 ³¹ m ³	<i>Arcturus</i> (Riesenstern)
32	10 ³² m ³	<i>Aldebaran</i>
35	10 ³⁵ m ³	<i>Beteigeuze</i> , <i>Antares</i>

1.2 Grundbedarf

Jede Basiskonstruktion hat bestimmte Grundkosten bzw. Platzbedürfnisse. Ein Raumschiff kostet die GV in KCR, benötigt pro Stunde Energie in Höhe der GV, hat eine Grundverdrängung in Höhe von 5% der GV (Gänge, Sektionen etc.) und wiegt 1% der GV in Tonnen.

Grundbedarf

Verdrängung: 5% der GV
Gewicht: 1% der GV
Preis: GV in KCR
Energiebedarf: GV/h

- *Beispiel:* „Erhöhtes Risiko“ hat einen Grundpreis von 1.000 KCR, einen Energiebedarf von 1.000 EE pro Stunde, eine Grundverdrängung von 50 m³, welche nicht belegt werden dürfen, und wiegt 10 t.

1.3 Rumpf und Panzerung

Der Schiffsrumpf wird in Tonnen gemessen und hat keinen Einfluß auf die Verdrängung des Raumschiffes. Das Gewicht hängt von der GV und der gewünschten Panzerungsstufe/dem *Rüstungsschutz* (RS) ab und beträgt RS% der GV. Die Höchststufe des RS ist der TTL. Panzerungsstufen über 50% dieses Maximalwertes sind meistens militärisch und entweder gar nicht oder nur mit Schwierigkeiten erhältlich. Jedes Schiff muß mindestens einen RS von 1 haben.

Rüstungsschutz RS

Verdrängung: 0
Gewicht: RS% GV
Preis: RS × Gewicht KCR

- *Beispiel:* Wir beschließen, einen RS von 8 in „Erhöhtes Risiko“ einzubauen, was 80 t wiegt und 640 KCR kostet.

1.4 Sprungvorrichtung

Um schneller als das Licht reisen zu können, benötigt ein Raumschiff eine *Sprungvorrichtung* (SV), auch Sprung- oder Hyperraumtriebwerk genannt. Bitte beachten Sie, daß für Sprünge zusätzlich Schildgeneratoren notwendig sind.

Verdrängung und Gewicht des Sprungtriebwerkes werden durch seine Stufe und die GV des Raumes definiert. Sehr große Schiffe benötigen aufwendigere Einbauten, da zahlreiche Elemente eines Raumschiffes mit dem Sprungtriebwerk verdrahtet werden müssen. Jede Sprungvorrichtung benötigt generell Stufe% der GV. Dazu kommt eine Verdrängung in Höhe von 50 + Stufe × 10 für die eigentliche Apparatur.

Sprungvorrichtung SV

Verdrängung (V): Stufe% GV + 50 + Stufe × 10
Gewicht: 10% V
Preis: V × 200 CR + s.u.

Sprungtriebwerke			
Stufe	Verdrängung	Preis	Sprungweite
1	60	10 KCR	1 Parsec
2	70	20 KCR	2 Parsec
3	80	30 KCR	3 Parsec
4	90	50 KCR	4 Parsec
5	100	80 KCR	5 Parsec
6	110	120 KCR	6 Parsec
7	120	180 KCR	7 Parsec
8	130	280 KCR	8 Parsec
9	140	420 KCR	9 Parsec
10	150	600 KCR	10 Parsec

- *Beispiel:* Die „Erhöhtes Risiko“ erhält eine Sprungvorrichtung mit Stufe 5. Diese belegt 150 m³, wiegt 15 t und kostet 110 KCR.

1.5 Anti-Gravitations-Einheiten

Auf Raumschiffinsassen wirken ungeheure Gravitations- und Beschleunigungskräfte. Um diese Kräfte auszugleichen, werden *Anti-Gravitations-Einheiten* (AGE) eingebaut. Ihre Funktion ist wichtig, da sie sowohl die künstliche Schwerkraft innerhalb eines Schiffes aufrechterhalten als auch die hohen Beschleunigungen ausgleichen müssen. Fallen alle oder Teile der AGE aus, ist ein Raumschiff nur noch begrenzt manövrierfähig und die Insassen müssen mit Schwerelosigkeit kämpfen. Neben den Standard-AGE gibt es auch billigere bzw. platzsparendere Methoden wie Druckkammern und künstliche Rotation. In einige kleine Raumschiffe (z.B. Abfangjäger) werden aus Platzgründen (da nur ein Pilot) Pilotensitze mit Druckausgleich eingebaut. Stationen oder Riesenfrachter benutzen Eigenrotation für die Schwerkrafterzeugung, da sie keine hohen Beschleunigungen durchführen. Einige Schiffe sind auch automatisiert oder führen ihre Besatzung in Kälteschlafkammern mit AGE sind erst ab TTL 9 verfügbar.

AGE haben beliebig hohe Stufen. Eine Stufe ist in der Lage, eine Beschleunigung von 1g zu kompensieren. Eine Stufe wird außerdem benötigt, um die normale Erdschwerkraft zu simulieren. Um also ein Raumschiff problemlos mit 10 g beschleunigen zu können, benötigt es elf Stufen AGE. Selbstverständlich sind Lebewesen in der Lage, gewisse g-Werte auszuhalten, womit sich immer noch Toleranzen ergeben. Da die AGE stark vom Antrieb abhängen, sollten sie erst eingebaut werden, wenn die maximale Beschleunigung des Raumschiffes bekannt ist. Es ist möglich, nur Teilbereiche eines Raumschiffes mit AGE auszustatten. Bitte beachten Sie, daß ungeschützte Schiffe ab einem kritischen Wert auseinanderbrechen. Die maximale Beschleunigung ist der RS geteilt durch die Größenklasse des Schiffes mal zehn (plus die AGE).

Kritische Beschleunigung **RS/GK × 10 + AGE**

- *Beispiel:* Ein Jäger mit 100 m³ (GK 2) und RS 5 kann (RS/GK×10) 25 g kompensieren. Zusätzlich gewünschte Beschleunigung muß durch AGE ausgeglichen werden. Abgesehen davon muß der Pilot individuell geschützt werden.
- Ein Frachter (GK 6, RS 3) wurde nur auf der Brücke mit AGE ausgestattet. Der Frachter würde bei mehr als 5 g (3/6×10) Beschleunigung an den Transportsektionen auseinanderbrechen.

Anti-Gravitations-Einheiten AGE

Verdrängung (V): Stufe% GV
Gewicht: 10% V
Preis: V KCR
Energieverbrauch: V × 10 EE

- *Beispiel:* In die „Erhöhtes Risiko“ werden AGE der Stufe 30 eingebaut, was eine Beschleunigung von 29 g erlaubt (eine Stufe für künstliche Schwerkraft). Dies ergibt eine Verdrängung von 30 m³, ein Gewicht von 3 t, einen Energieverbrauch von 300 EE und einen Preis von 30 KCR.

1.6 Reaktor

Reaktoren (RE) erzeugen die Energie, die ein Raumschiff benötigt. Als Treibstoff wird Wasserstoff verwendet, welcher entweder gekauft oder von Gas- und Wasserplaneten „abgeschöpft“ wird. Für das Abschöpfen benötigt ein Raumer jedoch eine Treibstoffanlage. Es existieren Reaktoren unterschiedlicher Qualität. Bei der angegebenen Berechnung handelt es sich um Standardreaktoren.

Reaktor RE

Verdrängung (V): wählbar
Energief Lieferung: V × 100 EE
Gewicht: 100% V
Preis: V × 10 + 100 KCR

Es ist möglich und üblich, sich mehrere Reaktoren als Sicherheit einzubauen. Die Energie von mehreren Reaktoren kann problemlos addiert werden, normalerweise wird in Großraumschiffen jedoch ein Reaktor für den Antrieb, einer für Waffen und Schilde usw. verwendet. Reaktoren können kurzfristig mehr Energie liefern (Überlast). Die maximale Grenze liegt bei 110% der Normalleistung. In diesem Fall kann es aber zur Abschaltung des Reaktors kommen.

- *Beispiel:* In „Erhöhtes Risiko“ werden zwei Reaktoren zu je 100 m³ eingebaut, welche jeweils 10.000 EE liefern, insgesamt 200 t wiegen und 2200 KCR kosten.

1.7 Tank

Wasserstoff ist der Energielieferant für die Reaktoren. Es ist möglich, ein Raumschiff kurzfristig mit Zusatztanks zu beladen.

Tank

Verdrängung (V): wählbar (1...100 m³)
Leergewicht: 0
Preis: V × 100 CR

1.8 Treibstoffanlage

Diese Anlage kann Wasserstoff von Gasriesen oder Wasserplaneten abschöpfen. Diese Prozedur ist bei bewohnten Welten nicht erlaubt, Zuwiderhandlungen werden streng bestraft. Eine Anlage kann in einer Stunde 1 t Wasserstoff abschöpfen. Großraumschiffe haben oft mehrere Treibstoffanlagen eingebaut.

Treibstoffanlage

Verdrängung: 5 m³
Gewicht: 1 t
Preis: 50 KCR
Energieverbrauch: 100 EE

- *Beispiel:* „Erhöhtes Risiko“ wird mit zwei Tanks zu je 10 m³ (2 KCR) und einer Treibstoffanlage ausgestattet.

1.9 Antrieb

Um die Antriebe eines Schiffes einzubauen, ist es notwendig, die sechs Richtungsdefinitionen bei Raumschiffen zu wissen. Dabei handelt es sich um Begriffe aus der Seefahrt, die in den Raum übertragen wurden. Natürlich gibt es für Raumschiffe nicht wirklich ein „oben“, „unten“, „vorne“ oder „hinten“, doch ergibt sich die Richtungszuweisung aus dem Sektionsaufbau eines Schiffes und der Ausrichtung der künstlichen Schwerkraft. Der *Kiel* eines Raumschiffs enthält Landevorrichtungen und alle Decks sind gravitationell auf ihn ausgerichtet. Der *Bug* des Schiffes wird durch die Brücke bestimmt, während das *Heck* normalerweise Antrieb, Reaktoren und Maschinen enthält. **Bild Richtungen?**

Der Antrieb eines Raumschiffes kann es beschleunigen bzw. abbremsen. Viele Raumschiffe haben nur einen Heckantrieb und drehen sich beispielsweise um 180°, wenn sie Gegenschub einleiten möchten. Drehungen des Schiffes werden durch die standardmäßig eingebauten Steuerungsdüsen durchgeführt.

Einige Schiffe besitzen jedoch zwei oder noch mehr Antriebssysteme. Insgesamt können Antriebe in die sechs Antriebsrichtungen eingebaut werden, wobei pro Richtung mehrere unabhängige Antriebe möglich sind, deren Beschleunigungen sich addieren. Aus der Anzahl und Stärke der Antriebe ermittelt sich auch die *Manövrierbarkeit* eines Schiffes (dazu später genaueres).

Ein Antriebssystem kann eine gewisse Maximalenergie von den Reaktoren aufnehmen. Mit der aufgenommenen Energie beschleunigt es. Es gilt die Formel $F=m \times a$ (Kraft = Masse \times Beschleunigung).

$$\text{Gewicht (in t)} \times \text{Beschleunigung (in g)} = \text{EE} =$$

Das Gewicht ist in diesem Fall die komplette Masse des Raumschiffes. Mit g ist die Normbeschleunigung gemeint, welche galaxisweit auf $g=10 \text{ m/s}^2$ festgelegt wurde.

- *Beispiel:* Ein 400 t-Raumschiff will mit 10 g beschleunigen. Es benötigt einen Antrieb, der in der Lage ist, 4.000 EE zu liefern.

Antrieb

$$\begin{aligned} \text{Verdrängung (V): wählbar} \\ \text{Gewicht: } 50\% \text{ V} \\ \text{Energiebedarf/Antriebsleistung: } V \times 100 \text{ EE} \\ \text{Preis: } V \times 10 + 100 \text{ KCR} \end{aligned}$$

- *Beispiel:* Der Heckantrieb der „Erhöhtes Risiko“ soll maximal 15.000 EE liefern, hat also eine Verdrängung von 150 m³, ein Gewicht von 75 t und kostet 1600 KCR. Bei einem Schiffsgewicht von 500 t wäre damit eine Beschleunigung von 30 g erreichbar. Zusätzlich wird ein Kielantrieb mit 5.000 EE Leistung eingebaut (50 m³, 25 t, 600 KCR), damit das Schiff besser auf Planeten aufsetzen kann. Das (durchaus mögliche) Aufsetzen des Hecks könnte Probleme mit der Gravitation innerhalb des Schiffes bedeuten.

1.10 Schilde

Ein Schild erzeugt ein Energiefeld, welches gegen die meisten Waffensysteme sehr hilfreich ist. Außerdem schützt es vor Strahlung und Meteoriten. Während eines Raumsprungs sind aktivierte Schilde ebenfalls notwendig.

Ein Raumschiff kann bis zu 12 Schilde installieren (pro „Richtung“ ein primäres und sekundäres System). Dabei schützt ein Schild stets eine von der Installationszone ausgehende Halbkugel. Um ein Schiff komplett zu schützen, sind also mindestens zwei gegenüberliegende Schildgeneratoren notwendig (z.B. Bug und Heck).

Schildgenerator (Stufe 1...10)

Verdrängung (V): Stufe + ...

primär: Stufe \times 1% GV

sekundär: Stufe \times 2% GV

Gewicht: 50% V

Preis: Stufe² KCR

- *Beispiel:* In die „Erhöhtes Risiko“ werden zwei Schildgeneratoren (Bug und Heck) der Stufe 7 eingebaut. Sie belegen jeweils 14 m³, wiegen 7 t und kosten 49 KCR.

1.10.1 Energieverbrauch der Schilde

Ein Schild kann auf seiner und allen darunterliegenden Stufen arbeiten. Je höher die gewählte Stufe, desto höher der Energiebedarf an EE.

Energieverbrauch von Schilden

$$\text{Stufe}^2 \times 10 \text{ EE}$$

1.10.2 Schutzwirkung

Ein Schild bietet nur für die Installationsrichtung den vollen Schutz. Für alle Nachbarrichtungen wird die Schildstufe auf 50% reduziert. Die gegenüberliegende Richtung erhält keine Schutzstufe mehr. Für jede Richtung zählt jedoch nur die maximale Schildstufe aller wirksamen Schilde als Schutz. **Bild Schilde?**

- *Beispiel:* Die „Erhöhtes Risiko“ verfügt sowohl am Bug als auch Heck über Schilde der Stufe 7. Damit haben alle anderen Richtungen einen Schutz von 4. Sollten das Heckschild auf Stufe 4 und das Bugschild auf Stufe 2 reduziert werden, liegt der maximale Schutz der anderen Richtungen auf Stufe 2 (halbe Heckstufe).

1.10.3 Schildaufbau

Es dauert etwas Zeit, um Schilde erstmalig aufzubauen, bzw. zusammengebrochene Schilde zu reaktivieren. Pro *Raumkampfrunde* (1 Minute) baut sich ein Schild um zwei Stufen auf. Wenn es (nach einem Treffer) reaktiviert werden muß, baut sich das Schild nur um eine Stufe pro Runde auf.

Achtung: Im Kampf kann es passieren, daß ein Schild unter Null geschossen wird. Die „negativen“ Schildstufen müssen ebenfalls regeneriert werden (Überladung der Aggregate).

1.11 Sensoren

Um auf Außeneindrücke reagieren zu können, benötigen Raumschiff und Pilot Meßwerte. Dies besorgen die Schiffssensoren. Auch hier gilt: Je höher die Sensorenstufe, desto besser die Informationen. Es gibt zwei Sensorarten.

1.11.1 Normale Sensoren

Die Schiffssensoren gibt es in Stufen von 1...10. Mit diesen Sensoren können alle wesentlichen Außen- und Inneninformationen abgedeckt werden.

Sensoren (Stufe 1...10)

Verdrängung (V): Stufe% GV
Gewicht: 10% V
Preis: Stufe² KCR
Energieverbrauch: Stufe² EE

1.11.2 Gravitationssensoren

Dabei handelt es sich um Speziälsensoren, die in der Lage sind, anspringende oder getarnte Raumschiffe zu entdecken. Diese Sensoren sind militärisch und kaum erhältlich.

Gravitationssensoren (Stufe 1...5)

Verdrängung (V): Stufe (m³/%)?
Gewicht: 10% V
Preis: Stufe² × 100 KCR
Energieverbrauch: Stufe² × 10 EE

- *Beispiel:* Die „Erhöhtes Risiko“ erhält Standardsensoren der Stufe 8. Sie belegen 8 m³, wiegen 0,8 t, kosten 64 KCR und verbrauchen 64 EE.

1.12 Bordcomputer

Ein Raumschiff benötigt einen (oder mehrere) Bordcomputer, welcher die normalen Tätigkeiten koordinieren und schnelle Berechnungen durchführen kann. Computer haben relativ zu anderen Ausrüstungsteilen ein geringes Gewicht und geringen Platzbedarf, dafür wird ihr Preis ab einem gewissen Niveau astronomisch. Weitere Ausführungen finden Sie im **Abschnitt Computer**.

Computer (Stufe 1...10)

Verdrängung (V): Stufe (m³/%)?
Gewicht: 10% V
Preis: Stufe² × 100 KCR
Energieverbrauch: 10 × Stufe EE

- *Beispiel:* Der Bordcomputer der „Erhöhtes Risiko“ hat Stufe 5, belegt damit 5 m³, wiegt 0,5 t, verbraucht 50 EE und kostet 2500 KCR.

1.13 Kabinen

Eine Kabine verdrängt 10 m³ und wiegt eine Tonne (10% der Verdrängung). Sie kostet 10 KCR. Eine derartige Kabine kann von zwei Personen bewohnt werden. Notfalls sind drei oder gar vier Personen unterzubringen. Größere Kabinen sind an Bord eines Raumschiffes (außer bei militärischen) selten. Auf militärischen Schiffen gibt es 8er und 16er-Kabinen, die 30 m³ oder 60 m³ verdrängen.

Kabine			
Personen:	2	8	16
Verdrängung:	10 m ³	30 m ³	60 m ³
Gewicht:	1 t	3 t	6 t
Preis:	10 KCR	20 KCR	40 KCR

1.14 Beiboote

Kaum ein größeres Raumschiff, welches nicht über Rettungskapseln, Beiboote, Shuttles oder (wenn militärisch) Raumjägerschwader verfügt. Ein Raumschiff kann kleinere Schiffe, die ganz normal nach diesen Regeln konstruiert werden können, aufnehmen. Allerdings kostet die Einrichtung eines *Hangars* Verdrängung, Gewicht und Geld.

1.14.1 Hangar

Die Verdrängungsgröße eines Hangars ist bis 10% der GV wählbar (insgesamt können 25% der GV aus Hangars bestehen). Das Leergewicht (ohne Schiff) ist 10% der Verdrängung, der Preis ist die Verdrängung in KCR.

Schiffe können in einem Hangar aufgenommen werden, wenn 110% ihrer GV in den Hangar passen.

- *Beispiel:* In einem 110 m³ Hangar kann maximal ein 100 m³-Schiff aufgenommen werden.

Hangar

Verdrängung (V): wählbar (max 10% GV)
Gewicht: 10% V
Preis: V KCR

1.14.2 Rettungsboote und -kapseln

Ein Rettungsboot faßt ca. 12 Lebewesen, hat eine Verdrängung von 10 m³, ein Gewicht von 5 t und kostet 20 KCR. Rettungskapseln können eine Person aufnehmen, haben eine Verdrängung von 2 m³, wiegen 0,2 t und kosten 2 KCR. In alle Werte eingeschlossen sind die nötigen Abschußvorrichtungen an Bord des Hauptschiffes.

Rettungseinrichtungen		
Art:	Rettungskapsel	Rettungsboot
Verdrängung:	2 m ³	10 m ³
Gewicht:	0,2 t	5 t
Preis:	2 KCR	20 KCR

Bei der Ausstattung des Schiffes mit Beibooten sind natürlich auch gesetzliche Vorschriften zu beachten. So muß pro Kabine eine Rettungskapsel, pro 5 Kabinen ein Rettungsboot und pro GK über 3 ein Shuttle mitgeführt werden. Ausnahmen gibt es für automatische Frachter, verschärfte Regelungen für Passagierschiffe.

- *Beispiel:* Die „Erhöhtes Risiko“ erhält 5 Kabinen, 5 Rettungskapseln, 1 Rettungsboot und ein Shuttle (60 m³ Verdrängung). Kabinen,

Kapseln und Rettungsboot verdrängen 70 m³, wiegen 11 t und kosten 80 KCR. Das Shuttle benötigt einen Hangar der Größe 66 m³, der 6,6 t wiegt und 66 KCR kostet. Das Shuttle selbst wiegt ca. 25 t und kostet 450 KCR.

1.15 Lebenserhaltung

Die Lebenserhaltung an Bord eines Raumschiffes ist sehr wichtig. Die Anlage dazu verdrängt 1% der GV und kostet 10 KCR pro m³. Das Gewicht ist 20% der Verdrängung. Viele Raumschiffe haben Ersatzanlagen, dann allerdings meistens nur für einige Sektionen des Schiffes. Das System versorgt sich selbst mit Energie.

Lebenserhaltung

Verdrängung (V): 1% GV

Gewicht: 20% V

Preis: V × 10 KCR

Aufwendig ist die Lagerung der verschiedenen Verbrauchsmaterialien eines handelsüblichen Lebenserhaltungssystems. Dies umfaßt Wasser und Sauerstoff. Der Einfachheit halber wird auch das tägliche Essen eingerechnet. 1 Personentag wiegt 1 kg und kostet ca. 50 CR.

- *Beispiel:* Unsere „Erhöhtes Risiko“ hat jetzt noch Platz für 158 m³ Waffen und/oder Lagerraum und sonstige Einrichtungen. Das Gewicht liegt zur Zeit bei 444 t und wird sich durch Waffen, Lebenserhaltung, Treibstoff, Fracht und Personen noch beträchtlich erhöhen. Es ist etwa mit einem Gesamtgewicht von 700...800 t zu rechnen. Bei einem Gewicht von 750 t kann der Heckantrieb maximal 20 g Schubkraft liefern (Verbrauch 15.000 EE). Gleichzeitig aktivierte Schilde verbrauchen 980 EE, die AGE verbrauchen 300 EE. Die Computerleistung liegt bei 50 EE, die Sensorenleistung bei 64 EE, die Grundfunktionen benötigen 1.000 EE. Insgesamt verbraucht das Schiff 22.494 EE, wenn alle Systeme voll aktiviert sind. Die Reaktoren liefern allerdings nur 20.000 EE. Die bisherigen Baukosten liegen bei 9.140 KCR.

1.16 Waffensysteme

Es gibt viele verschiedene Waffensysteme, die sich alle durch ihre Durchschlagskraft, die Häufigkeit des Einsatzes und den Energiebedarf unterscheidet. Zusätzlich hat jede Waffe unterschiedliche Verdrängungswerte. Die genauen Werte finden Sie in der Tabelle *Teileliste für Raumschiffe*.

Jede Waffe kann überall in einem Raumschiff installiert werden. Eine Waffe wird normalerweise benutzt, indem das Schiff durch Drehungen und Rotationen auf das Ziel ausgerichtet wird (Energiewaffen bzw. Torpedos). Bei Minen oder

Raketen ist das nicht nötig, da sie entweder nur ausgelegt werden oder über eine Zielsuchautomatik verfügen. Es ist möglich, Waffen variabler in ein Schiff einzubinden, was Vorteile bei der Zielerfassung bringt, gleichzeitig aber den nachteiligen Effekt hat, daß eine Waffe schwerer zu verbergen ist. Prinzipiell gibt es drei Möglichkeiten:

1.16.1 Geschützvorrichtung

Damit wird der Feuerbereich der Waffe durch Schwenk- und Neigungsmöglichkeit erweitert. Durch diesen Umbau wird ein Punkt eines eventuell vorhandenen Treffermalus ausgeglichen, jedoch steigt die Tarnstufe der Waffe um einen Punkt. Außerdem steigen Verdrängung, Masse, Energieverbrauch und Preis jeweils um 10% an.

1.16.2 Geschützturm

Eine Geschützkuppel an einer Raumschiffseite erweitert den Feuerbereich der Waffe annähernd auf eine Halbkugel um das Schiff. Dadurch werden bis zu drei Punkte eines eventuell vorhandenen Treffermalus ausgeglichen, jedoch steigt die Tarnstufe der Waffe um zwei Punkte. Außerdem steigen Verdrängung, Masse, Energieverbrauch und Preis jeweils um 50% an.

1.16.3 Geschützsektion

Diese Methode wird nur bei neuesten Raumschiffen benutzt, sie ist rein militärischer Natur. Ein frei um das Raumschiff rotierender Geschützturm erlaubt einen fast vollständigen Feuerbereich rund um das Schiff. Dadurch werden bis zu fünf Punkte eines eventuell vorhandenen Treffermalus ausgeglichen, jedoch steigt die Tarnstufe der Waffe um drei Punkte. Außerdem steigen Verdrängung, Masse, Energieverbrauch und Preis jeweils um 100% an.

1.16.4 Batterien

Es ist möglich, mehrere Waffen zu Batterien zusammenzufassen, was die Verdrängung, die Masse und den Preis senkt. Waffen einer Batterie können jedoch stets nur das gleiche Ziel angreifen, dies gilt in diesem Fall auch für Raketenwerfer, nicht jedoch für Minenleger. Batterien wiederum können sowohl als normale Installation als auch als Geschützvorrichtung, Geschützturm oder Geschützsektion eingebaut werden.

Reduzieren Sie für jede Waffe nach der ersten die Werte für Verdrängung, Masse und Preis um 20%. Allerdings steigt die Tarnstufe pro zwei Waffen um einen Punkt an (die ersten beiden Waffen haben also noch normale Tarnstufe).

- *Beispiel:* Drei KIL (kleine Impulslaser) werden zu einer Batterie zusammengefaßt. Die Verdrängung aller drei Waffen beträgt 130 m³, die Masse 78 Tonnen und der Preis 312 kCR. Die Batterie hat eine Tarnstufe von zwei und

wird nun in einen Geschützturm eingebaut. Damit steigt die Tarnstufe auf vier. Die Verdrängung beträgt 195 m³, die Masse 117 Tonnen, der Preis 468 kCR. Der Energieverbrauch der Batterie liegt bei 1800 EE.

1.17 Sonstiges

1.17.1 Redundanz

Sie sollten sich überlegen, über einige Bordsysteme mehrfach zu verfügen. Dies betrifft vor allem Reaktoren, Schilde und Lebenserhaltungssysteme. Normalerweise sind alle Einbauten mehrfach abgesichert und können auf Notbetrieb geschaltet werden. Kampftreffer können ein System jedoch völlig lahmlegen oder sogar zerstören.

1.17.2 Manövrierbarkeit

Neben dem Rüstungsschutz und der Grössenklasse wird noch die *Manövrierbarkeit* (MAN) eines Schiffes benötigt. Die MAN wird normalerweise auf Fertigkeitwürfe des Piloten addiert, d.h. kleine wendige Schiffe sind leichter zu steuern als große, schwerfällige Pötte.

Der Wert MAN ermittelt sich aus der Grössenklasse GK, dem Gewicht (in Tonnen) und den Antriebsleistungen des Schiffes. Nehmen Sie das Gewicht als Grundlage und errechnen Sie die g-Beschleunigungswerte der einzelnen Antriebe (=EE/Gewicht). Der höchste g-Wert ist der Grundwert für die MAN. Dieser Grundwert wird nun um die Quadratwurzeln der weiteren g-Werte erhöht und um die GK des Schiffes erniedrigt. Das Ergebnis wird durch zehn geteilt und gibt die MAN an. Es wird stets mathematisch gerundet.

Es empfiehlt sich, auf dem Raumschiffdatenblatt die MAN-Werte der jeweiligen Gewichtsgrenzen einzutragen (die MAN sinkt nicht permanent, sondern nur bei bestimmten Schwellenwerten des Gewichts). Damit ist es einfacher möglich, die MAN bei verschiedener Ladung abzulesen.

Manövrierbarkeit MAN

**Jede Beschleunigung: EE/Gewicht
([Höchste Beschleunigung] + [Wurzel aus
weiteren Beschleunigungen] - GK) / 10**

- *Beispiel:* Ein Schiff (GK 3) mit 1.000 t Gewicht und drei Antrieben, die 25.000, 20.000 und 10.000 EE liefern, hat die folgenden g-Werte: 25 (25.000 / 1000), 20 und 10. Zum höchsten Wert (25) werden 4 (Wurzel aus 20) und 3 (Wurzel aus 10) addiert sowie die GK (3) subtrahiert. Das Ergebnis (29) wird durch zehn geteilt und ergibt die MAN (3) des Schiffes. Ohne die Zusatzantriebe hätte die MAN nur zwei betragen.

1.17.3 Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit eines Raumschiffes wird in V (MV, MegaV = 1.000 V) gemessen. V ist die Geschwindigkeit, die ein Objekt, welches mit 1 g beschleunigt, nach einer Sekunde erreicht, also 10 m/s (= 36 km/h). Die Maximalgeschwindigkeit, die ein Raumschiff erreichen kann, liegt bei 33% der Lichtgeschwindigkeit, dies sind 100.000.000 m/s, 360.000.000 km/h oder 10.000 MV. Es gelten folgende Formeln:

$$\begin{array}{ll} v = a \times t & V = g \times t \\ s = 1/2 \times a \times t^2 & s = 5 \times g \times t^2 \end{array}$$

v= Geschwindigkeit (m/s), v= 10 × V
a= Beschleunigung (m/s²), a= 10 × g
s= Strecke (m)
t= Zeit (s), 1 m = 60 s, 1 h = 3600 s, 1 d = 86400 s

- *Beispiel:* Nach einer Stunde hat ein gleichmäßig mit 10 g beschleunigendes Raumschiff eine Geschwindigkeit von 36 MV, was 360.000 m/s oder 1.296.000 km/h entspricht. In dieser Zeit hat es eine Strecke von 648.000 km zurückgelegt.

Waffenliste und Liste aller Komponenten?
Standardkomponenten?
Schiffsbogen (wie SHit-ERPS?)

2 Teileliste für Raumschiffe

Vereinfachen der Waffenliste

Hinzufügen aller oben genannten „Raumschiffteile“ als Liste

2.1 Informationen zur Teileliste

Der *Preis* gilt für TL 10 und wird in CR angegeben. Die Angabe des TL bedeutet, dass ab diesem Techlevel die Waffe verfügbar ist, alle Werte gelten jedoch für TL 10. Die *Verdrängung* (=V) wird wie üblich in m³ angegeben, die Masse wird in Tonnen (t) angegeben. Der *Energieverbrauch* wird in EE angegeben. Die *Erhältlichkeit* (ERH) des Objektes ist der Mindestwurf für *Milieu* um das Objekt kaufen zu können. Die *Tarnstufe* (TARN) der Waffe gibt an, wie gut sich die Waffe verbergen lässt. Während eine Waffe mit Tarnstufe 1 nur bei gründlicher Kontrolle gefunden werden kann, sind Waffen mit Tarnstufe 3 oder höher bereits mit „bloßem“ Auge sichtbar.

2.1.1 *Energiewaffen*

2.1.2 *Spezielle Munition*

2.1.3 *Spezielle Waffen*

2.1.4 *Sprengradius*

2.1.5 *Waffenreichweite*

3 Ladung und Unterhalt

3.1 Ladung

3.1.1 Treibstoff

Eine Tonne Treibstoff benötigt einen m³ Platz an Bord. Treibstoff läßt sich direkt in EE umrechnen. Der durchschnittliche EE- Verbrauch innerhalb einer Stunde ergeben den Wasserstoffverbrauch in Gramm.

- *Beispiel:* Ein Raumschiff mit 100 t Gewicht beschleunigt eine Stunde lang mit 20 g. Dies verbraucht 2.000 EE und damit 2 kg Wasserstoff.

Bei einem Raumsprung wird im Moment des Sprungeintritts Wasserstoff in Höhe der angewandten Stufe (=Sprungreichweite) mal Größenklasse des Schiffes in Tonnen verbraucht.

Treibstoffverbrauch

Normal: $\emptyset \text{ EE/Stunde} = \text{Wasserstoff in g}$

Sprung: $\text{Stufe} \times \text{GK} = \text{Wasserstoff in t}$

3.1.2 Besatzung und Passagiere

Dieser Punkt ist nicht zu unterschätzen. Ein durchschnittlicher Charakter wird mit 100 kg veranschlagt, das heisst 10 Personen wiegen bereits eine ganze Tonne. Nun wollen sowohl Passagiere als auch Besatzungsmitglieder nicht in einem finsternen Loch schlafen und bringen Gepäck bzw. persönlichen Besitz mit. Generell kann pro Person an Bord eines Schiffes 250 kg berechnet werden, Spielerfiguren (wie der Pilot selber) mögen durchaus mehr Gewicht mitbringen.

3.1.3 Fracht

Der restliche Platz kann für Ausrüstung oder Fracht benutzt werden. Ihnen sollte jedoch klar sein, daß in einem Raumschiff viele Reparaturmaterialien vorhanden sein werden. Darüber hinaus gibt es Freizeitaktivitäten der Crew oder Passagiere, die Platz benötigen (Holozimmer, Sportraum). In militärischen aber auch den meisten größeren zivilen Schiffen existieren Konferenzräume, Bars und Casinos. Generell gilt: Je größer das Schiff, desto mehr Schnickschnack paßt hinein.

3.2 Preise und Kosten

Raumfahrt und die damit verbundenen Preise können in zweierlei Hinsicht für die Charaktere interessant sein. Sie können entweder Anbieter/Arbeitgeber oder Kunde/Arbeitnehmer sein und das für jeden Bereich der Raumfahrt sogar getrennt. Der kleine Händler ist einerseits Anbieter seiner Waren, Arbeitgeber seiner Crew und andererseits Kunde der Wartungscrow, die sich um sein Schiff kümmert. Natürlich sind Verträge

letztendlich Ergebnis der Verhandlung zwischen Spielleiter und Spielern, die folgenden Beispiele sollen nur Vergleichsmöglichkeiten bieten und verhindern, daß eine Seite über den Tisch gezogen wird. Scheuen Sie sich als Spielleiter nicht, die Gruppe abzulehnen, wenn diese überzogene Forderungen stellt. Das Universum ist groß und viele NSC warten auf lukrative Angebote.

Die Fertigkeiten *Verwaltung, Milieu, Psychologie, Rhetorik, Gesellschaftswissenschaften (Jura oder Wirtschaft)* können je nach Situation den Charakteren Vorteile bringen. Fertigkeitwürfe oder Ausspielen der Situation sollten nur bei wichtigen Entscheidungen erfolgen. Ansonsten genügt es vollkommen, die Fertigkeitsstufen der Charaktere in die Preisgestaltung einzubeziehen. Bitte beachten Sie, daß NSC auch über diese Fertigkeiten verfügen und damit Vorteile der Charaktere ausgleichen. Generell gilt: Verändern Sie Preise um Fertigkeitsstufe in % zu Gunsten des Käufers (gelegentlich auch zu Gunsten des Verkäufers).

- *Beispiel:* Ein Charakter mit *Gesellschaftswissenschaften* auf Stufe 10 kauft Waren mit 10% Preisnachlaß auf und verkauft sie mit 10% über dem Verkaufswert, sofern er mit unerfahrenen Händlern zu tun hat. Sollte sein Gegenüber jedoch ebenfalls *Gesellschaftswissenschaften* auf Stufe 8 beherrschen, beträgt der Bonus nur noch 2%. Hat der Charakter eine schlechtere Stufe als sein Handelspartner, spielt das keine Rolle, sofern er einkauft.

3.2.1 Raumschiffkosten

Treibstoff, Lebenserhaltung, Wartung und Reparaturen sind die laufenden Kosten, die ständig anfallen und in vielen Fällen gesetzlich vorgeschrieben sind (Wartung). Dazu kommen noch Munitionskosten für Waffensysteme, Zölle, Steuern, Gebühren usw. Der Unterhalt eines Schiffes kann extrem teuer werden und hat viele Piloten und Händler in die Pleite (oder Piraterie) getrieben.

Lizenzen sind notwendig, um einen Raumfahrtberuf auszuüben, und werden normalerweise pro Rasse vergeben (also für Tiroo oder Ne). Eine Prüfung ist in den meisten Fällen notwendig, kann aber erleichtert oder ganz weggelassen werden, wenn ein Charakter bereits über eine vergleichbare Lizenz verfügt (*Verwaltung* ist in solchen Fällen immer hilfreich). Handelslizenzen werden für ein bestimmtes Schiff und seinen Besitzer vergeben.

Die Raumgilde ist die Gewerkschaft der menschlichen Raumfahrer. Sie vermittelt zuverlässige Crewmitglieder, bestimmte Handelswaren, Passagiere und offizielle Post. Sie hilft ihren Mitgliedern bei Rechtsstreitigkeiten oder Unfällen, bietet günstige Versicherungen an und unterhält zahlreiche Außenposten auf verschiedensten Planeten.

Standardkosten	
Kostenpunkt	Kosten
Treibstoff (1t)	20-50 CR
Lebenserhaltung (1 Personentag, 1 kg)	30-80 CR
Wartung (halbjährlich)	GK ² × 1 -5 KCR
Reparatur (je nach Defekt)	10-50 % Neupreis
Munition	s. Raumkampf
Zoll	10-25% Warenwert
Steuern (pro Jahr auf die Einnahmen)	20-60% Einnahmen
Pilotenlizenz (pro Rasse/Planet/Staat)	1.000-5.000 CR
Handelslizenz (pro Jahr/Schiff und Rasse/Planet/Staat)	50-500 CR
Sonstige Crewlizenzen	50-200 CR
Mitgliedsbeitrag Raimgilde (Jahr, Menschen)	2.000 CR
Andockgebühren (Station)	GK × 5-20 CR
Liegegebühren (Tag)	GK × 10-100 CR
Ø Kosten (Jahr, GK 3, 4 Mann Crew, ohne Löhne)	150-200 KCR

3.2.2 Löhne

Die Charaktere können sowohl Arbeitgeber als auch -nehmer sein. Neben dem Prinzip des Festlohns gibt es auch umsatzbeteiligte Arbeitnehmer oder Kombinationen davon (Prämien). Die Qualifikation des Arbeitnehmers bestimmt natürlich auch die Höhe seines Lohns. Alle aufgelisteten Löhne sind Standardmonatslöhne für normal ausgebildete Personen.

Standardmonatslöhne	
Beruf	Monatsgehalt
Pilot	2.000-4.000 CR
Navigator	2.000-3.000 CR
Ingenieur	2.000-3.000 CR
Chefsteward	≈ 2.000 CR
Steward	≈ 1.000 CR
Arzt	2.000-4.000 CR
Zahlmeister	≈ 2.000 CR
Kanonier	≈ 1.000 CR
Wache	≈ 1.000 CR
Hilfskraft	≈ 500 CR

3.2.3 Handel und Transport

Die Anzahl der potentiellen Handelsgüter ist zu groß, um detaillierte Preise anzugeben. Außerdem schwanken die Preise je nach Planet, Rasse, aktueller politischer Situation und Angebot und Nachfrage. Handelt der Charakter selbst, trägt er natürlich das volle Risiko. Führt er Transporte durch, erhält er einen Transporterlös, abhängig von der Qualität und Quantität des Handelsgutes. Passagiere sind gern gesehene „Güter“. Selten beflogene Routen können sehr hohe Passagekosten bedeuten (bis zu 1.000 CR pro Parsec). Auch Informationen (Daten) sind ein Handelsgut. Da es keine Überlichtkommunikation gibt können aktuelle Daten eine Menge Credits Wert sein. Ihr Vorteil ist es dabei, kein Gewicht zu haben.

Lizenzen und Gültigkeitsbereiche	
Rasse	Gültigkeitsbereich
Menschen Psyker	Alle Staaten und Kolonien außer Iran und Neutopia; Anerkennung: Tiroo, Ssisch; Preise: Niedrig
Ne	ca. 50 verschiedene Lizenzen; teilweise Anerkennung: Menschen, Nomaden; Preise: Mittel bis Hoch
Nomaden	Keine Lizenzen
Ssisch	Alle Ssisch-Staaten und Kolonien; Anerkennung: Menschen, Nomaden; Preise: Mittel
Tiroo	Alle Tiroo-Staaten und Kolonien; Anerkennung: Menschen, Ssisch; Preise: Mittel
Manka	ca. 100 Lizenzen; Überprüfung nahezu nicht existent; Preise: Variabel
Lianen	???
KrKrKr	???

Handelsgüter					
Oberbegriff	Handelsgüter	Aufwand	Erlös	Risiko	Besonderheiten
Chemikalien	Gase, Säuren	hoch	mittel	hoch	Für Kleinhändler meist ungeeignet
Informationen	Daten, Akten	gering	mittel	mittel	Zeitdruck, Illegalität möglich
Kunst	Gemälde, Skulpturen, Filme, Bücher	hoch	hoch	hoch	Oft Einzelstücke
Lebewesen	Nutz-, Haus-, Zuchttiere, Flüchtlinge, Illegale Einwanderer	hoch	mittel	hoch	Meist illegal
Pharmazeutika	Seren, Drogen	mittel	hoch	hoch	Zeitdruck, Illegalität möglich
Rohstoffe	Erze, Organische Rohstoffe, Abfall	hoch	gering	gering	Für Kleinhändler ungeeignet
Seltene Güter	Luxusgüter, Spezielle Güter, Neuheiten	mittel	hoch	mittel	Oft Rassen-, Weltspezifisch
Seltene Rohstoffe	Edelmetalle, Kristalle, radioaktive Stoffe	hoch	hoch	hoch	Für Kleinhändler meist ungeeignet
Technologie	Maschinen, Triebwerke, Computer, Prototypen	hoch	mittel	mittel	Illegalität möglich
Verbrauchsgüter	Nahrung, Getränke, Kleidung, Blumen, Genußmittel	hoch	mittel	mittel	Für Kleinhändler meist ungeeignet
Waffen	Verschiedene Waffentypen	hoch	hoch	hoch	Meist illegal

4 Raumsprung

Die einzige Möglichkeit, schneller als das Licht zu reisen, ist der Raum- oder Hyperraumsprung, kurz Sprung genannt. Viele tausend Schiffe springen täglich ohne Probleme quer durch das Universum. Gelegentlich kommt es jedoch zu Fehlsprüngen, noch seltener sogar zu Totalverlusten. Prinzipiell ist die verwendete Sprungtechnik sicher, doch mangelnde Wartung oder Fehlberechnungen erhöhen das Risiko eines Fehlsprunges nicht unerheblich.

Anmerkung: Es ist eine beliebte Methode, ein Abenteuer mit einem Fehlsprung der Gruppe zu beginnen. Passiert das öfter, werden die Spieler irgendwann fragen, ob sie überhaupt noch sicher springen können. Mit den folgenden Sprungtheorien bieten Sie zumindest Möglichkeiten an, die gerade bei Abenteurern oft genug greifen. Denn gerade Charaktere müssen gelegentlich schnell und risikobereit springen, haben nicht immer Geld und Zeit für eine ordnungsgemäße Wartung oder sind Opfer von Sabotage und Angriffen.

4.1 Sprungtunnel

Ein Sprungtriebwerk ist in der Lage, einen sogenannten Sprungtunnel im Raum zu öffnen, durch den das Schiff riesige Entfernungen überbrücken kann. Die Berechnung dieses Sprungtunnels ist eine wichtige, zeit- und rechenintensive Angelegenheit. Schon der kleinste Fehler kann eine Sprungabweichung im Lichtjahrbereich bedeuten. Sprünge werden mit Hilfe der Fertigkeit *Kontrollzentrum (Raumfahrzeuge)* berechnet. Der Mindestwurf hängt von der Geschwindigkeit, Sprungweite und Computerstufe ab. Berechnungen ohne jegliche Computerunterstützung sind erheblich schwieriger und vor allem zeitaufwendiger.

Um einen Sprungtunnel zu öffnen, müssen der richtige Eintrittsvektor, die korrekte Geschwindigkeit und die gewünschte Sprungweite bekannt sein. Da ein Raumschiff innerhalb des Tunnels eine millionenfach größere Masse besitzt, kommt es zu gravitationellen Krümmungen oder Abweichungen aufgrund massereicher Himmelskörper. Gute Sternenkarten müssen deswegen immer auf dem neuesten Stand sein, da dunkle Materie, schwarze Löcher oder große Meteore die Sprungbahn eines Schiffes mehr oder weniger verändern können.

Selbst andere Schiffe (etwa ab GK 8) können Auswirkungen haben, wenn sie zu nah passiert werden. Aus diesem Grund springen Riesenfrachter fast nur auf bekannten Sprungrouten.

Um den Tunnel zu durchfliegen, muß ein Schiff über Schilde verfügen, da es sonst von den Gravitationskräften zerdrückt würde. Große Schiffe (z.B. Schlachtschiffe) können dabei durch Schildausdehnung (ab TTL 10) kleine Raumschiffe

(wie Jäger) mitnehmen. Innerhalb eines Tunnels ist ein Raumschiff „blind“ und „taub“. Es kann nicht angreifen oder angegriffen werden und ist nur durch Gravitationsensoren aufspürbar.

➤ *Beispiel:* Ein Schiff möchte in diese Richtung springen. Tatsächlich liegt der Sprungpunkt aber viel zu nah an der Erde, weswegen der endgültige Tunnel eine ganz andere Richtung annimmt, durch den Mond erneut gekrümmt wird und im folgenden Verlauf möglicherweise weiteren unbekannt Einflüssen ausgesetzt ist.

➤ *Bild*

➤ *Ein Sprung an einem anderen Stern vorbei.*

➤ *Bild*

4.2 Sprungpunkte

Einerseits werden damit einigermaßen sichere Punkte in einem System bezeichnet, von denen aus abgesprungen werden kann, ohne ankommende oder parallel springende Schiffe befürchten zu müssen. In vielen bewohnten Sternensystemen gibt es eingezeichnete Sprungpunkte, die durch Sonden markiert, gesperrt werden, wenn kurz vorher ein Schiff weggesprungen ist.

Andererseits gibt es einige Systeme (wie das Sonnensystem), die sogenannte Sprungbatterien zur Verfügung stellen. Dabei handelt es sich um fest installierte Sprungtriebwerke, die Schiffe ohne derartige Triebwerke oder automatisierte Riesenfrachter auf feste Sprungrouten bringen (im Sonnensystem nach Alpha Centauri).

4.3 Abbruch

Es ist möglich, einen Sprung abubrechen oder durch äußere Einwirkung zu einem Abbruch gezwungen zu werden. Falls die Schilde oder der Antrieb zusammenbrechen sollten, muß das Sprungtriebwerk sofort deaktiviert werden, da ansonsten das Schiff vernichtet wird. Bei einer Deaktivierung des Triebwerkes kann allerdings fast alles passieren, da der Tunnel in diesem Fall „flackert“ bzw. „springt“ und somit der Austrittspunkt mehrere Parsec vom Originalziel entfernt liegen kann.

4.4 Gegenmaßnahmen

Es gibt nur sehr wenige Möglichkeiten, Sprünge zu verhindern. Eine Methode ist der Aufbau eines Gravitationsfeldes, um Sprünge zu verhindern. Die dazu notwendige Technik ist jedoch so aufwendig und teuer, daß nur wenige militärische Großraumschiffe über Sprungblockade-Einrichtungen (TTL 10,5) verfügen. Effektiver ist es, den Sprungeintritt in ein System zu erschweren. Beispielsweise kreisen rund um die Erde künstliche Gravitationsobjekte (TTL 10), welche bei Kriegsgefahr aktiviert werden könnten, um nur noch wenige sichere (und geheime) Sprungrouten zuzulassen.

Einfacher ist es, ankommende Schiffe mit Hilfe von Gravitationssensoren aufzuspüren. Auch die Verfolgung eines wegspringenden Schiffes ist nur mit guten Sensoren möglich, da der Eintrittsvektor und die Geschwindigkeit ermittelt werden müssen. Die Sprungweite kann jedoch nur mit Gravitationssensoren berechnet oder durch Betrachten einer Sternenkarte logisch ermittelt werden. Danach ist es theoretisch möglich, ein Schiff springend zu „überholen“ und seine Ankunft abzuwarten.

4.5 Sprunggeschwindigkeit und -dauer

Die Stufe des Sprungtriebwerkes bestimmt die maximale Sprungweite, wobei ein Triebwerk auch auf kleinerer Stufe benutzt werden kann. Die Sprungweite ist die Stufe in Parsec. Ein Parsec entspricht dabei 3,26 Lichtjahren oder $3,086 \times 10^{13}$ km. Es wird bei Sprüngen stets von Sprung 1 bis Sprung 10 (= der Sprungweite in Parsec) gesprochen.

Um einen Sprung der Stufe N (oder Sprung N) durchzuführen, muß ein Raumschiff eine Mindestgeschwindigkeit aufweisen, die Sprung N -Geschwindigkeit. Diese liegt bei $N \times 106$ m/s (bzw. $N \times 102$ MV). Um einen Sprung 8 durchzuführen, muß das Schiff eine Geschwindigkeit von 8×106 m/s erreicht haben.

Ein Raumsprung dauert 10 Stunden, sofern Sprungweite und Sprunggeschwindigkeit identisch sind. Die Sprungdauer verkürzt sich, falls die Eintrittsgeschwindigkeit höher liegt.

Sprungdauer Sprungweite / $N \times 10$ h

- *Beispiel:* Ein Schiff mit Sprung 6-Geschwindigkeit legt 3 Parsec (Sprungweite) in fünf Stunden zurück ($3/6 \times 10$). Ein Schiff mit Sprung 10-Geschwindigkeit legt 1 Parsec in nur einer Stunde zurück.

Nach einem Raumsprung muß ein Sprungtriebwerk erst die Sprungweite in Minuten aufgeladen werden, um erneut einsatzbereit zu sein. Außerdem kostet der Sprung an Treibstoff die Sprungweite \times GK in Tonnen.

4.5.1 Erreichen der Mindestgeschwindigkeit

Um Sprung N -Geschwindigkeit zu erreichen, muß ein Raumschiff zuvor beschleunigen, was bei niedrigen Beschleunigungswerten sehr lange dauern kann. Der Zeitaufwand für das Erreichen der Sprung N -Geschwindigkeit liegt bei:

$$100.000 \text{ s} \times N / a \text{ oder } \approx 28 \text{ h} \times N / a$$

- *Beispiel:* Um mit Sprung 6-Geschwindigkeit ($N=6$) springen zu können, benötigt ein Schiff bei konstanter Beschleunigung von $a=12$ g immerhin 14 Stunden.

Beschleunigung und Zeitbedarf		
a (in g)	1×106 m/s	10×106 m/s
1	28 h	280 h
5	5,6 h	56 h
10	2,8 h	28 h
20	1,4 h	14 h
30	0,9 h	9 h
40	0,7 h	7 h
50	0,6 h	6 h

5 Sensoren

Es gibt normale und Gravitationssensoren. Mit den normalen Sensoren sind alle üblichen Himmelskörper ab einer gewissen Größe und Entfernung sowie die meisten Schiffe aufspürbar. Mit Gravitationssensoren können springende oder getarnte Schiffe entdeckt werden.

5.1 Normale Sensoren

Normale Sensoren sind aktiv oder passiv einsetzbar. Aktiv erweitert den Such- bzw. Blickradius erheblich, erhöht aber die eigene „Sichtbarkeit“. Es ist zu beachten, daß Sensoren, da sie mit Lichtgeschwindigkeit arbeiten, einen Blick in die Vergangenheit durchführen. Da die meisten Himmelskörper seit Jahrmilliarden im Raum anwesend sind, erscheinen sie natürlich sofort auf der Sternenkarte, während sich z.B. Raumschiffe erst einen kurzen Zeitraum in einem Sternensystem aufhalten können. Leistungsfähige Computer rechnen diese Verzögerung natürlich ein und erstellen so normalerweise aktuelle „Radarbilder“ eines Sternensystems.

- *Beispiel:* Die Erde wird durch Sensoren stets angezeigt, allerdings ist die Positionsangabe veraltet (bei der Entfernung Sonne – Erde um ca. 8 Minuten). Springen zwei Raumschiffe gleichzeitig in ein System und haben exakt diese Entfernung, so bemerken sie die Anwesenheit des anderen Schiffes erst nach 8 Minuten.

Die Sensorreichweite wird in astronomischen Einheiten (aE) gemessen. Eine aE entspricht der Entfernung Erde – Sonne, was 150×106 km bedeutet. Das Licht benötigt für eine aE 500 Sekunden oder $\approx 8,3$ Minuten. Bei passiven Sensoren ist die Reichweite Sensorenstufe \times GK (des Ziels) in aE. Bei aktiven Sensoren wird diese Reichweite verdoppelt, allerdings die eigene GK um eins erhöht (d.h. das eigene Schiff ist auch leichter zu entdecken). Bei aktiven Sensoren vergeht zuerst ein gewisser Zeitraum, bevor das Signal zurückkommen kann.

Extrem kleine Objekte der GK 0 (z.B. Sonden, Rettungskapseln, Raketen) sind erst innerhalb einer Reichweite von Sensorenstufe \times 100.000 km erkennbar. Natürlich verfügen gerade

Rettungskapseln und Sonden über Sender, die ihre GK um mehrere Punkte erhöhen. Der Standard für Rettungskapseln liegt bei GK +2, während Sprungpunktsonden bis zu GK +5 erreichen.

Sensorenreichweite

Stufe × GK (Ziel) in aE
GK 0: Stufe × 100.000 km
Aktive Sensoren × 2

- *Beispiel:* In 12 aE Entfernung bewegt sich ein Schiff der GK 5, in 14 aE Entfernung ein Schiff der GK 3. Unser Raumschiff verfügt über Sensoren der Stufe 4. Das Schiff der GK 5 wird wahrgenommen, da es innerhalb der Reichweite 20 (4 × GK) liegt. Das Schiff der GK 3 ist jedoch nicht wahrnehmbar, da es außerhalb der Reichweite 12 fliegt. Wir schalten nun auf aktive Sensoren um und erzielen damit eine Reichweite von 8 × GK, womit auch das kleine Schiff erkennbar wird. Allerdings dauert es 14.000 Sekunden (3,8 Stunden), bis sein Bild auf dem Schirm erscheint (2 × 14 aE Strecke).

5.2 Gravitationssensoren

Mit Gravitationssensoren können auf kurze Entfernung an-, wegspringende oder getarnte Schiffe entdeckt werden. Grav-Sensoren sind allerdings nicht 100%ig zuverlässig, da sie oft durch große Masseobjekte des Systems gestört werden. Ermitteln Sie als Spielleiter zuerst die Entfernung M in Millionen km (Beispiel: 8,4 Millionen km: M=8). Dann würfeln Sie mit GK (Ziel) + Sensorenstufe + 1w. Ist das Ergebnis M oder höher, wird das Schiff entdeckt. Handelt es sich um ein getarntes Schiff, wird M verdoppelt und pro 0,1 TarnTL über dem TL der Grav-Sensoren um eins erhöht. Tarnung ist ab TL 10 möglich (vorerst nur militärisch).

Gravitationssensoren
Springen: Stufe + GK (Ziel) + 1w = M
(in Millionen km)
Tarnung: M × 2 +
10 × (TarnTL - SensorTL)

6 Computer

Der Bordcomputer ist die Seele eines Schiffes und in der Lage, verschiedenste Aufgaben (parallel) zu übernehmen. Er steuert das Schiff, kann es landen und starten, berechnet den Sprung und die Zielerfassung und feuert die Bordwaffen ab. Natürlich sind nur leistungsstarke Rechner in der Lage, viele dieser Aufgaben gleichzeitig und gut durchzuführen.

Die Computerstufe kann eine oder mehrere benötigte Fertigungsstufen der Charaktere durch Programme ersetzen. Werden parallel Aufgaben

durchgeführt, wird die Stufe aufgeteilt (minimale Stufe ist 1). Ein Programm kann nicht auf mehrere Computer verteilt werden, sondern muß mit allen Stufen auf einem Rechner laufen.

- *Beispiel:* Ein Computer der Stufe 10 fliegt das Schiff automatisch und reagiert stets mit 2w +10 (normalerweise vom Besitzer/Kapitän des Schiffes gewürfelt) auf plötzliche Probleme. In einer Kampfsituation fliegt der Pilot selbst und der Computer übernimmt mit Stufe 8 die Zielerfassung, während er gleichzeitig mit Stufe 2 einen Notsprung errechnet.

Die folgenden Programme sind denkbar und können in den unterschiedlichsten Situationen hilfreiche Dienste leisten. Die Liste der Programme ist natürlich keineswegs vollständig und kann durch Ihre Ideen erweitert werden oder es können neue Programme durch die Charaktere programmiert werden.

Alle Programme vereinfachen: Basisprogramme (Angriff, Ausweichen, Pilot, ...) werden mit dem Kauf jeder Waffe/jedes Objekts bereits mitgeliefert. Bessere Programme erhöhen die Wirksamkeit, kosten dafür aber auch mehr. Können mit viel Zeit auch selber programmiert werden...

6.1 Angriff

Mit diesem Programm feuert der Computer ein Bordgeschütz ab. Die Stufe des Programms wird durch den TL begrenzt. Für jeden Waffentyp ist ein eigenes Angriffsprogramm notwendig.

6.2 Ausweichen

Dieses Programm kann blitzschnelle Ausweichmanöver vornehmen, zu denen kaum ein Lebewesen in der Lage ist. Die Stufe des Programms wird durch ein Drittel des TL begrenzt. Ein Ausweichprogramm muß an den jeweiligen Schiffstyp angepaßt werden. Es belegt die GK des Schiffes plus die Programmstufe an Computerstufen.

6.3 Auto-Pilot

Mit diesem Programm kann der Computer das Schiff auch in normalen Situationen steuern. Der Computer wird nur in Notfällen MW „probieren“, die über einen vorher definierten Wert hinausgehen. Die Stufe des Programms wird durch den TL begrenzt. Für jeden Schiffstyp wird ein eigenes Pilotprogramm benötigt.

6.4 Taktik

Dieses Programm ersetzt die Piloteninitiative. Der Computer würfelt mit Taktik + 4 + [1w]. Die Stufe des Programms wird durch den halben TL begrenzt. Ein Taktikprogramm muß an den jeweiligen Schiffstyp angepaßt werden. Es belegt die doppelte Programmstufe an Computerstufen.

6.5 Zielerfassung

Dieses Programm ist absolut notwendig, um ein Ziel korrekt erfassen zu können. Die Stufe des Programms wird durch den TL begrenzt. Ein Zielerfassungsprogramm kann universell verwendet werden.

6.6 Zielsuche

Die Initiative für die Geschütze wird mit Zielsuche + 4 + [1w] durchgeführt. Die Stufe des Programms wird durch den TL begrenzt. Ein Zielsuchprogramm kann universell verwendet werden.

7 Raumkampf

Stark vereinfachen zu Space ERPS 1!

Ein Raumkampf mit Spielerbeteiligung sollte nur annähernd gleichwertige Gegner und eine geringe Raumschiffanzahl umfassen. Optimal ist der Kampf Schiff gegen Schiff. Größere Raumschlachten entscheidet der Spielleiter bereits vor dem Kampf, oder Fertigkeiten in einem kleinen Nebenabenteuer entscheiden über den Ausgang.

Raumkämpfe in Space ERPS sollen nicht mit Hilfe von Miniaturen, Entfernungsmessern und Vektorberechnungen durchgeführt werden. Es ist auch unerheblich, ob die Spieler über taktische Erfahrung verfügen (was für einen Raumkampf eigentlich unmöglich ist). Entscheidend ist, daß ihre Charaktere über entsprechende Fertigkeiten verfügen und sich durch die Höhe ihrer Fertigkeitwürfe Vor- und Nachteile ergeben.

In Raumkampfssystemen oder anderen Rollenspielen wird oft von einer „Raumkampfgeschwindigkeit“ gesprochen. Gemeint ist damit, daß ein Raumkampf nur bei niedrigen Geschwindigkeiten und Entfernungen möglich ist und ansonsten Manöver und Zielerfassung unmöglich werden. Dies ist meiner Meinung nach Blödsinn. Derartige Verfahren übertragen nur den klassischen „dogfight“ (Luft-Luft-Kampf) in den Weltraum, obwohl beide Szenarien überhaupt nicht miteinander zu verglichen sind. Raumkampf ist mit jeder Geschwindigkeit möglich, entscheidend ist die relative Geschwindigkeit der Kampfteilnehmer zueinander. Natürlich dürfte es schwierig sein, ein tausendmal schnelleres Schiff zu treffen, unmöglich ist es aber dank Energiewaffen nicht. Die Flugrichtung der Schiffe ist wesentlich wichtiger. Fliegen zwei Schiffe parallel zueinander und haben vergleichbare Geschwindigkeiten, so kann es problemlos zu einem mehrminütigen Raumkampf kommen. Fliegen zwei Schiffe exakt aufeinander zu, so hat wahrscheinlich jedes Schiff nur eine Chance, das andere zu treffen. Definieren Sie deshalb zu Beginn eines Raumkampfes die Geschwindigkeiten und Richtungen der Teilnehmer, um die wahrscheinliche Länge des Kampfes zu ermitteln.

7.1 Rundeneinteilung

Eine *Raumkampfrunde* dauert **eine Minute**. In dieser Zeit finden an Bord der Schiffe also zwölf ganz normale Kampfrunden statt. Immerhin ist es möglich, daß

es während eines Raumkampfes zu normalen Aktionen kommt, denkbar sind Entermanöver, Reparaturen, Versorgung von Verletzten usw. Für die 5-Sekunden-Kampfrunden wird nur eine Initiative gewürfelt, wenn es zu Kampfhandlungen an Bord des Schiffes kommt. Ansonsten wird der vereinfachte Rundenablauf verwendet, d.h. jeder Charakter oder NSC handelt einmal pro Runde, außer die gewählte Aktion dauert mehrere Runden an. Sollte die Reihenfolge der Handlungen wichtig sein, entscheidet entweder der Reaktionswert über die Abfolge oder ein einfacher Initiativwurf bestimmt die Anordnung der Aktionen.

Während einer Raumkampfrunde darf jedes Schiff ein *Manöver* durchführen und einen *Schuß/Feuerstoß* pro verwendbarem Waffensystem abgeben (einige Waffen benötigen mehrere Runden Aufladezeit, andere können pro Runde mehrere Schüsse abgeben). Im Folgenden bezeichnet eine Runde bzw. Kampfrunde stets eine einminütige Raumkampfrunde, Ausnahmen werden aufgeführt.

7.2 Rundenablauf

1. Piloteninitiative
2. Bekanntgabe des Manövers
3. Pilotenwurf
4. Feststellen der Zielmodifikationen
5. Festlegen des Ziels
6. Schußphase und Abwehraktionen
7. Auswirkungen für nächste Runde feststellen

7.3 Piloteninitiative

7.4 Bekanntgabe des Manövers

7.5 Pilotenwurf

7.6 Feststellen der Zielmodifikationen

7.7 Festlegen des Ziels

7.8 Schußphase und Abwehraktionen

7.9 Auswirkungen für nächste Runde feststellen

7.10 Schildausdehnung

Da Schilde Projektilwaffen entweder ganz oder gar nicht aufhalten, kann es sinnvoll sein, Schilde auszudehnen, wenn ein Schildtreffer trotzdem die Vernichtung des ganzen Schiffes bedeuten würde, z.B. bei Atomwaffen.

Normalerweise haben Schilde eine Standardausdehnung von $GK \times 10$ Metern um das

Raumschiff herum. Dies langt bei großen Schiffen möglicherweise sogar aus, kleine Schiffe innerhalb ihrer Schilde mitreisen zu lassen. So könnte ein Raumjägerträger mit bereits entlassenen Geschwadern in den Hyperraum springen, um bei der Ankunft sofort einsatzbereite Jäger zu haben (die Jäger während des Sprungs zu entlassen, gilt allgemein als zu riskant).

Schilde können in Stufen von $5 \times$ GK Metern ausgedehnt werden. Jede Ausdehnung reduziert den Schild jedoch um eine Stufe.

Bei den Waffenwerten finden sich die effektiven Explosionsradien der einzelnen Projektile.

- *Beispiel:* Ein Schiff der GK 7 verfügt über Schilde der Stufe 8, welche 70 Meter vom Schiff entfernt aufgebaut werden. Für jeweils 35 Meter Schildausdehnung sinkt die Schildstufe um einen Punkt, so daß bei 140 Metern Ausdehnung nur noch Schilde der Stufe 6 verfügbar sind. 315 Meter ist das absolute Maximum, der Schild hat dann nur noch Stufe 1 und bricht darüber hinaus zusammen.

7.11 Techlevel

Oft werden kämpfende Raumschiffe über vergleichbare technische Möglichkeiten verfügen. Doch gerade Kämpfe unterlegener Streitkräfte gegen einen übermächtigen Feind können von Interesse sein. Dabei ist der TL eines Raumschiffes von entscheidender Bedeutung, da normalerweise ein TL 8 Raumschiff nicht den Hauch einer Chance gegen ein gut gerüstetes und geschütztes TL 15 Raumschiff hat. Deswegen wird die Differenz der beiden TL als Modifikation einiger Würfe benutzt, negativ für den unterlegenen, positiv für den überlegenen TL. Betroffen sind Angriffswürfe und **Durchschlagswürfe**.

- *Beispiel:* Ein TL 9 Raumschiff feuert gegen ein TL 10 Raumschiff. Es erhält stets -1 auf seinen Angriffswurf und die „Durchschlagskraft“ der **Schadenswürfel**. Das TL 10 Raumschiff erhält dagegen immer +1.

8 Standard-Schiffe

Bisher sind Raumschiffe sehr teuer und völlig variabel, was die Bauweise angeht. Es gibt jedoch Werften, die gewisse Standardtypen bauen und diese nur geringfügig für den einzelnen Verkauf variieren. Derartige Raumschiffe werden um so billiger, je mehr Schiffe des Typs gekauft werden. Gerade kleine Raumschiffe dürften dadurch im Preis sinken. Diese Standardtypen erhalten Preisnachlässe von 10 % bis 30 %. Diese Raumschiffe müssen allerdings nahezu unverändert übernommen werden, um den Preisvorteil zu erhalten.

Natürlich gibt es auch gebrauchte ältere Schiffe um bis zu 50% günstiger, allerdings sind diese oft Wartungsintensiv und veraltet. Trotzdem ist dies

ein grosser Markt, denn es gibt viele Händler, die ihr Schiff wieder verkaufen müssen und noch mehr Personen, die auch mal Kapitän sein wollen...

2-5 fertige Schiffe, Terra-Standard (oder auch Tiroo, Ne, KrKrKr?)

FAHRZEUGE

Oft verbringen die Charaktere ihre Zeit nicht nur im Weltraum, sondern auch auf Planeten. Dabei müssen sie sich auch dort irgendwie fortbewegen. Daher gibt dieses Kapitel ein paar Anregungen und grobe Vorschläge zu allgemein gültigen Preisen. Allerdings sollten diese natürlich je nach Welt angepasst werden – nicht überall wird es auch Flugzeuge, Boote oder Motorräder geben.

1 Vorbemerkungen

Alle Angaben gelten immer für TL 10; der Energieverbrauch wird in *Energieeinheiten* (EE) angegeben, wobei „-“ Energieverbrauch oder „+“ –lieferung in Energieeinheiten/Stunde bedeutet. Die *Erhältlichkeit* (ERH) ist der Mindestwurf für die Beschaffung des Fahrzeugs bei TL 10 (auf *Milieu*). Die Größe wird als Verdrängung in m³ angegeben, womit direkt der Vergleich zum Transport in Raumschiffen gegeben ist. Mit „+“ gekennzeichnete Objekte sind Zusatzoptionen des vorherigen Gegenstandes, Preise und andere Optionen werden dann addiert.

2 Spezielle Informationen

Übernahme aus SHit-ERPS (Standardfahrzeuge und Zubehör), Preise aus Space ERPS 1 (Ausrüstung).

3 Fahrzeugliste

Fahrzeuge	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis
Kampfanzug	240	G	10	60	-	750.000 CR
Rettungskapsel (Ersatzkapseln sind teurer als Einbaukapseln (Subvention))	400	G	8.0	8	-	4.000 CR

Zubehör	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis

Waffen	Last	Größe	TL	Erh	EE	Preis

TABELLENTEIL

1 Fertigkeiten

Alle normalen Fertigkeiten können spezialisiert werden. Der Charakter hat dann ohne weitere Nachteile +2 auf diese Spezialisierung.

Bonusangabe: Sobald der angegebene Wert erreicht wird, erhält der Charakter einen Bonus von +1. Wird sogar der Wert+10 erreicht, gibt es +2. Wird der Wert-10 unterschritten gibt es -1.

Geistige Fertigkeiten

Elektronik (Bil 13, Cyb 17):

Feinelektronik, Geräte, Netzwerke, Zünder

Geisteswissenschaften (Cha 12, Bil 17):

Linguistik, Mathematik, Philosophie, Semiotik, Theologie

Gesellschaftswissenschaften (Bil 12, Cha 17):

Geschichtswissenschaft, Jura, Kunstwissenschaft, Pädagogik, Politologie, Soziologie, Wirtschaftswissenschaft

Informatik (Bil 11, Cyb 18):

Anwendungen, Entwicklung, Hacken, Hardware

Ingenieur (Bil 14, Ges 18):

Anlagen, Autonome Systeme, Bauwerke, Bodenfahrzeuge, Raumfahrzeuge, Sprengtechnik, Wasserfahrzeuge

Kontrollzentrum (Bil 12, Ges 16):

Anlagen, Autonome Systeme, Bodenfahrzeuge, Raumfahrzeuge, Wasserfahrzeuge

Medizin (Bil 14, Ges 18):

Allgemeinmedizin, Biotech, Chirurgie, Erste Hilfe, Xenomedizin

Naturwissenschaften (Bil 13, Cha 18):

Biologie, Chemie, Geologie, Physik, Psionik

Körperliche Fertigkeiten

Akrobatik (Bew 11, Ges 18):

Balancieren, Reiten, Null-g-Bewegung, Turnen, Winden

Anzüge (Cyb 11, Ges 17):

Kampfpanzer, Nanoanzug, Raumanzug, Rüstungen, Schutzanzug, Taucheranzug

Athletik (Str 11, Bew 17):

Heben, Klettern, Laufen, Schwimmen, Springen, Werfen

Ausdauer (Kon 12, Str 18):

Erschöpfung, Hohe-g-Belastung, Schmerzen

Fingerfertigkeit (Ges 12, Bew 17):

Fangen, Feinarbeit, Stehlen, Tricks, Waffe ziehen

Heimlichkeit (Bew 14, Ges 19):

Beschatten, Schleichen, Verbergen

Pilot (Ges 13, Kon 18):

Antigrav-Fahrzeuge, Bodenfahrzeuge, Flugzeuge, Raumjäger, Rotormaschinen, Wasserfahrzeuge

Waffenloser Kampf (Bew 12, Str 18):

Ausweichen, Cyberwaffen, Natürliche Waffen, Schlagtechnik, Wurftechnik

Psi-Fertigkeiten

Bewegung (Bew 13, Ges 17):

Kraftfelder, Telekinese, Teleportation

Geist (Cha 12, Psi 18):

Empathie, Kontrolle, Telepathie

Körperbewußtsein (Str 13, Kon 16):

Haut, Muskulatur, Nervensystem, Organe, Skelett

Leben (Kon 11, Ges 18):

Erschöpfung, Infektionen, Vergiftungen, Verletzungen

Materie (Cyb 11, Bew 16):

Formen, Kombinieren

Psi-Abwehr (Psi 12, Bil 18):

Psi-Fertigkeit

Schock (Ges 13, Str 17):

Fläche, Individuum, Objekt

Wahrnehmung (Bil 14, Psi 17):

Deutung, Makrokosmos, Mesokosmos, Mikrokosmos

Soziale Fertigkeiten

Allgemeinwissen (Bil 11, Cha 18):

Etikette, Kulturenkunde, Religion, Sagenkunde

Belastbarkeit (Psi 14, Bil 18):

Courage, Disziplin, Meditation, Toleranz

Kultur (Cha 13, Ges 17):

Kunsth Handwerk, Musik, Schauspielerei, Stimme, Tanzen

Milieu (Cha 12, Bil 18):

Medien, Militär, Politik, Polizei, Unternehmen, Unterwelt

Ökologie (Ges 12, Bil 16):

Fauna, Flora, Klima, Urban

Psychologie (Bil 12, Psi 16):

Gruppe, Individuum, Therapie, Xenopsychologie

Rhetorik (Cha 13, Bil 16):

Führung, Überzeugen, Verführen, Verhören

Verwaltung (Ges 11, Cha 17):

Administration, Logistik, Recht

Waffenfertigkeiten

Abwehrwaffen (Bew 13, Str 16):

Stab, Parierwaffe, Schild

Feuerwaffen (Ges 11, Bew 18):

Einhand-Energiewaffen, Einhand-Feuerwaffen, Zweihand-Energiewaffen, Zweihand-Feuerwaffen

Geschütze (Ges 12, Bil 16):

Abwehrsysteme, Energiegeschütze, Fahrzeuggeschütze, Lafetten

Nahkampfwaffen (Str 13, Bew 18):

Kettenwaffen, Klingenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen

Projektilwaffen (Ges 14, Str 18):

Armbrust, Bogen, Schleuder

Schwere Waffen (Str 14, Ges 16):

Energiewerfer, Gatling-Waffen, Granatwerfer, Raketenwerfer

Spezialwaffen (Ges 13, Bew 17):

Blasrohr, Improvisierte Waffen, Laserschwert, Netz/Lasso, Peitsche

Wurfwaffen (Bew 13, Ges 17):

Äxte, Granaten, Klingen, Stangen

2 Sprachen

Beispiele für Sprachfamilien und Spezialisierungen. Wenn mehrere untergeordnete Sprachen vorhanden sind, dann kann der Held die anderen Sprachen aus der gleichen Sprachfamilie mit der halben Sprachstufe sprechen bzw. eine Hauptsprache wählen.

2.1 Terranisch

2.1.1 Europäisch

Baltisch (Estnisch, Lettisch, Litauisch),
Baskisch,
Eskimo,
Finnisch (Finnisch, Lappisch),
Germanisch (Afrikaans, Dänisch, Deutsch, Isländisch, Jiddisch, Niederländisch, Norwegisch, Schwedisch),
Englisch (= **Univers/Anglik**),
Griechisch (Neu, Alt),
Keltisch (Bretonisch, Irisch-Gälisch, Schottisch-Gälisch, Walisisch),
Romanisch (Französisch, Italienisch, Katalanisch, Latein, Portugiesisch, Rumänisch, Spanisch),
Slavisch (Bulgarisch, Georgisch, Kroatisch, Mazedonisch, Polnisch, Russisch, Serbisch, Slowakisch, Slowenisch, Tschechisch, Weißrussisch),
Ugrisch (Magyar (=Ungarisch), Ostyak, Vogul)

2.1.2 Asiatisch

Armenisch,
Hamitisch (Beja, Berberisch, Galla, Hausa (=Chadikisch), Somali, Tuareg),
Indisch (Assamenisch, Bengali, Bhili, Gujarati, Hindu, Konkani, Marathi, Oriya, Panjab, Rajasthani, Sindhi, Singalesisch, Urdu),
Indo-Iranisch (Baluchi, Kurdisch, Persisch (=Farsi), Pushtu),
Mon-Khmer (=Annamitisch) (Kambotschanisch (=Khmer), Mon, Vietnamesisch (=Annamesisch)),
Mongolisch (=Khalkha),
Semitisch (Amharisch, Arabisch, Harari, Hebräisch, Neu-Aramäisch, Tigre, Tigrinya),
Sino-Tibetanisch (Burmeseisch, Kantonesisch, Hakoka, Kaschmiri, Lao, Mandarin, Min, Nepali, Shan, Thai, Tibetanisch, Wu, Yueh),
Südostasiatisch (Japanisch, Koreanisch),
Tsimshian,
Tungusisch,
Türksprachen (Aserbaidianisch, Chuvash, Jakutisch, Kasachisch, Kirgisisch, Tartarisch, Turki, Türkisch, Usbekisch)

2.1.3 Afrikanisch

Khoisanisch (Buschmännisch, Hadza, Hottentotisch, Nama, Sandawe),
Nigerisch-Kordufanisch (=Bantu) (Anyi, Aschanti, Azande, Bassa, Baule, Bemba, Birom, Bulu, Efik, Ewe, Fang, Fante, Fula, Ganda, Ibo, Igbo, Kikuyu, Kituba, Kongolesisch, Kpele, Kru, Luba, Lunda, Makua, Mandé, Mbundu, Mende, More, Mossi, Ngala, Ngbaudi, Nyamwezi-Sukuma, Nyanja, Rundi, Ruanda, Shona, Sotho, Sukuma, Suaheli, Temne, Tiv, Tsuana, Twi, Wolof, Xhosa, Yao, Yoruba, Zande, Zulu),
Nilotisch (Bagirmi, Dinka, Fur, Kanembu, Kanuri, Koman, Luo, Maban, Masai, Nuer, Sango, Shilluk, Songhai, Wadai),
Tlinglit,
Zuni

2.1.4 Australisch

Malaiisch-Polynesisch (Bahasa, Cebuano, Ilocano, Javanisch, Kiriwina, Madurisch, Malaiisch, Maori, Melanesisch,

Mikronesisch, Misima, Panay-Hiligaynon, Polynesisch, Samar-Leyte, Samoanisch, Sundanesisch, Tagalog, Taluga),
Papuanisch (Dayak, Negrito, Papu)

2.1.5 Nord-Amerikanisch

Algonkisch (Algonkin, Arapaho, Blackfoot, Cheyenne, Cree, Micmac, Mohikanisch, Ojibwa, Shawnee, Wiyot, Yurok),
Athabaskisch (Apache, Chipewwa, Navaho),
Caddoanisch (Caddo, Pawnee, Wichita),
Chukchi,
Dravidisch (Gondi, Kannada, Kurukh, Malayadem, Tamilisch, Telugu, Tulu)
Irokesisch (Cayuga, Cherokee, Erie, Huroinisch, Irokesisch, Mohawk, Onandago, Oneida, Seneca, Tuscarora),
Maskoki (Chikasaw, Choctaw, Creek, Seminolisch),
Salish (Chehalis, Okanagon, Salish),
Sioux (Catawba, Crow, Dakota, Hidatsa, Omaha, Osage)

2.1.6 Süd-Amerikanisch

Mayanisch (Guatemalteknisch, Kekchi, Mam, Quiche-Tzutujil-Cakchique, Yucatan),
Oto-Manguanisch (Mixtekisch, Otomi, Zapotekisch),
Südamerika-Indianisch (Araukanisch, Karibisch, Qechua, Tupi-Guarani),
Uto-Atzteknisch (Atzteknisch, Comanche, Hopi, Paiute, Papago, Pima, Schoschonisch, Ute)

2.1.7 Kunstsprachen

Esperanto,
Interlingua,
Zeichensprachen (z.B. internationale Gebärdensprachen oder Flaggenzeichen)

2.2 Andere Rassen

2.2.1 Psyker

Zeivi,
Telepathische Gespräche

2.2.2 Tiroo

Kaiisch

2.2.3 Manka

Gran'aa,
Manka'le
Fala'no

2.2.4 Ssisch

Ssich'ah

2.2.5 Shinlei / Nomaden

Univers?

2.2.6 Ne

Kobaji,
Mitui,
Neti

2.2.7 KrKrKr

Pr'tlac,
Zss'purr

2.2.8 Lianen

Nicht zu erlernen

3 Tabellen

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	TRK	SBO
0	1	-10
1	2	-5
2	3	-3
3..4	3,5	-2
5..7	4	-1
8..14	5	0
15..17	6	1
18..19	6,5	2
20	7	3
21	7,5	4
22	8	4
23	8,5	5
24	9	5
25	9,5	6
26	10	7
27	11	8
28	12	9
29	13	10
30	14	11

Zeitkategorien	
Kategorie	Zeitdauer
0	Sofort
1	Sekunden
2	Runden
3	Minuten
4	Stunden
5	Tage

log ₂			
Stufe	Modifikator	Stufe	Modifikator
0	1	10	1024 / 1000
1	2	11	2000
2	4	12	4000
3	8	13	8000
4	16	14	16000
5	32	15	32000
6	64	16	64000
7	128	17	128000
8	256	18	256000
9	512	19	512000

Ungefähre Grössen			
Vergleich	Grösse	Vergleich	Grösse
Empire State	400 m	Ameise	0,005m
Hochhaus	100m	Floh	0,001m
Haus	10m	Hausmilbe	0,0005m
Mensch	2m	μ-elekt.	10 ⁻⁴ m
Hund	0,7m	W. Blutk.	10 ⁻⁵ m
Hase	0,4m	Bazillus	2x10 ⁻⁶ m
Maus	0,1m	Virus	10 ⁻⁶ m
Wespe	0,02m	Atom	10 ⁻¹⁰ m
Biene	0,01m	Atomkern	10 ⁻¹⁵ m

Ungefähre Gewichte	
Beispiel	Gewicht (t)
Motorrad	0,5
Kleines Auto	1
Grosses Auto	2
Schiffs-Anker	5
Schulbus	10
Privatjet	10
Kampfjet	25
Panzer	50
Space Shuttle	100
Grosses Linienflugzeug	500
Kleines Frachtschiff	1000
Fregatte	5000
Leichtes Kampfschiff	10000
Flugzeugträger	50000

Ungefähre Geschwindigkeiten	
Beispiel	SCH / km/h
100m Läufer	SCH≈50, 10 m/s, 36 km/h
Güterzug	SCH 65, 13 m/s, 45 km/h
Fahrrad	SCH 100, 20 m/s, 75 km/h
Motorboot	SCH 115, 23 m/s, 85 km/h
Rennpferd	SCH 125, 25 m/s, 90 km/h
Gepard	SCH 165, 33 m/s, 120 km/h
Über Wasser rennen	SCH 225, 45 m/s, 160 km/h
Auto	SCH 250, 50 m/s, 180 km/h
Mauersegler	SCH 250, 50 m/s, 180 km/h
Hubschrauber, Cessna	SCH 350, 70 m/s, 250 km/h
Pfeile (Langbogen)	SCH 350, 70 m/s, 250 km/h
Rennwagen	SCH 415, 83 m/s, 300 km/h
Motorrad	SCH 415, 83 m/s, 300 km/h
Wanderfalke	SCH 500, 100 m/s, 360 km/h
Schnellzug	SCH ≈ 550-700, 110-140 m/s, 400 – 500 km/h
Privatflugzeug	SCH 690, 138 m/s, 500 km/h
Pistolenkugel	SCH 1385, 277 m/s, 1000 km/h
Privatjet	SCH 1385, 277 m/s, 1000 km/h
Kampfjet (Mach 1)	SCH ≈ 1715, 343 m/s, 1235 km/h
Gewehr-kugel	SCH 4000, 800 m/s, 2880 km/h
Infanteriegeschoss	SCH 4000, 800 m/s, 2880 km/h
Interkontinental-Rakete (Start)	SCH 34750, 6950 m/s, 25000 km/h
Fluchtgeschwindigkeit Erdäquator	SCH 56000, 11200 m/s, 40320 km/h
...	...
Lichtgeschwindigkeit	SCH ≈ 1.500.000.000, 300.000.000 m/s, ca. 1.080.000.000 km/h

Fertigkeitswürfe	
Schwierigkeitsgrad und Mindestwurf	
Simpel	MW 4-8
Einfach	MW 9-12
Mittel	MW 13-16
Herausfordernd	MW 17-20
Schwer	MW 20-24
Extrem	MW 25-29
Unmöglich	MW 30+

Fernkampfmodifikation bei Zielbewegung	
Ziel	Modifikator
geht bzw. läuft (SCH bis 20)	-1
rennt (bis SCH 30)	-2
sprintet (bis SCH 50)	-4
Ziel fliegt (3D-Bewegung)	-5

Heldenpunkte	
Heldenwurf gegen CHA nötig (PW:CHA)	
Kosten	Wirkung
1	Beliebigen Wurf wiederholen Die Wiederholung eines Patzerwurfes kostet zwei Heldenpunkte.
	+1 auf den Würfelwurf Falls genau 1 Punkt zum Erfolg fehlt
	Hilfe durch Passanten Der Spielleiter bestimmt die Reaktion aufgrund der Vorschläge des Spielers.
	Ladehemmung des Gegners Alternativ funktioniert irgendein technisches Gadget kurzfristig nicht.
	Redeschwall des Gegners Keine Kosten, falls der Gegner <i>Final Last Words</i> als Nachteil hat.
	Eine Kugel übrig Oder es findet sich eine herumliegende Waffe oder ähnliches Objekt.
	Kurzzeitige Erholung Aufschieben von Auswirkungen für eine Kampfrunde, danach ist die doppelte Zeit zur Erholung nötig.
	Erste Aktion Bei einer Initiative als erster an der Reihe sein. Bei mehreren Helden zählt die alte Initiative.
	Senken des Mindestwurfs Vor einem Psi-Einsatz MW bis 10 PP, nach einem Wurf bis 5 PP pro Heldenpunkt senken.
2	Senken des Lernpunktwurfs Nach einer erfolgreichen Aktion darf der Spieler den Lernpunktwurf um 5 Punkte (vor dem Wurf) oder 1 Punkt (nach dem Wurf) senken.
	Einen Patzerwurf wiederholen

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

Stufenkosten bei Priorität				
Stufe	P 1	P 2	P 3	P 4
1	1	1 R1	1R2	1 R3
2	3	2 R1	1	1 R1
3	6	3	2	2 R2
4	10	5	4 R2	3 R2
5	15	8 R1	5	4 R1
6	21	12 R1	7	6 R3
7	28	14	10 R2	7
8	36	18	12	9
9	45	23 R1	15	12 R3
10	55	28 R1	19 R2	14 R1

R = Rest in Lernpunktstrichen für Spalte LP

4 Psi-Auswirkungen bei negativen PP

Psi-Auswirkungen (2w + negative PP)	
Ergebnis	Psi-Auswirkung
10	Keine Auswirkungen
5...9	-2 nächster Psi-Einsatz
0...4	-4 nächster Psi-Einsatz Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die PP unter Null sind.
-5...-1	-4 nächster Psi-Einsatz -1 Psi-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die PP unter Null sind.
-10...-6	-4 nächster Psi-Einsatz -2 Psi-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die PP unter Null sind.
-15...-11	-4 Psi-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die PP unter Null sind.
-20...-16	-4 Psi-Einsätze / -1 andere Aktionen für eine Stunde Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in dieser Stunde.
-25...-21	-4 Psi-Einsätze / -2 andere Aktionen für vier Stunden Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 1 Punkt seines Psi-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-3 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in diesen vier Stunden.
-30...-26	-4 Psi-Einsätze / -3 andere Aktionen für acht Stunden Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 2 Punkte seines Psi-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-4 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in diesen acht Stunden.
-39...-31	-4 Psi-Einsätze / -4 andere Aktionen für einen Tag Aufrechterhalten eines Spruches ist nicht mehr möglich solange die PP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1-2 verliert der Charakter 2 Punkte seines Psi-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 3-6 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine PP-Regeneration in dieser Zeit.
Psi-Punkte -40 oder darunter	Todeseintritt Der Tod bei geistigem Schaden tritt sofort und unwiderruflich ein.

5 Kampfauswirkungen

Körperliche Auswirkungstabelle					
2w + [TP] + Mod	Kopf	Rumpf	Arm	Bein	Spezialauswirkungen
Auswirkungen auf	Alle Fertigkeiten betroffen	Nur körperliche Fertigkeiten betroffen	Wirkt sich nur auf entsprechendes Körperteil aus		An jeweiliger Trefferzone, höchster Würfel des Auswirkungswurfes
10+	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen
5...9	-2 nächste Re-/Aktion	-1 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
0...4	-4 nächste Re-/Aktion	-3 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
-5...-1	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2: Stufe S1
-10...-6	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2-3: Stufe S1
-15...-11	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für eine Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Bewegungsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4: Stufe S1
-20...-16	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Bewegungsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4-5: Stufe S1
-25...-21	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 1 Minute, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Bewegungsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6: Stufe S1
-26 oder niedriger	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Bewegungsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6-7: Stufe S1
-40 TP oder weniger	Todesertritt nach KON Runden (Stabilisierung möglich). Charakter muss auf -39 TP oder mehr gebracht werden, um zu überleben.				
-40 SP oder weniger	Der Charakter wird automatisch bewusstlos für [40 - KON] Runden. Überzähler bzw. weiterer SP-Schaden wird von den TP abgezogen.				

Spezialauswirkungen			
Stufe	Physikalisch	Energie	Schock
S1	Blutung 1 TP / Runde	Bewusstlos 1 min	Bewusstlos 1 KR
H1	Bruch Stufe 1	Verbrennung Grad 1	Blutung 1 TP / Runde
S2	Blutung 2 TP / Runde	Bewusstlos 10 min	Bewusstlos 5 KR
H2	Bruch Stufe 2	Verbrennung Grad 2	Blutung 2 TP / Runde
S3	Blutung 3 TP / Runde	Bewusstlos 1 Stunde	Bewusstlos 10 min
H3	Bruch Stufe 3	Verbrennung Grad 3	Bruch Stufe 1

Modifikation des Auswirkungswurfes	
Schadenseigenschaft	Modifikation
Schadensgröße 1-10	+2w
Schadensgröße 11-20	+1w
Schadensgröße 21+	+0w
Schock-Schaden (additiv zur Schadensgröße)	+1w