

Aeternum

REGELWERK

von Ireas Tom Raschke

Version: 0.1

Letzte Änderung: 13. Oktober 2021

Vorwort

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

"Tolles Zitat."

– Güldländische Weisheit

Ein abschließendes **Dankeschön an meine Freunde Aaron und Kerstin**, welche mir bei der Erstellung der Regeln geholfen haben, indem sie mir die Sicht der Spieler näher gebracht haben und kontrolliert haben, ob die Regeln verständlich und intuitiv sind.

Inhaltsverzeichnis

1 Grundlagen	5
Tabletop-Rollenspiel	5
Ein ganzes Universum zum Erkunden	6
Grundlegendes Spielwerte	7
Proben	9
Spiel im Weltall	11
2 Charaktererstellung	12
10 Schritte zum eigenen Helden	12
Archetypen	19
Übersicht aller Archetypen	20
3 Spezies	22
Spielregeln	22
Übersicht aller Spezies	23
4 Herkunft	28
Spielregeln	28
Übersicht aller Herkunftsorte	29
5 Beruf	36
Spielregeln	36
Übersicht aller Berufe	37
6 Vor- & Nachteile	49
Spielregeln	49
Vorteile	50
Nachteile	55
Speziesspezifischen Vor- & Nachteile	61
7 Sonderfertigkeiten	62
Spielregeln	62
Allgemeine Sonderfertigkeiten	63
Kampfsonderfertigkeiten	66
Psioniksonderfertigkeiten	68
8 Ausrüstung	69
Spielregeln	69
Ausrüstungspakete	70
Waffen	71
Waffenzubehör	83
Kampfrüstung	85
Zusatzkleidung	86
Verbrauchsgegenstände	87
Werkzeugsets	88
Hilfsmittel	90
Taschen	91
Sonstiges	92
9 Talente	93
Spielregeln	93
Körpertalente	94

Gesellschaftstalente	96
Wissenstalente	98
Medizintalente	101
Systemtalente	102
10 Kampf	103
Grundregeln	104
Angriff	106
Verteidigung	108
Bewegung	109
Ausgerüstete Gegenstände	109
Waffentechniken	110
Übersicht aller Fernkampfwaffentechniken	111
Übersicht aller Nahkampfwaffentechniken	113
Erweiterte Kampfregeln	114
11 Psionik	118
12 Erweiterte Spielregeln	119
Reputation	119
Weitere Probenarten	120
Zusatzkleidung	122
13 Schiffsspiel	123
Schiffsaufbau	124
Schiffsmanagement	131
Schiffskampf	132
Schiffsarchetypen	141
14 Spielwelt	142
15 Changelog	143
16 Anhang	144

1 | Grundlagen

Tabletop-Rollenspiel

AETERNUM ist ein Science-Fiction-Rollenspiel, in welchen man gemeinsam in einer Spielrunde fiktionale Geschichten erlebt und dabei mit seinen eigenen Helden gegen Weltraumpiraten, feindliche Xenos und staatliche Korruption kämpft.

Das Grundkonzept lässt sich ein wenig wie Improvisationstheater gekoppelt mit spielerischen Elementen beschreiben, wobei das dem Spiel nicht gerecht wird. Wer sich mit Computer-Rollenspielen auskennt, wird sich schnell in die Tabletop-Version einfinden, denn vieles aus solchen Videospielen findet man auch in AETERNUM wieder, wobei hier keine Programmiergrenzen gesetzt sind. Die einzige Grenze in diesem Spiel ist die eigene Kreativität.

Eine Spielgruppe besteht aus einem Spielleiter, der **Spielmeister** oder kurz nur **Meister** oder **GM** genannt wird, und einigen Spielern. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über einen Charakter, welcher meist **Held** genannt wird, wobei diese Bezeichnung Anti-Helden und Schurken gar nicht ausschließt, und nach den Wünschen des Spielers kreiert werden kann.

Die Spieler verkörpern während des Spiels ihre Charaktere, beschreiben was diese tun und legen entsprechende Proben ab. Der Spielmeister hat währenddessen die Aufgabe, alle anderen Personen & Gegner, aber auch die Umgebung zu verkörpern und zu beschreiben. So übernimmt er beispielsweise die Rolle eines Offiziers, welcher die Helden beauftragt, ein Schmugglerring zu bekämpfen. Später übernimmt er dann im Kampf gegen die Schmuggler auch diese und beschreibt zum Beispiel wie diese Gegner die Helden angreifen. Auch die Umgebung, das Wetter und alles andere liegt in den Händen des Meisters.

Wichtig hierbei ist, dass die Spieler und der Spielmeister zusammen spielen! Natürlich verkörpert der Meister ab und an einen feindlichen Nicht-Spieler-Charakter, doch trotzdem spielt die gesamte Gruppe zusammen. Es wäre andernfalls eh kein fairer Kampf für die Spieler.

Das **Handeln eines Helden** wird grundsätzlich **nur durch die Kreativität des Spielers eingeschränkt**, denn in der Regel ist es jedem Spieler erlaubt, zu äußern, was sein Held gerne tun möchte. So kann einer der Helden sich dazu entscheiden, den gegnerischen Soldaten nicht direkt abzuschießen, sondern stattdessen diesen im Voraus einzuschüchtern. Natürlich existieren auch intuitive Grenzen gesetzt, da zum Beispiel ein normaler Held nicht ohne Grund und ohne Hilfsmittel aus ein Stück Metall einen Sprengkörper herstellen kann.

Der Meister entscheidet immer, ob ein bestimmter Held eine Aktion ausführen kann oder nicht. Außerdem entscheidet der Meister auch, ob der Spieler eine Probe für die Handlung ablegen muss.

Für die Regeln gilt, dass diese vielleicht auf dem ersten Blick erst einmal sehr erschlagend für eine Brettspiel erscheinen, doch **am Besten lernt man das Spiel und dessen Regeln direkt beim Spielen** und Anwenden.



An Materialien braucht man eigentlich nicht viel. Einige Würfel, ein Bleistift und ein Charakterbogen pro Spieler reichen vollkommen aus, um eine Spielrunde zu spielen. Genutzt werden alle typischen Pen'n Paper Würfel. Also vier-, sechs-, acht-, zehn-, zwölf- und zwanzigseitige Würfel, die kurz mit 1w6 für einen sechsseitigen Würfel oder 2w20 für zwei zwanzigseitige Würfel bezeichnet werden. Des öfteren werden auch noch Konstanten wie 1w6+4 oder 1w12-5 drauf gerechnet, wobei beachtet werden sollte, dass **negative Endergebnisse beim Würfelwurf immer als Null interpretiert** werden.

Es folgt nun eine **Zusammenfassung der Spielwelt und der wichtigsten Spielelemente**. Die grundlegenden Erklärungen werden

bei den Attributen beginnen und alles Essentielle bis hin zu den Proben erläutern und mit Beispielen konkretisieren. Diese Regeln stellen das Grundgerüst für das Spiel auf und reichen für den Anfang vollkommen aus, um sich in das Abenteuer zu stürzen.

Ein ganzes Universum zum Erkunden

PLACEHOLDER (Flavortext und Verweis zum Kapitel Spielwelt)

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Grundlegendes Spielwerte

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Spielwerte grob erläutert. Dies soll nur eine Übersicht über die einzelnen Werte darstellen. Genauere Erklärungen zu den einzelnen Aspekten, wie beispielsweise bestimmte Werte berechnet werden oder welchen konkreten Effekt Eigenschaften haben, folgen in den späteren Kapiteln.

Attribute

Attribute sind das Grundgerüst eines jeden Charakters und geben Auskunft darüber, welche **Eigenschaften** dieser aufweist. Es gibt insgesamt acht Attribute, die auf jeder Seite des Charakterbogens eingetragen werden. Es gilt, **je höher des Attribut ist, desto besser** und stärker ist das Attribut beim Charakter ausgeprägt. Zu Beginn sollten diese Werte im Bereich von 8-14 liegen, wobei es während des Spielverlaufes möglich ist, diese zu erhöhen.

- ▷ **Charisma CH** ist die persönliche Ausstrahlung und Überzeugungskraft. Charismatischen Helden spricht man eine goldene Zunge und hohe Attraktivität nach, wobei es nicht unbedingt schönes Aussehen bedeuten muss. Ein hoher Wert ermöglicht das Herausreden aus gefährlichen Situationen, das Verführen einer schönen Person oder auch das teure Verkaufen von Gegenständen.
- ▷ **Fingerfertigkeit FF** umfasst die Koordination von Hand und Auge, was zum Beispiel die Arbeit mit Stromkabeln oder die Chirurgie erleichtert. Ein hoher Wert ermöglicht dem Helden besondere Gegenstände herzustellen, fragile Maschinen zu bedienen, sowie hochpräzise chirurgische Eingriffe durchzuführen.
- ▷ **Geschicklichkeit GE** umfasst die Gewandtheit des ganzen Körpers. Ein hoher Wert hat gute Reflexe, Reaktionsvermögen, aber auch Beweglichkeit der einzelnen Gliedmaßen zur Folge. Schnelle Bewegungen und gewagte Manöver erfordern eine hohe Geschicklichkeit.
- ▷ **Intuition IN** ist das Attribut der Vorahnung und des Bauchgefühls. Ein hoher Wert ermöglicht präzises Schätzen und das richtige Entscheiden, selbst in Stresssituationen.
- ▷ **Klugheit KL** steht einerseits für eine gute Analysefähigkeit und ausgeprägte Logikkenntnisse, andererseits auch für Allgemeinwissen. Ein hoher Wert führt zu einem guten Gedächtnis und hoher Intelligenz, was besonders für die Wissenschaften von hoher Wichtigkeit ist.
- ▷ **Konstitution KO** steht für die Gesundheit, Resistenzen und Kräftigkeit des Helden. Ein hoher Wert ist maßgeblich für eine starke Muskelkraft, Resistenzen gegenüber Giften, Krankheiten und Schmerzen und beeinflusst die Lebenspunkte des Helden.
- ▷ **Mut MU** steht für die Furchtlosigkeit und entschlossenes Handeln. Ein hoher Wert lässt einen Helden auch angesichts großer Gefahren einen klaren Verstand behalten, was besonders bei interstellaren Expeditionen notwendig ist.
- ▷ **Wille WI** steht für die Willenskraft eines Charakters. Es bestimmt wie lange er trotz Schmerzen konzentriert bleibt, ob er Versuchungen widerstehen kann und auch inwiefern er die psionischen Kräfte kanalisieren kann.

Sollte ein Held durch besondere Bedingungen einen Attributswert von unter 5 haben, so ist es nicht unüblich, dass für dieses **dürftige Attribut** entsprechende Benachteiligungen gelten. Je nachdem, welches Attribut einen solch dürftigen Wert annimmt, fallen die Sonderregelungen unterschiedlich aus und werden durch Meisterentscheid festgelegt. So kann vielleicht eine dürftige Klugheit dazu führen, dass der Held ständig seine Gegenstände vergisst oder ein dürftiges Charisma zu Sprachfehlern und Wortfindungsstörungen führen.

Abgeleitete Werte

Neben den Attributen, gibt es noch die **abgeleiteten Werte**, welche ebenfalls essentielle Werte eines Helden sind und aus den Attributen abgeleitet werden. Die abgeleiteten Werte können auch durch Vor- & Nachteile oder vergleichbare **Modifikationen** weiter verändert werden. Die genaue Berechnung der abgeleiteten Werte wird in der Charaktererstellung (S. 16) beschrieben.

- ▷ **Lebenspunkte LeP** stellen die Gesundheit eines Helden dar. Sobald diese auf 0 fallen, liegt der Held im Sterben, ist jedoch nicht sofort tot. Lebenspunkte werden durch Schaden verringert, können aber durch Psioniken, Medikamente, Behandlungen und Regenerationsphasen wiederhergestellt werden.
- ▷ **Psionikpunkte PsP** sind die Ressource für das mystische psionische Handeln. Nur manche Helden besitzen überhaupt Psionikpunkte und für jede Psionik müssen Psionikpunkte verwendet werden. Psionikpunkte kön-

nen durch Regenerationsphasen wiederhergestellt werden.

- ▷ **Traglast Trag.** gibt an, wie viel Gewicht, in Kilogramm, ein Held tragen kann.
- ▷ **Slotanzahl Slots** gibt an, wie viel Volumen ein Held tragen kann. Auch wenn das Volumen von der Fingerfertigkeit des Helden abhängt, wird es primär durch Rucksäcke und ähnliche Behälter erhöht.
- ▷ **Initiative INI** gibt die Reaktionsgeschwindigkeit im Kampf an. Sie ist maßgeblich dafür, wer zuerst in einer Kampfsituation handeln kann.

Kampfwerte

Zusätzlich gibt es im Kampf noch bestimmte Werte, die von besonderer Bedeutung sind. Die genaue Erläuterung des Kampfes steht in dem Kapitel 'Kampf' (S. 103) zur Verfügung.

- ▷ **Angriffswert ANG** beschreibt, wie zielgenau ein Held mit einer bestimmten Waffe umgehen kann und auf diesen Wert werden die Kampfproben abgelegt.
- ▷ **Geschwindigkeit GS** eines Helden gibt an, wie schnell sich dieser in einer gewissen Zeit bewegt.
- ▷ **Waffentechnikwert WTW** zeigt, wie gut ein Held mit einer bestimmten Waffenart im Allgemeinen umgehen kann. Aus dem WTW wird der ANG abgeleitet.
- ▷ **Verteidigung VERT** gibt an, wie sicher ein Held ist positioniert ist und wie wahrscheinlich es ist, Angriffen auszuweichen oder sie zu kontern. Primär wird der Verteidigungswert durch Deckungen, Umgebung und Körperhaltung bestimmt, aber auch bestimmte Waffen, Rüstungen und Eigenschaften können den Wert verändern.

Erfahrung

Jeder Charakter sammelt während seiner Abenteuer Erfahrungen, die ihn stärken. Konkret bedeutet dies, dass die Helden nach erfolgreichen Expeditionen, besiegten Gegnern oder gelösten Mysterien eine Anzahl an **Erfahrungspunkten ERF** erhalten, die dann wiederum eingesetzt werden können, um die Fähigkeiten des Helden zu verbessern. Das Verbessern der einzelnen Fähigkeiten kostet unterschiedlich viele Erfahrungspunkte. Die genauen Kosten hängen von dem **Steigerungsfaktor SF** der Fertigkeit ab.

Sobald die Helden einen Grenzwert überschreiten, steigen diese eine Erfahrungsstufe auf, wodurch die **Maximalwerte der Fähigkeiten** des Helden erhöht werden. Zusätzlich erhalten Spieler die Möglichkeit beim Erreichen höherer Erfahrungsstufen, einen **Stufenaufstiegsbonus** zu erwürfeln. Die Grenzen der Erfahrungsstufen, die Maximalwerte und die Stufenaufstiegsboni sind auf den jeweiligen **speziesspezifischen Stufenaufstiegsseiten** aufgelistet. Details dazu stehen in dem Kapitel 'Erweiterte Spielregeln' (S. ??) bereit.

Proben

Eine Probe ist ein **Würfelwurf, der mit einem bestimmten Wert verglichen** wird und die Grundregel für Proben lautet, sofern ein **Ausgang einer Handlung ungewiss** und es spannend für den Verlauf des Abenteuers ist, kann der Meister eine Probe verlangen.

Das **Gelingen** einer Probe hat zur Folge, dass die Tätigkeit erfolgreich ausgeführt wird.

Das **Misslingen** einer Probe bedeutet nicht, dass das Ende der Handlung eingetroffen ist, sondern vielmehr, dass die Handlung nun einen anderen Weg folgt und so müssen sich die Helden eventuell etwas anderes einfallen lassen.

Bei Proben gilt es mit w20 unter einen bestimmten Wert zu würfeln. Dementsprechend sind **geringe Würfelergebnisse** bei Proben die besten Würfe. Im Wesentlichen gibt es zwei verschiedene Arten von Proben, weitere Abwandlungen werden im Kapitel 'Erweiterte Spielregeln' (S. 120) erläutert.

- ▷ **Einzelprobe:** Bei den Proben wird nur ein einziger w20 verwendet, um unter einem bestimmten Wert zu würfeln. Meist sind dies Attributproben, wo der Spieler unter einen Attributswert würfeln muss oder Angriffsproben, wo der Spieler unter den Angriffswert würfeln muss.
- ▷ **Fertigkeitsprobe:** Bei dieser Probe werden 3w20 verwendet, die jeweils unter einen bestimmten Wert gewürfelt werden müssen. Hierbei dürfen noch Fertigkeitspunkte zum Verbessern der Würfe verrechnet werden.

Attributprobe

Eine Attributprobe ist die simpelste Form der Probe und wird nur selten verwendet. Sobald ein Spieler eine Attributprobe ablegen soll, würfelt dieser mit 1w20 und versucht **höchstens den Attributwert** zu erwürfeln.

„Ein Spieler soll eine Attributprobe auf Klugheit ablegen. Sein Held hat einen KL-Wert von 16. Somit darf der Spieler mit 1w20 maximal eine 16 erwürfeln, damit die Probe gelingt.“

Angriffsproben

Im Kampf müssen ebenfalls Proben auf Angriffe abgelegt werden. Diese sind sehr ähnlich zu einer Attributprobe, nur dass man nicht auf ein Attributswert würfelt, sondern auf den waffenspezifischen **Angriffswert ANG**.

„Ein Spieler will mit seinem Helden, auf einen Gegner mit seiner Pistole schießen. Somit muss der Spieler eine Probe auf ANG der Pistole ablegen. Ist das Würfelergebnis unter seinem ANG-Wert, so ist der Angriff gelungen. Andernfalls misslingt der Angriff.“

Fertigkeitsprobe

Die wichtigste Probenart ist die Fertigkeitsprobe. **Fertigkeiten** ist ein Sammelbegriff für alle **Talente** und **Psioniken**. Immer wenn ein Talent oder eine Psionik eingesetzt wird, muss eine Fertigkeitsprobe ausgeführt werden.

Eine Fertigkeitsprobe besteht aus **drei Attributproben**. Die Attribute für die einzelnen Proben hängen von der Fertigkeit ab. Damit die Fertigkeitsprobe gelingt, müssen alle Attributproben gelingen und sobald nur eine misslingt, ist die gesamte Fertigkeitsprobe misslungen.

„Ein Held versucht eine Wand hoch zu klettern, also muss der Spieler eine Fertigkeitsprobe auf Akrobatik (GE/KO/KO) ablegen. Das bedeutet, dass der Spieler zunächst eine Attributprobe auf GE, dann eine weitere Attributprobe auf KO und zuletzt erneut auf KO würfelt. Sollten alle bestanden sein, ist die Fertigkeitsprobe gelungen.“

Fertigkeits- & Qualitätspunkte

Jede Fertigkeit hat einen **Fertigkeitswert FW**, der dafür genutzt wird, eigentlich misslungene Probe noch zu retten. Wenn bei einer Probe das Würfelergebnis über dem Wert liegt, können temporär **Fertigkeitspunkte FP** genutzt werden, um den Wurf auszugleichen. Für jeden Punkt über dem Wert muss dafür ein FP eingesetzt werden. Die FP stehen nach jeder Fertigkeitsprobe wieder zur Verfügung.

„Ein Held hat einen FW von 8 in Akrobatik (GE/KO/KO) und bei allen Attributen einen Wert von 15.“

Der Spieler legt nun eine Probe auf Akrobatik ab und würfelt als erstes auf GE eine 13. Das ist gelungen und benötigt keinen Ausgleich.

Beim zweiten Wurf auf KO würfelt er eine 17, weshalb er 2 FP zum Ausgleichen verwenden muss.

Beim letzten Wurf würfelt der Spieler noch eine 19, weshalb weitere 4 FP genutzt werden müssen, um den Wurf auszugleichen.

Da der Held aber genug FP hat, hat der Spieler die Probe trotz schlechter Würfelergebnisse bestanden.“

Alle FP, die am Ende einer Probe noch übrig sind, werden in **Qualitätspunkte QP** umgewandelt, die dann ausschlaggebend sind, wie gut die Probe gelungen ist.

„Ein Held hat einen FW von 8 in Akrobatik und legt eine Probe zum Klettern an einer Wand ab.

Während der Probe muss er aufgrund seiner Würfelwürfe 6 FP zum Ausgleichen nutzen. Dementsprechend hat der Spieler nach der Probe noch $8-6=2$ FP übrig, die in Qualitätspunkte umgewandelt werden.

Der Held hat die Akrobatikprobe mit 2 QP bestanden, weshalb er die Wand gerade so erklimmt.“

Probenmodifikatoren

Je nachdem in welcher Situation sich der Held befindet, können vom Meister Probenmodifikatoren ausgesprochen werden. Ein Held mit Kletterausrüstung wird **Erleichterungen** beim Klettern erhalten, während man beim Klettern während eines schweren Sturms an einer steilen Klippe eine **Erschwerung** der Probe in Kauf nehmen muss.

Gekennzeichnet werden Probenmodifikatoren durch **eckige Klammern**, wobei [+2] bedeutet, dass die Probe um +2 erleichtert ist und [-3], dass die Probe um -3 erschwert ist. Sobald eine Probe modifiziert ist, muss dieser Modifikator auf **jeden Wert der Probe** dazu gerechnet werden.

„Ein Held mit guter Kletterausrüstung legt eine Probe auf Akrobatik (GE/KO/KO) zum Klettern ab. Seine Attributswerte sind GE 15, KO 16, KO 16.

Durch seine Kletterausrüstung erhält der Spieler eine Erleichterung um [+2], daher darf der Spieler beim Würfeln mit den effektiven Werten 17/18/18 rechnen.“

Triumphe und Patzer

Die 1 auf dem zwanzigseitigen Würfel wird als **Triumph** bezeichnet und ist das bestmögliche Ergebnis. Triumphe führen zu außergewöhnlich guten Effekten.

„Ein Held versucht ein Sicherheitssystem zu hacken, um somit die Türen zu öffnen. Der Held erzielt bei der Probe ein Triumph, deswegen werden zusätzlich jegliche Kameras und Geschütztürme im Gebäude ausgeschaltet.“

Die 20 auf dem zwanzigseitigen Würfel hingegen, wird als **Patzer** bezeichnet und ist das schlechteste Ergebnis. Des Weiteren gilt, dass eine Probe mit einem Patzer immer misslingt und niemals mit FP ausgeglichen werden kann.

„Ein Held versucht beim Rekrutieren eines Schlägertrupps einen günstigeren Preis auszuhandeln. Bei der Probe kommt es zu einem Patzer, weshalb er den Schlägertrupp versehentlich beleidigt und diese sich weigern, für den Helden zu arbeiten. Eventuell werden diese Schläger auch die Helden selbst angreifen.“

Spiel im Weltall

Das Besondere an AETERNUM ist die Möglichkeit, Abenteuer nicht nur auf verschiedenen Planeten und Weltraumstationen zu erleben, sondern auch mit einem **eigenem Raumschiff** die Weiten des Weltalls zu erkunden. Dabei ist es den Spielern überlassen, ob sie Teil der Crew eines Schiffs sind, ihre eigenes kleines Schiff für sich haben oder Kommandanten einer großen Flotte sind, was von kleinen Kampfdrohnen bis hin zu riesigen Schlachtkolossen beliebige Schiffe umfassen kann. Neben Kämpfen, bietet das Universum auch genügend Möglichkeiten als Händler, Forscher, Erkunder oder Piraten sich einen Namen zu machen und Abenteuer zu erleben.

Für ein eigenes Schiff stehen weitere Seiten für den Charakterbogen zur Verfügung.

Kämpfe und Talente als Crewmitglied eines eigenen Schiffes unterscheiden sich von regulären den Kämpfen am Boden.

In dem Kapitel 'Schiffsspiel' (S. 123) stehen genauere Informationen zu den Regeln im All, den Schiffsklassen sowie Schiffskämpfen und Crew-Kämpfen bereit.

2 | Charaktererstellung

Dieses Kapitel umfasst die **Charaktererstellung** und beschreibt Schritt für Schritt, wie man seinen eigenen Helden kreiert. Alternativ stehen auch bereits vorgefertigte Charaktere, **Archetypen** (S. 19), zur Verfügung, falls man sich nur einen schnellen Charakter aussuchen möchte, ohne diesen kleinschrittig zu erstellen. Eine Charaktererstellung dauert ein paar Stunden und stellt meist das erste Treffen der Spielgruppe dar.

Grundsätzlich ist dieses Kapitel eine **einführende Zusammenführung** aller notwendigen Informationen, während spätere Kapitel näher auf die beschriebenen Regeln eingehen.

Es gilt, dass während der gesamten Charaktererstellung immer alles noch geändert werden kann. Erst sobald man die Charaktererstellung abgeschlossen hat, steht der Charakter fest. Es sollte vorher abgesprochen werden, ob jeder seinen Charakter im Geheimen macht und diese sich erst im Abenteuer kennenlernen oder ob sich die Gruppe abspricht und gemeinsam klärt, wer welchen Helden spielen möchte.

Psionikträger, Helden die psionische Fähigkeiten haben, sind schwieriger zu spielen, da sie weitere Ressourcen und einige zusätzliche Regeln zu beachten haben.

Auch hier gilt bereits, dass der Meister das letzte Wort hat. Regeln können je nach Spielrunde angepasst werden und auch Ausnahmen hinzugefügt werden. Deswegen bietet es sich immer an, die Charaktererstellung direkt mit dem Spielleiter oder zumindest mit Absprache durchzugehen.

10 Schritte zum eigenen Helden

Um die Charaktererstellung einfach und übersichtlich zu gestalten, ist diese auf den folgenden Seiten in 10 Schritte unterteilt. Diese sollten die Spieler gemeinsam mit ihrem Meister durchgehen. Die Reihenfolge der Schritte muss nicht unbedingt eingehalten werden, trotzdem bietet es sich an, zumindest sich grob an der Reihenfolge zu orientieren.

Schritt 1: Vorbereitung

Es macht Sinn sich vorher zu überlegen, **was für einen Helden man spielen möchte**. Man kann es an den Klassikern wie den stillen Schurken, den kräftigen Soldaten oder auch dem intelligenten Wissenschaftler anlehnen, doch auch eigene kreative Ideen können entwickelt werden.

Sofern man eine Idee hat, macht auch eine **kurze Hintergrundgeschichte** Sinn, um den Charakter besser zu verstehen. Ein paar Fragen, die man sich zur **Inspiration** stellen kann, sind hier aufgelistet.

- ▷ **Was hat dein Held bisher erlebt?** Die Vorgeschichte prägt den Charakter sehr und legt die Grundlage für sein restliches Leben... Ist er noch jung oder bereits ein Veteran? Hat er besondere Ereignisse miterlebt? Kann er sich noch an längst vergangene Herrscher erinnern? Welche Personen hat der Held bisher so kennengelernt? Wie beeinflusst seine Vergangenheit ihn?
- ▷ **Wie wuchs dein Held auf?** Eng gepaart mit der Vergangenheit ist die Kindheit... Wo und wie ist dein Held auf die Welt gekommen? Hat er Geschwister? Sind diese Freunde oder Konkurrenten? Leben die Eltern und Großeltern noch? Hatte dein Held viele Freunde oder war er Einzelgänger? Hat er noch Kontakt zur Familie, Freunde und Bekannte? Hatte er einen Lehrmeister, Ausbilder oder Ähnliches? Hat dein Held ein großes Wunder miterlebt, einen Krieg gesehen oder ein anderes Ereignis mitgemacht?
- ▷ **Hegt dein Held einen großen Wunsch oder ein persönliches Ziel?** Motivation ist die Flamme hinter jeder Handlung... Gibt es ein Objekt, das dein Held gerne besitzen möchte? Wollte er einen bestimmten Ort sehen? Sucht er nach der großen Liebe oder einem guten Freund? Oder ist er versessen auf Macht und Credits? Was versucht dein Held zu werden?
- ▷ **Wie sieht es mit seinen moralischen Überzeugungen aus?** Viele Handlungen erwarten ein moralisches Abschätzen, wie würde dein Held reagieren... Ist er gesetzestreu oder bereit Verbrechen zu begehen? Zu welchem Preis und für welchen Zweck? Ist er bereit zu töten? Ist dein Held tolerant gegenüber Fremden? Hegt er Vorurteile gegenüber Xenos?

Außerdem muss die anfängliche **Erfahrungsstufe** ausgewählt werden, welche die Anzahl der **verfügbaren ERF** während der Charaktererstellung sowie das **Startkapital** und **Maximalwerte** für Fertigkeiten später bestimmt. In der Regel starten alle Helden auf der niedrigsten Erfahrungsstufe 1.

Erfahrungsstufe	ERF-Punkte	Startkapital
1	220 ERF	1000 Credits

Schritt 2: Attribute festlegen

Zunächst werden die *Attribute* des Helden festgelegt. Diese stellen das Grundgerüst dar und legen seine **grundlegenden Eigenschaften** fest. Eine kurze Beschreibung der Bedeutung der acht Attribute steht auf S. 7 zur Verfügung.

Zunächst hat jeder Charakter einen **Grundwert von 5 in jedem Attribut**.

Je nachdem, mit welcher Erfahrungsstufe die Helden starten, haben diese nun eine gewisse Anzahl an **Attributspunkten**, die sie verteilen dürfen und ein **Attributsmaximum**, das nicht überschritten werden darf.

Das Attributsmaximum gilt ausschließlich während der Charaktererstellung. Die Zusammenfassung der Attributspunkte und Attributsmaxima sind in der folgenden Tabelle aufgetragen.

Durch die Wahl der Spezies, können sich die Attribute des Helden noch etwas verändern. Durch einen **Speziesbonus** auf die Attribute darf das Attributsmaximum überschritten werden.

Erfahrungsstufe	Attributspunkte	Attributsmaximum
Stufe 1	45 Punkte	13 Max.

„Ein Spieler beginnt auf der Erfahrungsstufe 1 und möchte einen intelligenten und charismatischen Helden erschaffen.

Zunächst setzt er alle Attribute kostenlos auf den Grundwert 5. Danach verteilt er die 45 Punkte so, dass er die Eigenschaften für seinen Helden passend auswählt.

Als erstes setzt er CH und KL auf den Maximalwert 13. Dafür muss er insgesamt $2 \times 8 = 16$ Punkte ausgeben.

Danach verteilt er die Punkte so, dass jedes Attribut zumindest 9 Punkte hat. Dafür muss er insgesamt $6 \times 4 = 24$ Punkte ausgeben.

Nun hat der Spieler noch $45 - 40 = 5$ Punkte frei, die er frei verteilt.

Am Ende hat er die Attribute CH 13, FF 9, GE 9, IN 11, KL 13, KO 9, MU 11, WI 10.“

Schritt 3: Spezies wählen

Als nächstes muss eine **Spezies** für den Helden ausgewählt werden. Die Spezies ist das Volk, dem der Held angehört. Damit wird nicht nur den Rahmen des **Aussehens** deines Charakters festgelegt, sondern auch einige **Grundwerte** bestimmt.

In dem **Kapitel Spezies (S. 22)** steht eine detaillierte Ausführung der verschiedenen Spezies bereit. Neben der Kurzbeschreibung zum Aussehen, der Geschichte und der Kultur, beinhaltet die Übersicht auch die zugehörigen **Speziespakete**.

Die Wahl der Spezies bestimmt durch das Speziespaket die Grundwert für die Lebenskraft und der Geschwindigkeit. Weiter werden auch speziesspezifisch Vor- & Nachteile verteilt. Die Wahl der Spezies schränkt gleichzeitig auch die Auswahl an möglichen Herkunftsorten ein, die der Spieler auswählen kann.

Außer dem Speziespaket bietet das Kapitel auch **Würfeltabellen** für die verschiedenen Spezies, welche genutzt werden können, um Grunddaten und das Aussehen auszuwürfeln, falls diese nicht selbst gewählt werden wollen.

Schritt 4: Herkunft wählen

In diesem Schritt wird die **Herkunft** des Helden ausgewählt. Jeder Held hat einen Ort, an dem er aufgewachsen ist, welcher einen Einfluss auf seine **Fähigkeiten**, Kenntnisse und Weltansichten hat.

In dem **Kapitel Herkunft (S. 28)** steht eine detaillierte Ausführung der verschiedenen Herkunftsorte bereit. Neben der Kurzbeschreibung zu dem Ort, der Geschichte und der Kultur, beinhaltet die Übersicht auch die zugehörigen **Herkunftspakete**.

Sobald eine Herkunft ausgewählt wurde, bekommt der Held kostenlos das Herkunftspaket, welches eine Auswahl von Talenten und eventuell Vor- & Nachteile beinhaltet. Außerdem kennt sich der Held in seiner Heimat so gut aus, dass er auch ohne Fragen oder Proben gewisse Orte kennt und eventuell dort sogar noch alte Freunde hat.

Schritt 5: Beruf wählen

Der **Beruf** beschreibt die Ausbildung oder Lehre, die der Held in seiner vorherigen Zeit ausgelebt hat. Der Beruf hat einen sehr großen Einfluss auf die bisher gelernten **Fähigkeiten** und bietet neben Talentsteigerungen eventuell auch Sonderfertigkeiten, Reputationsänderungen oder psionische Fähigkeiten.

In dem **Kapitel Beruf (S. 36)** steht eine detaillierte Ausführung der verschiedenen Berufe bereit. Neben der Kurzbeschreibung des Berufs, beinhaltet die Übersicht auch die zugehörigen **Berufspakete**.

Diese haben **ERF-Kosten**. Diese ERF-Kosten müssen mit den ERF, die während der Charaktererstellung zur Verfügung stehen, erkauft werden.

Die Berufspakete liefern eine Reihe an Talenten, Waffentechniken sowie unter Umständen Sonderfertigkeiten und Psioniken. Außerdem stehen gewisse optionale Varianten zu Berufen zur Verfügung, welche kleine Abwandlungen und Spezialisierungen des Berufes sind.

Schritt 6: Spielwerte berechnen

Nachdem nun die Vorgeschichte des Helden festgelegt und die entsprechenden Pakete erworben wurden, werden die Spielwerte berechnet. Die Werte können dann im Nachhinein durch Vor- & Nachteile, Sonderfertigkeiten oder Fertigungssteigerungen noch verändert werden, deshalb macht es Sinn, die berechneten Werte auf einem **Extrazettel zunächst zu notieren** und erst ganz am Ende auf dem Charakterbogen einzutragen.

Zunächst werden die **abgeleiteten Werte** (S. 7) berechnet.

Abgeleiteter Wert	Berechnung	Kurzbeschreibung
LeP	GW der Spezies + KO + WI	Die Lebenspunkte geben an, wie viel der Held aushält, bis dieser im sterben liegt.
PsP	KL + WI	Falls der Held ein Psionikträger ist, geben die Psionikpunkte an, wie viele Psioniken dieser wirken kann.
GS	GW der Spezies	Die Geschwindigkeit gibt an, wie schnell sich ein Held insbesondere im Kampf bewegen kann.
INI	(GE+MU)/2+GS	Die Initiative gibt an, wie schnell ein Held im Kampf agieren kann.
Trag.	KO + KO	Die Traglast gibt an, wie viel Masse der Held tragen kann, bevor dieser sich nicht mehr frei bewegen kann.
Slots	FF + FF	Die Slotanzahl gibt an, wie viel Volumen der Held tragen kann. Wird primär durch Rucksäcke und Taschen verbessert.

Danach folgen nun die weiteren Werte, welche aus den gewählten Herkunfts- und Berufspaketen berechnet werden. Die resultierenden Werte dürfen die Maxima überschreiten.

- ▷ **Fertigkeitswert:** Zu den Fertigkeiten zählen die **Talente (S. 93)** und falls der Held ein Psionikträger ist auch **Psioniken (S. ??)**. Dafür werden alle Steigerungen aus den gewählten Paketen aufaddiert. Die Summe ist dann der jeweilige FW zur Fertigkeit. Alle Fertigkeiten ohne FW, können im Spiel nicht eingesetzt werden.
- ▷ **Waffentechnikwert:** Alle **Waffentechnikwerte (S. 110)** haben einen Grundwert von 4. Falls aus den gewählten Paketen Steigerungen dazukommen, werden diese auf den Wert addiert.
- ▷ **Reputationswert:** Alle **Reputationswerte (S. 119)** haben einen Grundwert von 0.
- ▷ **Psionikmerkmalswert:** Psionikträger haben in jedem Psionikmerkmal ein Grundwert von 0. Jegliche Änderung wird auf den Grundwert addiert.

„Ein Held hat durch seine Herkunft Sinnesschärfe 2 und durch seinen Beruf Sinnesschärfe 5 erhalten. Diese werden zu einer Gesamtsteigerung 2+5= 7 FW aufaddiert.

Außerdem hat das Berufspaket die Steigerung Pistolen 2 beinhaltet. Somit hat der Held für Pistolen 4+2= 6 WTW.“

Schritt 7: Vor- & Nachteile und Sonderfertigkeiten aussuchen

In diesem Schritt werden die Vor- & Nachteile sowie die Sonderfertigkeiten ausgesucht. Diese stellen meist spezialisierte Boni dar, welche den Helden weiter charakterisieren.

In dem **Kapitel Vor- & Nachteile (S. 49)** steht eine Übersicht aller Vor- & Nachteile bereit. Diese sind meist angeborene, passive Eigenschaften, die sich im Spiel nicht mehr ändern.

Insgesamt dürfen für **Vorteile bis zu 100 ERF ausgegeben** werden und zusätzlich mit **Nachteilen bis zu 100 ERF dazugewonnen** werden.

In dem **Kapitel Sonderfertigkeiten (S. 62)** steht eine Übersicht aller Sonderfertigkeiten bereit. Diese sind entweder aktive Fertigkeiten oder passive Boni für den Helden, welche auch im Spiel erlernt werden können, sofern sie einen entsprechenden Lehrer finden.

Die Sonderfertigkeiten sind in drei Kategorien unterteilt. Es gibt keine Limitierung, wie viele Sonderfertigkeiten der Held besitzen kann.

Um bestimmte Voraussetzungen zu erfüllen, kann es nötig sein, einige Talentsteigerungen, wie im folgenden Schritt beschrieben, zunächst vorzunehmen.

Schritt 8: Fertigungssteigerungen vornehmen

Die verbleibenden Erfahrungspunkte können in diesem Schritt nun dafür eingesetzt werden, die Talente, Waffentechniken und Psioniken des Helden weiter zu **steigern**.

Alternativ können auch bisher nicht erlernte **Talente freigeschalten** werden.

Die Kosten für die Steigerung hängt von dem jeweiligen **Steigerungsfaktor** der Fertigkeit ab. In der folgenden Tabelle sind die Kosten zusammengefasst. Zu beachten ist, dass die Fertigungssteigerungen nicht das jeweilige **Maximum** der Fertigungswerte oder Waffentechnikwerte überschreitet, welches durch die Erfahrungsstufe festgelegt wird.

Erfahrungsstufe	FW-Max.	WTW-Max.
1	8 FW	10 WTW

SF	0-10	11-15	16-20	20-25	26-30
A	1	2	4	8	16
B	2	4	8	16	32
C	3	6	12	24	48
D	4	8	16	32	64
E	5	10	20	40	80
F	10	20	40	80	160

Schritt 9: Ausrüstung einkaufen

Um direkt ins Abenteuer starten zu können, muss nun noch die **Startausrüstung eingekauft** werden. Im Regelfall haben Helden zu Anfang **1000 Credits zur Verfügung**. Diese können beliebig für Gegenstände, Waffen, Schutzkleidung und Ähnliches ausgegeben werden. Credits, die nicht verwendet werden, stehen dann im Spiel zur Verfügung. In Absprache des Meisters können auch weitere Gegenstände erworben werden oder das verfügbare Kapital in Goldbarren oder Ähnlichem verfügbar sein.

In dem **Kapitel Ausrüstung (S. 69)** steht eine Übersicht aller erwerbbaaren Ausrüstungsgegenstände bereit. Man beachte hier, dass die **Gewicht- und Slotlimits nicht überschritten werden**, damit der Held nicht überladen ins Abenteuer stürzt.

Am Anfang der Ausrüstungsliste sind bereits fertige **Ausrüstungspakete** zusammengestellt, welche die Auswahl erleichtern und beschleunigen können. Diese können entweder direkt gekauft oder nach Wünschen auch etwas angepasst werden.

Schritt 10: Letzte Anpassungen treffen

Dies ist der letzte Schritt zum eigenen Helden. Sobald dieser abgeschlossen ist, steht der Charakter fest und kann nicht mehr verändert werden, bis das Spiel losgeht.

Sofern dies nicht geschehen ist, sollte nun der **Name** und das **Erscheinungsbild** des Helden definiert werden. Dazu gehört das Geschlecht, die Körpergröße, das Alter, eventuelle Farben von Haar, Haut, Augen und Ähnlichem. Wer mag, kann auch ein Porträt auf seinem Charakterbogen einfügen, welches den Helden darstellt.

Es steht jedem frei das Aussehen selbst zu bestimmen, falls erwünscht können diese aber auch ausgewürfelt werden. Die **Würfeltabellen** der jeweiligen Spezies sind im **Kapitel Spezies (S. 22)** aufgelistet.

Alle berechneten Werte sollten nun auf dem **Charakterbogen** eingetragen werden. Außerdem sollten nach diesem Schritt alle Erfahrungspunkte ausgegeben sein, da sie nicht mehr verwendet werden können. **Alle übrigen ERF verfallen nach der Charaktererstellung.**

Archetypen

Archetypen sind **vorgefertigte Charaktere**, die einem bestimmten Typen repräsentieren. Sie sind da, um schnell ins Abenteuer zu starten, ohne die Charaktererstellung einzeln durchgehen zu müssen oder um dem Spielmeister ein paar Charaktere zur Hand zu geben.

Die Archetypen umfassen alle wichtigen Spielwerte, die man benötigt und die direkt auf einen Charakterbogen eingetragen werden können. Das Aussehen, der Name und die detaillierte Vorgeschichte, sowie weitere Charaktereigenschaften können die Spieler weiterhin bestimmen. Es ist auch möglich, kleine Abwandlungen bei beispielsweise den Talenten oder der Ausrüstung vorzunehmen, jedoch sollte solche Änderungen mit dem Spielmeister vorab besprochen werden.

Die **Übersicht aller Archetypen (S. 20)** stellt eine schnelle Übersicht mit einer Kurzbeschreibung der Archetypen zur Verfügung.

Eine detaillierte Übersicht aller Archetypen beginnt ab S. 21.

Alle Archetypen sind Helden auf **Erfahrungsstufe 1**. Sollten die Spieler auf einer höheren Erfahrungsstufe beginnen, müssen die Charaktere entsprechend angepasst werden und zusätzliche ERF ausgegeben werden.

Übersicht aller Archetypen

Der Rennfahrer (S.21)	In der Jugend hat er sich in illegalen Rennen einen Namen auf den Straßen von Metropolis verdient. Er stammt aus einer wohlhabenden Familie und hat sich mit dem Geld ein eigenes Rennwagen gekauft. Aufgrund seiner Erfahrungen kennt er sich aber auch mit der Technik der Autos aus und ist sogar in der Lage diese kurzzuschließen.
--------------------------	---

Der Rennfahrer

Der Rennfahrer stammt aus einer Familie von Investoren und hat somit ein wohlhabendes Leben in **Metropolis** mit viel Luxus, doch statt dem Ruf seiner Eltern zu folgen, dürstet er nach Adrenalinschüben. Nur wenn er bei illegalen **Rennen** teilnimmt, um Ansehen, Preise und einen Ruf zu gewinnen, fühlt er sich wirklich lebendig. Durch seine jahrelange Erfahrung kann er besonders gut mit **Fahrzeugen** fahren und sich auch in hitzigen Rennen beweisen. Außerdem kann der Rennfahrer im Notfall auch ein Fahrzeug kurzschließen, um so aus gefährlichen Situationen zu kommen. Neben seiner Expertise über die mechanischen und technischen Details der Fahrzeuge, ist er auch sehr **Charismatisch**, weshalb er auch viele Liebhaber und Verehrer hat, die nur darauf warten, dass sie als Beifahrer bei einem Rennen dabei sein dürfen. Der Rennfahrer hat den Wunsch immer noch **größere Adrenalinschübe** zu erleben und sich größeren Herausforderungen zu stellen, weshalb er sich nun auf der Suche ist, neue Abenteuer zu erleben.



Der Rennfahrer

Grunddaten

- ▷ **Attribute:** CH 14, FF 9, GE 8, IN 10, KL 8, KO 12, MU 13, WI 12
- ▷ **Abgeleitete Werte:** LeP 24, GS 0, INI 11, Trag. 24, Slots 18
- ▷ **Spezies:** Mensch (S. 26)
- ▷ **Herkunft:** Terra - Metropolis (S. 35)
- ▷ **Beruf:** Fahrer - Rennfahrer (S. 42)

Fähigkeiten

- ▷ **Körpertalente:** Fahrzeuge 11, Zähigkeit 3
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Brett- & Glücksspiel 6, Entertainern 8, Fassungskraft 4, Handel 4, Überzeugen 2, Verführen 6, Wesenskenntnis 1
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 3, Rechtskunde 2, Technik 8
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:** Nahkampfwaffen 8, Pistolen 10, Unbewaffnet 8

Sonstiges

- ▷ **Vorteil:** Begabung (Fahrzeuge) (S. 50), Gutaussehend (S. 51), Reich III (S. 52), Wohlklang (S. 54)
- ▷ **Nachteil:** Neugier (S. 57), Vorurteile vor Psionikträger (S. 60)
- ▷ **Sonderfertigkeit:** Fahrzeuge kurzschließen (S. 63), Rennfahrer (S. 65)

Psioniken

▷

Ausrüstung

- ▷ **Kontostand:** 305 C
- ▷ **Waffen:** Klappmesser, Maschinenpistole
- ▷ **Kleidung:** Hartlederveston
- ▷ **Hilfsmittel und Werkzeugsets:** Elektronikset, 2x Proviant
- ▷ **Taschen:** Umhängetasche
- ▷ **Sonstiges:** Rennwagen

3 | Spezies

In der Galaxie haben sich viele verschiedene intelligente Spezies über die Zeit entwickelt. Jede von ihnen ist einzigartig, hat unterschiedliche Fähigkeiten, kommen von verschiedenen Heimatplaneten und benötigen unterschiedliche Lebensbedingungen. Die Spezies des Helden ist die Grundlage, aus dem der Held geschaffen wird. Die Wahl der Spezies bestimmt bereits mögliche Herkunftsorte, das Aussehen, die ersten Grundwerte und gewisse Vor- und Nachteile.

Spielregeln

Es folgt eine detaillierte Auflistung aller Spezies, in der zunächst eine grundlegende Beschreibung über die Herkunft, das Aussehen und ähnliche Informationen zur Verfügung stehen. Darüber hinaus sind ebenfalls einige Grundwerte, bestimmte Fähigkeiten sowie gewisse Vor- & Nachteile vorgegeben, die inklusive mit der Wahl der Spezies einhergehen.

Die **Übersicht aller Spezies (S. 23)** stellt eine schnelle Übersicht mit einer Kurzbeschreibung der Spezies zur Verfügung. Eine detaillierte Übersicht aller Spezies beginnt ab S. 24.

Mit der Wahl der Spezies schränkt man die Auswahlmöglichkeiten der Herkunftsorte automatisch ein. Es ist jeweils mit in dem Speziespaket angegeben, welche Herkunft für den Charakter möglich sind. Falls man eine unübliche Herkunft wählen möchte, ist immer eine Absprache mit dem Meister notwendig.

Durch ein Attributsbonus darf das Attributsmaximum überschritten werden.

Für jede Spezies ist eine **Würfeltabelle** angegeben, welche genutzt werden kann, um Alter und Aussehen zu ermitteln. Natürlich ist es ebenfalls möglich, diese Werte selbst zu wählen.

Übersicht aller Spezies

Druhr (S.24)	Die Druhr sind eine schnelle, insinktgetriebene, insektenartige Spezies auf vier Hinterbeinen, welche durch eine harte, meist grüne Chitinschicht geschützt ist. Die zwei Arme haben scharfe Klingen und kleine Fühler, wodurch ihre Fingerfertigkeit etwas eingeschränkt ist. Am Kopf haben sie weitere Fühler, womit sie Geräusche und Temperatur wahrnehmen, sowie zwei große Klingen, mit der sie ihr Essen zerfleischen können.
Mensch (S.26)	Die Menschen sind eine vielseitige und kreative Spezies, die den maßgebenden humanoiden Körperbau aufweist. Das bedeutet zwei Beine, auf denen sie laufen, zwei Arme mit Händen zum Interagieren und ein Kopf, die alle durch den Torso verbunden werden.

Druhr

Geschichte - Herkunft - Verbreitung

Die Druhr stammen von dem Planeten Palus. In ihrer eigenen Sprache nennen sie den Planeten 'Kahr mare', was so viel wie 'Der Beginn' bedeutet. Palus ist ein Sumpfplanet, der fast vollständig aus trockenen Sümpfen besteht. Nur an den Polkappen des Planeten gibt es riesige Steinformationen mit dünner Eisschicht darauf, wobei dort so gut wie keine Lebewesen leben. Innerhalb des riesigen Sumpfs leben eine Vielzahl an Lebewesen, insbesondere Insekten.

Für einige hunderte Soljahrtausende waren die Druhr nur eine von vielen primitiven Insektenspezies auf Palus, welche wie alle anderen Insekten mithilfe ihrer Instinkte um ihr Leben gekämpft haben. Vor ungefähr -34000 X entwickelte sich die erste Art von Kultur bei den Druhr, indem sie Gemeinschaften bildeten, einfache Sippendörfer errichteten und gemeinsam auf die Jagd gingen. Es dauerte sehr lange bis sich eine komplexere Art der Gesellschaft ausgebildet hatte. Da die Druhr erst sehr spät begannen, schriftlich ihre Fortschritte festzuhalten, ist ihre genaue Entwicklung unbekannt. Man vermutet, dass sie -9000 X die ersten magnetischen Phänomene untersucht haben, welche über mehrere Soljahrhunderte einen technologischen Forschungsdrang angeregt haben. Aufgrund ihrer widerstandsfähigen Körper wurden erst gegen -5000 X die ersten Werkzeuge entwickelt. Diese ermöglichten dann das Züchten einfacher Nahrungspflanzen. Besonders der 'Fatarus', eine schnell wachsende Pflanzen, die sehr zähe aber nährreiche Früchte trägt und auch in der Moderne noch angepflanzt wird, wurde seitdem angepflanzt.



Ab ungefähr -1000 X begann die rapide Expansion der Druhr über ihren Heimatplaneten. Sie bevölkerten innerhalb der nächsten Soljahrhunderte ihren Planeten und besonders um die Polkappen herum errichteten sie zwei Ringförmige Metropolen, wo sie gemeinsam eine komplexe Gesellschaft aufbauten. Bis zum Soljahr 2531 X entwickelten sie fleißig ihre Zivilisation, bis ihre Sensoren das erste Mal Kontakt mit Xenos aufnahmen. Sie empfingen ein Signal, das von Nexus ausgesandt wurde. 2535 X trat der erste Xeno auf ihren Planeten, ein Mensch, der von Nexus kam. Nachdem eine gemeinsame Kommunikationsmöglichkeit gefunden wurde, entwickelte sich die Beziehung zwischen Mensch und Druhr schnell und in 2537 X betraten die erste Druhr die Raumstation Nexus. Dies waren gleichzeitig auch die ersten Druhr, die Palus verließen. Sie waren außerdem die erste Spezies neben den Menschen, die im Nexus aufgenommen wurden. Zwischen den Menschen und den Druhr herrscht eine vergleichsweise lange Geschichte, die jedoch oft durch Misstrauen und feindliches Verhalten geformt wurde.

Alterung - Aussehen - Körperbau

Druhr haben eine natürliche Lebensspanne von ungefähr 120 Soljahren, wobei sie ihre vollständige Größe mit dem 15 Soljahr erreichen. Sie stehen auf vier Beinen und haben zwei Arme. Sowohl an den Armen als auch den Beinen sind jeweils zwei scharfe Klingen und zwischen den Klingen haben sie kleine Fühler, mit denen sie auch einfache motorische Handlungen ausführen können. Die Druhr sind aber gewiss nicht für ihre Fingerfertigkeit bekannt.

Fast der ganze Körper ist durch einen sehr widerstandsfähigen, meist grünen, Chitinpanzer umgeben. Lediglich am Kopf sind einige Stellen frei, an denen man ihr dunkle und lederartige Haut sieht. Da die Druhr lange Zeit ohne Werkzeuge gejagt haben, hat sich ihr Körper so entwickelt, dass sie mit ihren Klingen leicht Beute erlegen können und ihr Chitinpanzer ihren Körper gut schützt. Zusätzlich haben sie zwei Klingen am Kopf, mit dem sie ihre Beute direkt beim Zerlegen fressen können. Die Chitinpanzer regenerieren mit der Zeit, aber stark beschädigte Chitinplatten können bis zu einem Soljahr brauchen, um vollständig zu verheilen. Eine weitere Besonderheit sind die beiden Fühler auf dem Kopf, welche als empfindlichste Stelle der Druhr gelten. Sie können zwar Nachwachsen, doch falls diese verletzt werden, verspüren Druhr unfassbare Schmerzen. Mit diesen Fühlern sind sie in der Lage Geräusche und Temperaturen wahrzunehmen.

Die Druhr sind wie die Menschen biologisch in zwei Geschlechter zu unterteilen. Äußerlich unterscheiden sich die beiden Geschlechter nur geringfügig. Männchen, selbst 'Trahr' genannt, tragen ein einfaches Geschlechtsglied und die Weibchen, selbst 'Filara' genannt, haben Eiersäcke, welche befruchtet werden können. Die Weibchen können,

nachdem sie befruchtet wurden, mehrere Eier legen, welche neue Druhr zeugt. Ein Eiwurf dauert ab dem Punkt der Befruchtung ungefähr 15 Solmonate und dabei werden bis zu 12 Druhr geboren. Nur ungefähr jeder Zehnte Nachkomme ist ein weiteres Weibchen.

Die Weibchen sind sogar in der Lage, durch viele andere Spezies wie den Menschen befruchtet zu werden und somit Hybriden zu erschaffen. Die Männchen können theoretisch ebenfalls andere Spezies befruchten, doch ihre Fruchtbarkeit ist vergleichsweise gering, weshalb die meisten Druhr-Hybriden durch Befruchtung einer Filara durch andere Spezies geschehen.

Ansichten - Gesellschaft - Kultur

Die Druhr haben eine sehr instinktgetriebene Ansicht aufs Leben. Sie jagen selbst in der Modernen meist noch ihren einfachen Trieben nach und genießen große Befriedigung von Essen und Fortpflanzung. Manchmal artet diese Bestimmtheit der Instinkte aus, wodurch sie bei Provokationen oder im Kampf in einen Bluttausch verfallen.

Die Kultur der Druhr baut stark auf Hierarchien auf, welche durch körperliche Finesse und Stärke bestimmt wird. Jeder, der gewillt ist, sein Leben zu riskieren und fähig ist, sich und seine Nahestehenden zu verteidigen, kann ein Anführer sein. Neben den Kämpfen um Macht und Ansehen gibt es die Ritualkämpfe, die fast täglich bei den Druhr ausgeführt werden. Die Trahr verpflichten sich selbst, die Filara zu schützen, da sie eine ganz besondere Stellung in der Druhrgesellschaft haben.

Neben ihren kämpferischen Traditionen, haben die Druhr nur wenig Kultur. Rituale mit, wo sie einfache Melodien summen oder besondere Zeichen in Steine ritzen sind verbreitet, doch weitere Arten der Kunst wie Malereien, Architektur oder Kochkunst haben keine Bedeutung für sie.

Speziespaket: Druhr

Grundwerte:

- ▷ **Lebensenergie:** -2 LeP
- ▷ **Geschwindigkeit:** +1 (Schnell)

Speziesvorteile (Inklusive):

- ▷ **Attributsbonus:** Erhöhe KO und MU um jeweils +1
- ▷ **Vorteil:** Chitinpanzer (S. 61)
- ▷ **Vorteil:** Scharfe Klingen (S. 61)

Speziesnachteile (Inklusive):

- ▷ **Attributsmalus:** Verringere FF um -2
- ▷ **Nachteil:** Bluttausch (S. 56)
- ▷ **Nachteil:** Kurze Greifer (S. 61)

Mögliche Herkunftsorte:

- ▷ Aeternum - Nexus (S. 30)
- ▷ Aeternum - Station A (S. 31)
- ▷ Palus - Nordring (S. 32)
- ▷ Palus - Südring (S. 33)

Würfeltabelle: Druhr

Grunddaten:

- ▷ **Biol. Alter:** (15 + 3w6) Soljahre
- ▷ **Größe:** (140 + 2w20) cm
- ▷ **Gewicht:** (Größe - 40 ± 2w6) kg
(Gerade Werte addieren. Ungerade Werte subtrahieren.)

Augenfarbe (1w20):

(1-15) Gelb	(15-19) Braun	(20) Rot
-------------	---------------	----------

Chitinfarbe (1w20):

(1-12) Hellgrün	(13-16) Dunkelgrün	(17-20) Türkis
-----------------	--------------------	----------------

Mensch

Geschichte - Herkunft - Verbreitung

Menschen stammen von dem Planeten Terra, welche sie selbst als 'Erde' bezeichnen. Terra besteht zu zwei Dritteln aus Wasser, weshalb dieser Wasserreiche Planet auch als 'Blauer Planet' bezeichnet wird. Das Klima auf Terra ist ausgeglichen mit vereisten Polkappen am Nord- und Südpol, einer dünnen Wüste am Äquator und tropischen Wäldern sowie milde Steppen.

In den Soljahrtausenden bis ungefähr -9000 X waren die Menschen primitive Affenwesen, welche sich mit einfachen Werkzeugen verteidigten. Bis -5500 X entwickelten sie einfache gesellschaftliche Strukturen und lernten komplexere Werkzeuge zu schaffen. Ab -3600 X begann die industrielle Revolution, wodurch sich die Menschen schnell die technologische Herrschaft über ihren Planeten gewannen. Während der Zeit löschte sich die Menschheit fast selbst aus. Im Soljahr -3391 X landeten die ersten Menschen auf den Mond von Terra und ab dort begann der rapide wissenschaftliche Fortschritt, welcher den Menschen ihre Expansion ermöglichte.

Als die Menschen begonnen haben, Terra vollständig zu besiedeln, ergab sich aus dem Platzmangel für zukünftige Generationen der Druck, die Spezies interplanetar auszubreiten. Um -3104 X erreichten die ersten neuen Kolonien den Mars, einen weiteren Planeten im gleichen Sonnensystem. Beide Planeten umkreisen den gelben Riesen Sol. Einige Jahrzehnte danach begannen die Menschen bereits, erste Kolonieschiffe aus ihrem Sonnensystem zu senden, um weitere weit entfernte Planeten zu besiedeln.

Als die Menschen ihre Technologien weit genug entwickelt hatten, begannen sie das Projekt der Konstruktion eines Knotenpunkts aller Kolonien. Dieser Knotenpunkt wurde die riesige Raumstation, welche heute als Nexus bekannt und das heutige Zentrum der Moderne ist. Von dort an, wurde die Zeitrechnung an die Erschaffung des Nexus angepasst, sodass der Nexus 0 X erschaffen wurde.

Seitdem gehören die Menschen zu den wichtigsten Spezies der Modernen. Weil diese Nexus gegründet haben, findet sich ihre Kultur und Geschichte in vielen Aspekten wie der Zeitrechnung oder der intergalaktischen Standardsprache wieder. Seither haben die Menschen immer Mitglieder im hohen Rat gehabt, was die Bedeutung der menschlichen Spezies weiter betont.

Alterung - Aussehen - Körperbau

Menschen leben natürlich ungefähr 100 Soljahre, wobei ihr Erwachsensein mit dem 20. Soljahr beginnt. Sie haben den typisierten humanoiden Körperbau: Ein Kopf, eine Brustkorb, zwei Arme, zwei Beine, stehen aufrecht und nutzen Sicht, Gehör, Gefühl und Geschmack, um ihre Umgebung wahrzunehmen. Sie sind knapp zwei Meter groß, wiegen zwischen 60-90 kg, haben unterschiedliche Haut-, Haar- und Augenfarben und ihr Körper umgibt eine dünne Haut, welche primär am Kopf, aber auch an anderen Stellen, behaart ist.

Der menschliche Körper wird als interspezies Standard verwendet, um andere Spezies körperlich zu vergleichen.

Biologisch unterscheidet man zwischen männlichen und weiblichen Menschen. Die Männer sind tendenziell etwas größer, kräftiger und behaarter, haben ein primäres Geschlechtsorgan, womit sie die Frauen befruchten können. Die Frauen hingegen sind meist etwas kleiner, haben aber dafür ausgeprägte Brüste und können beim Geschlechtsverkehr schwanger werden. Frauen tragen ungefähr 9 Monate ein heranwachsendes Kind in sich, bis es geboren wird.

Fortpflanzung geschieht bei Menschen über den Geschlechtsverkehr von Mann und Frau, wobei die Frau vom Mann geschwängert wird. Während Männer in der Lage sind, einige andere Spezies zu schwängern und so Hybride zu zeugen, können Frauen nur durch menschliche Samen befruchtet werden und somit auch nur menschliche Kinder gebären.



Ansichten - Gesellschaft - Kultur

Die Menschen sind primär durch Individualismus geprägt. Auch wenn einzelne Menschen-Kolonien in der Regel gemeinsame Ziele verfolgen, gibt es zwischen Gesellschaften und oftmals auch innerhalb von sozialen Gruppen nicht selten Diskrepanzen. Jeder Mensch hat eigene Ideen, Meinungen und Perspektiven, die er meist nur ungern aufgibt. Die Kultur der Menschen ist so vielfältig, wie sie nur sein kann, da unterschiedlichste Richtungen sich entwickeln und diese auch noch mit Kulturen anderer Spezies vermischt wurden. Es gibt keine einzelne Identität der Menschen. Vielmehr entspricht die Kultur der Menschen einem Mosaik, wo unterschiedlichste Teile zusammentreffen und neues schaffen können.

In den meisten menschlichen Kulturen spielen Essen, soziale Zusammenkünfte und Rituale besonders große Rollen. Insbesondere benennen Menschen gerne Tage, Orte, Objekte oder Ähnliches nach großen Persönlichkeiten oder einzigartigen Ereignissen. Auch Religionen und Kulte spielen in der Geschichte der Menschen und der Modernen eine große Rolle, was mit dem Individualismus der Menschen eng verbunden ist.

Tendenziell sind Menschen aufgeschlossen und gerade deswegen leben so viele Spezies im Nexus. Doch wie bei fast allen Spezies gibt es auch xenophobe Menschen. Und wenn Menschen auf etwas treffen, dass sie verängstigt und beunruhigt, greifen diese auch nicht selten zu aggressiven Methoden, um die Gefahr zu bannen. Menschen streben von Natur aus, Probleme zu lösen. Ob dabei geschickte diplomatische oder aggressive militärische Methoden verwendet werden, ist dabei weniger von Bedeutung.

Speziespaket: Mensch**Grundwerte:**

- ▷ **Lebensenergie:** 0 LeP
- ▷ **Geschwindigkeit:** 0 (Durchschnittlich)

Speziesvorteile (Inklusive):

- ▷ **Attributsbonus:** Erhöhe ein beliebiges Attribut um +1.

Speziesnachteile (Inklusive):

- ▷

Mögliche Herkunftsorte:

- ▷ Aeternum - Nexus (S. 30)
- ▷ Aeternum - Station A (S. 31)
- ▷ Terra - Foran (S. 34)
- ▷ Terra - Metropolis (S. 35)

Würfeltabelle: Mensch**Grunddaten:**

- ▷ **Biol. Alter:** (25 + 2w6) Soljahre
- ▷ **Größe:** (165 + 2w20) cm
- ▷ **Gewicht:** (Größe - 110 ± 2w6) kg
(Gerade Werte addieren. Ungerade Werte subtrahieren.)

Augenfarbe (1w20):

(1-8) Braun	(9-14) Blau	(15-17) Grün
(18-19) Turquoise	(20) Violett	

Haarfarbe (1w20):

(1-8) Braun	(9-12) Blond	(13-16) Schwarz
(17-19) Rot	(20) Weiß	

4 | Herkunft

Der Ort, an dem der Held aufgewachsen ist, wird als die Herkunft des Helden beschrieben. Die Zusammenfassung stellt eine Übersicht aller Herkunftsorte inklusive ihrer Beschreibungen und Banner dar.

An manchen Herkunftsorten gibt es nur bestimmte Spezies, weshalb nicht jede Person von jeder Herkunft stammen kann. Eine Herkunft kann ein Planet, eine Raumstation oder unter anderem auch einzelne Raumschiffe sein.

Städte und Ortschaften auf Planeten sind nach ihrem Planeten sortiert, Raumstationen und ähnliche Orte im Weltall werden nach ihrem Sternensystem sortiert. Die Raumschiffe, welche groß genug sind, als Herkunft anerkannt wurden, sind weder einem Stern noch einem Planeten zugeordnet. Diese werden unter der Kategorie 'Interstellar' einsortiert.

Die Wahl der Herkunft entscheidet darüber, welche Fähigkeiten die Helden in ihrer Jugend erlernt haben, welche Kulturen sie kennengelernt haben und welche Weltansichten sie angenommen haben. Die Herkunft stellt das Fundament der Entwicklung der Helden dar. Außerdem kennen die Helden ihre Herkunft wie ihre eigene Westentasche und falls sie erneut zu ihrer Heimat zurückkehren, kann ihr Wissen sich als sehr hilfreich erweisen.

Spielregeln

Jede Herkunft bietet ein **Herkunftspaket**. Diese Herkunftspakete geben verschiedene Boni, welche die Erziehung und Lehre des Helden in der Jugend widerspiegeln. Diese Boni auf Talente sind **Steigerungen und keine endgültigen Werte**. Das bedeutet, dass die Steigerungen der Herkunft mit den Steigerungen durch eine Berufung aufaddiert werden, um den finalen Wert zu erhalten. Details zur Berechnung stehen ab S. 16.

Diese **Herkunftspakete** sind in der folgenden Zusammenfassung auf **S. 29** kompakt zusammengeführt, sodass man diese schnell überfliegen kann. Eine nähere Beschreibung der einzelnen Herkunftsorte folgt ab Seite 30. Jedes Herkunftspaket ist 40 ERF Punkte Wert, verteilt auf verschiedene Talente oder teilweise auch Vorteile oder Ähnliche Boni.

Die Herkunftspakete geben neben den Talentsteigerungen auch noch die **Ortskenntnis** zu ihrer Herkunft und eventuelle **inklusive Vor- & Nachteile** oder **Sonderfertigkeiten**. Diese zählen nicht zu den wählbaren Maxima hinzu und müssen nicht bezahlt werden. Die Ortskenntnis erlaubt es dem Helden, bestimmte regionale Informationen wie die besten Bars oder wichtige Persönlichkeiten in ihrer Heimat zu kennen.

Übersicht aller Herkunftsorte	
Aeternum Nexus (S. 30)	Die größte Raumstation im bekannten Weltall, welche umgangssprachlich als das Zentrum des Universums anerkannt wurde. Dort treffen hunderte von Kulturen und nahezu alle Spezies aufeinander, sodass eine unbegreifliche Vielfalt entsteht.
Aeternum Station A (S. 31)	Neben dem Nexus die größte Raumstation in Aeternum-Sternsystem, welche für den Abbau von Metallen von einem Asteroiden erbaut wurde und mittlerweile als wichtiger Handels- und Verteidigungsposten dient.
Palus Nordring (S. 32)	Der nördliche Zivilisationsring des Heimatplanetes der Druhr, welche durch klare Hierarchien definiert wird, in denen körperliche Stärke und ehrenhaftes Verhalten das Maß aller Dinge ist.
Palus Südring (S. 33)	Der nördliche Zivilisationsring des Heimatplanetes der Druhr, welche durch die Erforschung magnetischer Phänomene teil des modernen Lebens wurde und mittlerweile als Forschungs- und Metallabbaustation dient.
Terra Foran (S. 34)	Der größte Teil auf Terra wird immer noch durch einfache Industrien und dem Überleben des Einzelnen beherrscht. Gleichzeitig werden die Foraner durch die Elite-Stadt Metropolis unterdrückt.
Terra Metropolis (S. 35)	Metropolis ist die größte Stadt, die jemals auf Terra errichtet wurde und ist geprägt durch Wohlstand, Kunst und Konsum. Metropoliten sind abgetrennt von der restlichen Welt auf Terra, da ihre Metropole ihnen alles schenkt, was sie jemals benötigen könnten.

Aeternum - Nexus

Ortsbeschreibung

Der Nexus ist die größte Raumstation im Universum. Sie ist in **viele Bereiche** unterteilt und überall gibt es so viel zu entdecken, sodass ein Leben niemals ausreichen könnte, die Station vollständig zu erkunden. Je nachdem, wo man sucht, findet man die teuersten Boutiquen, schönsten Häuser und riesige Kirchen oder verschmutzte Slums, dreckige Schulen und ramponierte Hütten.

Für viele Reisende ist der **Himmelshafen** der wichtigste Ort, da alle Handels- und Passagierschiffe dort ankommen. Neben der Vielzahl an Touristenattraktionen gibt es hier auch schöne Hotels und viele Händler. Danach ist der **Zitadellenbezirk** auch für viele Reisende, insbesondere Politiker, bedeutsam. Dort steht die große Zitadelle, in dem der hohe Rat zusammenkommt und über die politischen Geschehnisse diskutiert.

Geschichte

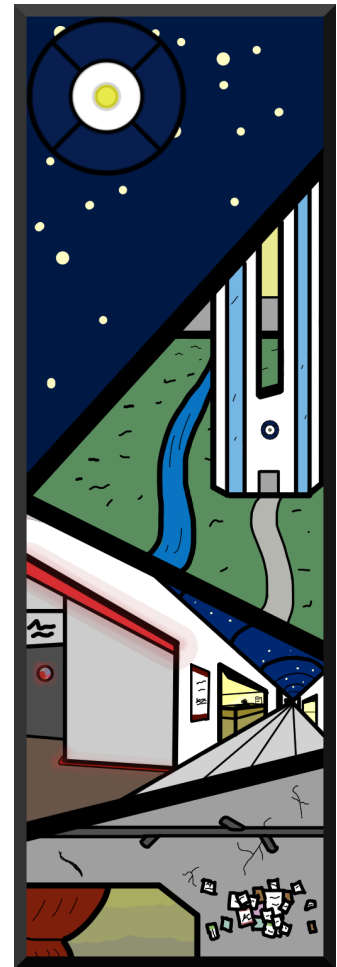
Während der **Expansion der Menschen** durchs Weltall, entschieden sie sich, im Sternensystem Aeternum eine **Dyson-Sphäre** zu errichten, welche die Grundstruktur für den heutigen Nexus bildet. Nachdem die Dyson-Sphäre vollständig errichtet wurde, nutzte man die Energie, um zusätzlich zu den vielen Raumstationen eine zentrale Raumstation zu errichten, welche als Zentrum oder Nexus des intergalaktischen Raums dienen sollte.

Als die Raumstation um den Stern fertig war, wurde die **neue Zeitrechnung** eingeführt, womit das Jahr als O X bekannt wurde. Von dort an wuchs die Raumstation stetig und als neue Spezies wurden gefunden, wurden diese ein Teil vom Nexus. Nexus ist das **Zentrum des Universums** und fast jede politische, militärische, wissenschaftliche und ökonomische Entscheidung, wird dort getroffen. Es ist außerdem die einzige Raumstation, wo so viele **verschiedene Spezies** zusammen leben.

Kultur

Die Kultur im Nexus ist so **vielfältig wie ihre Bewohner**. Da Milliarden von Personen von verschiedenen Sternen, Planeten, Raumschiffen mit unterschiedlichen Aussehen und Denkweisen aufeinandertreffen, gibt es **keinen Stillstand** innerhalb der Station. Der Nexus ist immer im Wandel. Jede im Universum bekannte Tradition und Weltansicht findet man auf dem Nexus in irgendeiner Art und Weise wieder.

Es gibt **unzählige Bräuche**, wie das gemeinsame Tanzen zur Mitternacht oder jährlich mit der Familie ein Festmahl kochen, aber auch **viele Kulte und Religionen**, die ihren Glauben und Ideen weit durch den Nexus tragen. **Forschung** wird von jung bis alt betrieben, traditionelle **Gerichte** aus den verschiedenen Sternensystemen werden hier gekocht und **Kunst** in verschiedenster Form kann auf den Straßen und in den Museen betrachtet werden.



Herkunftspaket: Aeternum - Nexus

Fähigkeiten:

- ▷ **Körpertalente:** Materialbearbeitung 1, Sinnesschärfe 1, Zehen 1
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 2, Brett- & Glücksspiel 2, Handel 1, Überzeugen 1, Verführen 1, Wesenskenntnis 2
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 2, Geschichtswissen 2, Rechtskunde 1, Technik 1
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**

Sonstiges:

▷

Aeternum - Station A

Ortsbeschreibung

Station ist die erste freie Raumstation, die im Sternensystem Aeternum gebaut wurde. Die Station wurde auf einem **ressourcenreichen Asteroiden** errichtet, um von dort die wertvollen Metalle zu sammeln. Mittlerweile ist die Raumstation mehr als nur eine Abbaustation. **Einige Händler** haben dort ihre Läden eröffnet, um mit reisenden zu handeln, und auch viele Familien leben heutzutage in der Raumstation. Zum Schutze des Nexus gibt es auch noch autonome Verteidigungssysteme und einen **militärischen Stützpunkt** auf diesem Asteroiden.

Geschichte

Noch während der Konstruktion des Nexus wurde die Raumstation aufgebaut, um Ressourcen aus naheliegenden Quellen zu gewinnen und somit den Bau des Megakonstrukts zu beschleunigen. Seitdem der Nexus steht wird die Station A immer weiter ausgebaut und gewinnt zunehmend an Bedeutung, sodass sogar viele Handelsrouten von anderen Sternensystemen nur noch bis zur Station A fliegen, um dort ihre Waren zu tauschen.

Aufgrund der Unterstützung und Nähe zum Nexus steht die Raumstation in enger **Koalition mit der Allianz**. Somit gehört es zu den sichersten Orten im Universum und entsprechend hat es dort noch nie Aufstände oder Angriffe gegeben.

Kultur

Die Kultur ähnelt der Kultur im Nexus sehr. Viele verschiedene Spezies leben und arbeiten hier zusammen, sodass eine **Vielfalt an verschiedenen Ansichten und Traditionen** gibt, die aufeinander treffen und sich vermischen.

Im Gegensatz zum Nexus liegt jedoch der alltägliche Fokus auf dem **Materialabbau**. Knapp 90 Prozent der Bewohner arbeiten im Abbau.



Herkunftspaket: Aeternum - Station A

Fähigkeiten:

- ▷ **Körpertalente:** Kraftakt 2, Materialbearbeitung 2, Sinnesschärfe 1
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Handel 1
- ▷ **Wissenstalente:** Technik 2

Sonstiges:

- ▷ **Vorteil:** Schwerelos (S. 53)

Palus - Nordring

Ortsbeschreibung

Der Nordring ist in **zwei Bereiche** unterteilt, welche die beiden **Kasten repräsentieren**. Im Innenring lebt die Elite, welche eine Vielzahl an Privilegien genießen und in der Regel nicht arbeiten. Außerdem stehen hier die wichtigen Versorgungssysteme und die Lager der Kolonie. Im Außenring leben die Arbeiter, welche in der Regel ein einfaches Leben führen und ihre Ressourcen mit den Eliten teilen.

Im Innenring gibt es das **exotische Liebesspielhaus** 'Doloria', was selbst in weit entfernten Raumstationen bekannt ist, denn man sagt, dass die Mitarbeiter dort jede Phantasie erfüllen. Weiter gibt es dort die **Halle der Ältesten**, ein Höhle, in der die Namen aller verstorbenen Elite in die Steinmauern geritzt werden.

Der Außenring ist hingegen einfach gehalten, mit vielen identischen Hütten, um den Druhr einen Schlafplatz zu bieten. Der einzige herausstechende Ort ist das 'Tiamat', **die Kampfarena**, wo die Kämpfe um Ehre stattfinden. Diese Arena wird regelmäßig sowohl von Arbeitern als auch Elite besucht, wenn es wieder einen Herausforderer gibt, der sein Blut und Leben lassen will für einen Platz bei den Elite.

Geschichte

Als die Druhr begannen, erste größere Strukturen zu errichten, reichte der Sumpfboden nicht aus, um diese zu halten. Deswegen errichteten sie ihre Städte **um die Pohlkappen herum**, gerade so, dass der Boden auf dem Gestein sicher steht, aber die Temperaturen nicht zu tief fallen. Die Druhr entwickelten sich dann in **zwei Kolonien**, dem Nord- und dem Südring, welche erst vor einigen Soljahrhunderten wieder begannen zusammenzuarbeiten.

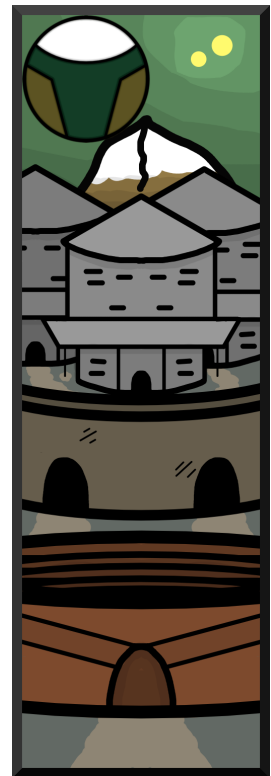
Im Nordring fokussierten sich die Druhr auf den Anbau der **heimischen Pflanzen**, um eine konstante Nahrungsversorgung zu sichern. Dabei fanden sie weitere Pflanzen, die sie weiter untersuchten und sowohl Medizin als auch Rauschmittel gefunden haben.

Kultur

Die Nordring-Druhr gaben sich selbst den Namen 'Belluhr', was soviel bedeutet wie Krieger. Sie entwickelten sich dahingehend, dass besonders der **Wettstreit und körperliche Stärke** im Fokus waren. Die fähigsten Druhr werden ausgewählt, um als gemeinsame Elite über die schwachen Arbeiter zu herrschen. Die Arbeiter hingegen haben die Wahl ihr Schicksal zu akzeptieren oder im ehrhaften Duell sich ihren Platz unter den Eliten zu erkämpfen.

Wenn ein Arbeiter in den Elitenkreis aufgenommen werden will, wird das traditionelle **Tal'kar** im Tiamat abgehalten. Um die tatsächliche Überlegenheit des Arbeiters zu testen, ist der Elite erlaubt, eine Auswahl an Hilfsmittel wie stimulierende Stoffe oder Ausrüstungen einzusetzen. Der Kampf geht solange, bis einer der Druhr stirbt. Sollte der Arbeiter-Druhr gewinnen, so wird ein Fest gehalten, wo dieser in die Kreise der Elite aufgenommen und mit großen Mengen an Kostlichkeiten und Rauschmitteln überschüttet wird.

Mitglieder der Elite haben freie Wahl ihrer Partner, mit denen sie Geschlechtsverkehr haben, doch sollte eine Elite ein Kind mit einem Arbeiter haben, so hat dieser die Wahl den Platz in der Elite aufzugeben oder die befruchteten Eier zu zerstören, bevor die Kinder schlüpfen.



Herkunftspaket: Palus - Nordring

Fähigkeiten:

- ▷ **Körpertalente:** Akrobatik 4, Kraftakt 3, Zähigkeit 2, Zechen 2
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Einschüchtern 2
- ▷ **Wissenstalente:** Geschichtswissen 2
- ▷ **Waffentechniken:** Waffenlos 2

Sonstiges:

▷

Palus - Südring

Ortsbeschreibung

Die Strukturen des Südrings sind sehr simpel, meist hohe rechteckige Gebäude, die außen verstärkt sind und mehrere hunderte Druhr beherbergen können. Die meisten Gebäude sind entweder Wohnkomplexe, Produktionsstätten oder Forschungseinrichtungen, wobei sie von außen nicht unterscheidbar sind.

Am Südring gibt es zwei bedeutsame Orte. Zum einen ist das die planetare Verbindungsknoten, welcher das Handeln und schnelles Reisen zu den Raumstationen in Orbit von Palus ermöglicht. Durch die Verbindung reisen täglich hunderte Schiffe, um Ressourcen oder Reisende zu transportieren. Zum anderen das ist die Bohrstelle nahe dem tatsächlichen Südpol, welche mittlerweile knapp 37 Kilometer tief ist. Sie stellt eine sehr wichtige Ressourcenquelle für eine Vielzahl an Materialien und ein wichtiger Forschungsstandort dar, wofür aufstrebende Geowissenschaftler von weit entfernten Planeten anreisen.

Für Entertainment gibt es sehr wenige eigene Gebäude. Wenn die Druhr am Südring sich in der Freizeit beschäftigen, dann meistens, indem sie auf die Jagd gehen oder Expeditionen unternehmen. Die einzigen Gebäude, die der Freizeitunterhaltung dienen wurden erst errichtet, nachdem die ersten Xenos auf dem Planeten sich niedergelassen haben. Mittlerweile leben neben den Druhr, welche immer noch den Großteil der Bevölkerung ausmachen, viele weitere Spezies in Harmonien zusammen. Die meisten von ihnen leben dort einige Jahre, während sie an einem Forschungsprojekt arbeiten.

Geschichte

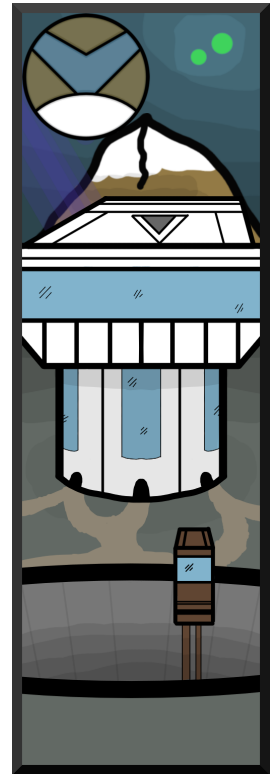
Als die Druhr begannen, erste größere Strukturen zu errichten, reichte der Sumpfboden nicht aus, um diese zu halten. Deswegen errichteten sie ihre Städte **um die Pohlkappen herum**, gerade so, dass der Boden auf dem Gestein sicher steht, aber die Temperaturen nicht zu tief fallen. Die Druhr entwickelten sich dann in **zwei Kolonien**, dem Nord- und dem Südring, welche erst vor einigen Soljahrhunderten wieder begannen zusammenzuarbeiten.

Im Südring fokussierten sich die Druhr auf die Entwicklung ihrer Gesellschaft und die **Forschung am Magnetismus**. Es dauerte nicht lange, bis sie die ersten magnetischen Phänomene nutzten, um ihre **Strukturen und Technologien zu verfeinern**. Mittels der besonders starken magnetischen Materialien, die sie zur Verfügung hatten, entwickelten sie viele Technologien und konnten so schließlich den Kontakt mit den Menschen aufnehmen. Der erste Xeno, ein Mensch, betrat ihren Planeten, noch bevor sie selbst ihren Planeten verlassen haben.

Kultur

Die Kultur der Druhr entwickelte sich nur mäßig, da viele von ihnen zwar gemeinsam lebten, aber nur wenig gesellschaftlichen Kontakt führten. Erst als die Forschung an Bedeutung zunahm, entwickelten sich **kleinere Arbeitsgruppen**, die wuchsen und eine kleine Gesellschaft bildeten. Ihre Art der Gesellschaft hält bis heute an, wo **eine Gruppe von Repräsentant der Druhr** den Südring vertreten, diese haben jedoch die gleichen Rechte und Möglichkeiten wie alle anderen. **Jede Person ist gleichgestellt**, unabhängig von ihrer Arbeit, Geschlecht oder Aussehen.

Die Südring-Druhr sind sehr fokussierte Arbeiter und Forscher, was dazu führte, dass Druhr ihre Kinder nicht selbst erziehen, sondern befruchtete Eier gesammelt werden und junge Druhr gemeinsam aufgezogen werden, bis sie selbst arbeiten können. Somit gibt es das **Konzept von Familien nicht** bei ihnen, sondern nur individuelle Druhr, was sich auch in ihren Namen widerspiegelt, der nur aus einem Wort und einer Zahl zusammensetzt.



Herkunftspaket: Palus - Südring

Fähigkeiten:

- ▷ **Körpertalente:** Akrobatik 1, Materialbearbeitung 3, Zähigkeit 1
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 2, Geschichtswissen 1, Physik 4

Sonstiges:

▷

Terra - Foran

Ortsbeschreibung

Foraner nennt man all jene Terraner, welche nicht in Metropolis leben. Direkt **außerhalb der Stadtmauern von Metropolis** liegen einige Kilometer dicht besiedeltes Wohn- und Industriegebiet, welches im totalen Kontrast zur Metropole steht. Die Gebäude sind schäbig aufeinander gestapelt und bieten nur den minimalsten Schutz gegen Wind und Wetter, nur die Industriegebäude sind etwas hochwertiger, um die Produktionen zu schützen.

Über den **restlichen Planeten** verteilt gibt es noch mehrere Städte die zu Foran gehören, wobei die größten New York, Sydney und Burruslaw sind. Außerhalb der Städte gibt es viele Kleinstädte und Ruinen, welche nur selten ein Teil der gemeinsamen Gesellschaft sind.

Von größter Bedeutung für die Foraner ist der **interplanetare Handelsknoten 'New Yorker Docks'** in New York, der die Möglichkeit weiterer Handelspartner für jegliche Waren bietet und die **gigantischen Farmen rund um Burruslaw**, die für die Grundnahrungsversorgung der meisten Foraner verantwortlich sind.

Geschichte

Terra ist der **Heimatort der Menschen**, doch die längste Zeit war der Planet gleichmäßig besiedelt. Ungefähr 3000 Soljahre bevor der Nexus errichtet wurde, entstand auf Terras größten Kontinent eine riesige Metropole, welche heute noch als Metropolis bekannt ist.

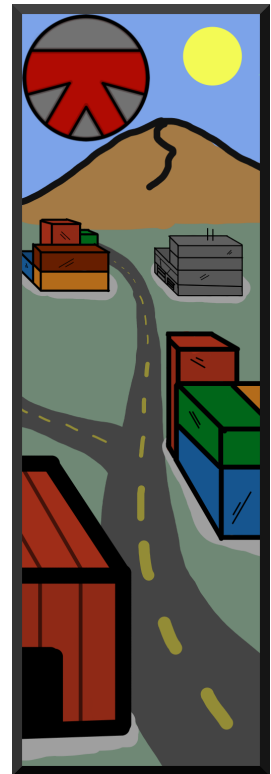
Während sich dort die Elite der Menschheit sammelte, entwickelte sich eine Kluft zwischen den Bewohnern der Metropole und den der restlichen Welt. Seitdem die meisten Wissenschaftler in Metropolis leben, entwickelt sich das Leben außerhalb nur langsam. Bis heute gibt es keine gemeinschaftlich akzeptierten Repräsentanten der Foraner.

Kultur

Die Foraner bilden eine sehr **freie Gesellschaft**, welche sich regional sehr stark unterscheidet. In größeren Städten gibt es klassische Hierarchien und Gesetze, wie sie auch in vergleichbarer Form in Metropolis durchgesetzt werden. Je mehr **Macht und Mittel** jemand hat, desto mehr Rechte kann diese Person sich einräumen, weshalb besonders wohlhabende Foraner teilweise eigenes Privatmilitär haben, die ihren Willen durchsetzen.

Anders als in anderen Zivilisationen dürfen Foraner **immer ihre Waffen bei sich tragen**, um sich zu beschützen. Innerhalb der Städte dürfen diese jedoch nur zur Selbstverteidigung eingesetzt werden. Um seine Stärke zu beweisen, werden des öfteren **verschiedene Arten des Wettkampfes** sowohl innerhalb als auch außerhalb der Städte veranstaltet. Nicht selten sterben die Teilnehmer dabei, doch um nicht als Sklave zu enden, nehmen viele das Risiko auf sich.

Prinzipiell sind alle Spezies erlaubt mit den Foranern auf Terra zu leben, doch die meisten Foraner sind Xenophob, weshalb nur wenige nicht-Menschen dort leben. Nicht-biologische Lebewesen haben keine Rechte, da jede **Maschine als Werkzeug** angesehen wird und somit nicht mehr als Besitz eines Menschen ist.



Herkunftspaket: Terra - Foran

Fähigkeiten:

- ▷ **Körpertalente:** Akrobatik 2, Materialbearbeitung 3, Zeichnen 4
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Einschüchtern 1, Fassungskraft 1, Wesenskenntnis 1
- ▷ **Wissenstalente:** Sagen & Legenden 2
- ▷ **Medizintalente:** Krankheiten heilen 1

Sonstiges:

▷

Terra - Metropolis

Ortsbeschreibung

Metropolis ist die **Hauptstadt des Planeten Terra**. Die riesige Metropole ist umgeben von einer **Stadtmauer** inklusive Schildgenerator, welche die Stadt von den Slums drumherum abgrenzt und schützt. In der Stadt gibt es unzählige Wolkenkratzer mit **teuren Appartements**, immense Villen und immergrünen Parks, weshalb die Bewohner ihre Heimat auch gerne als 'Eden' bezeichnen.

Die Mauern umgeben die Stadt und bieten eine Grenze zu den nicht-Bewohnern der Stadt, die als Foraner bekannt sind. Über der Stadtmauer ragt ein durchsichtiges **Energieschild**, das stark genug ist, mehrere atomarer Sprengsätze zu widerstehen, sodass auch Angriffe auf die Stadt so gut wie unmöglich sind. Die einzigen Eingänge zur Stadt führen durch ein Tor, welches schwer bewacht wird und meist nur für Transporter freigegeben wird und der Verbindung den Raumstationen um den Planeten.

Die Stadt **verbietet das Tragen und Verwenden von jeglichen Waffen**, solange keine schriftliche Erlaubnis durch die Behörden ausgegeben wurde. Es gibt es mehrere sehr große **herausragende Fahrzeug-Verkaufsstellen**, an denen man jedes nur erdenkliches Fahrzeug, sogar angepasst an persönliche Wünsche, erwerben kann. Die Stadt bietet neben den üppigen Wohnungen auch viele herausragende und interplanetar bekannte Sehenswürdigkeiten wie das Holotheater 'Blattgold', den Stadtpark 'Edens Park' oder das Museum 'Groeber's Geschichtsmuseum'. Außerdem gibt es mehrere große Einkaufsstraßen, moderne Clubs und viele weitere Orte, um sich die Zeit zu vertreiben.

Innerhalb der Stadt gibt es eine gefürchtete Gruppe, die als die **'Sünder'** bekannt sind und teilweise verdeckte Mitglieder in hohen Positionen im Rat haben sollen. Sie sind eine disziplinierte kriminelle Gruppe, die in erster Linie für ihre extravaganten Raubzüge bekannt sind.

Geschichte

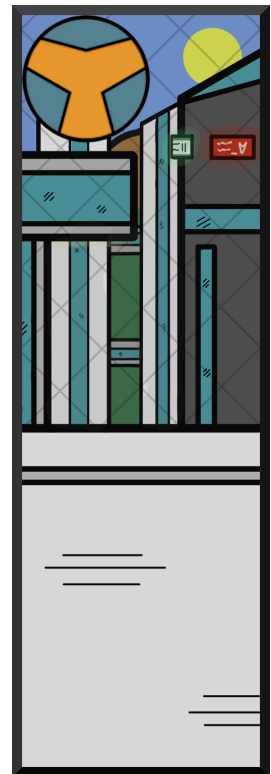
Terra ist der **Heimatort der Menschen**, doch die längste Zeit war der Planet gleichmäßig besiedelt. Um ungefähr -3000 X, entstand auf Terras größten Kontinent eine riesige Metropole, welche heute noch als Metropolis bekannt ist.

Dort sammelten sich die intelligentesten Wissenschaftler, begabtesten Ingenieure, reichsten Investoren und die größten Persönlichkeiten, sodass Metropolis schnell zur **Hauptstadt des Planeten** wurde. In den folgenden Jahren **entwickelte sich Metropolis schnell**, sodass sich eine starke Kluft zwischen Bewohnern und nicht-Bewohnern, die als Foraner bekannt sind, ausbildete.

Kultur

Die Metropoliten sind Mitglieder einer hohen Gesellschaft, weshalb ein hohes Maß an Etikette und Raffinesse erwartet wird. In der Metropole dürfen **ausschließlich Menschen** leben und auch **Maschinen werden nur als Werkzeug** angesehen und genießen keinerlei Rechte.

Es gilt eine **strenge Kinderpolitik**, dass nur ausgewählte Familien Nachwuchs zeugen dürfen. Um dies durchzusetzen, werden regelmäßige biochemische Stoffe zur temporären oder permanenten Hemmung der Fruchtbarkeit verabreicht.



Herkunftspaket: Terra - Metropolis

Fähigkeiten:

- ▷ **Körpertalente:** Fahrzeuge 1
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Brett- & Glücksspiel 4, Entertainern 4, Verführen 2, Wesenskenntnis 1
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 3, Rechtskunde 2

Sonstiges:

- ▷ **Vorteil:** Reich I (S. 52)

5 | Beruf

Bevor das Abenteuer der Helden beginnt, haben diese zunächst einen Beruf erlernt oder einen Lebensstil verfolgt, welcher ihr Leben bis dahin stark geprägt hat. Zusammen mit der Wahl der Spezies und der Herkunft, ist die Entscheidung des Berufs die Grundlage für den eigenen Helden.

Die Berufe können Ausbildungen oder Lebenserfahrungen gewesen sein, bei denen die Helden gewisse Fähigkeiten erlernt haben und diese bis heute nutzen. Auch ihre Denkweise, Erfahrungen und Kontakte können von ihrem gewählten Beruf abhängen.

Spielregeln

Jeder Beruf beinhaltet ein **Berufspaket** von Talent- und Waffentechnik-Steigerungen, welche die erlernten Fähigkeiten des Charakters widerspiegeln. Diese Steigerungen werden auf die vorherigen Steigerungen aus der Herkunft addiert und erst am Ende der Charaktererstellung verrechnet. Für Details siehe S. 16.

Darüber hinaus kann ein Beruf auch weitere Sonderfertigkeiten, Psioniken oder Reputationssteigerungen beinhalten, welche alle mit den Talent- und Waffentechnik-Steigerungen inklusive in den ERF-Kosten enthalten sind.

Die **Übersicht aller Berufe (S. 37)** stellt eine schnelle Übersicht mit einer Kurzbeschreibung der Berufe zur Verfügung. Eine detaillierte Übersicht aller Berufe beginnt ab S. 38.

Manche Berufe haben auch **Voraussetzungen**, welche im Voraus erfüllt sein müssen, um diesen Beruf auszuwählen. Die Kosten, um diese Voraussetzung zu erfüllen, sind nicht in den ERF-Kosten des Berufs enthalten und müssen zusätzlich gekauft werden.

Es ist auch möglich, eine bestimmte **Variation der Berufe** auszuwählen. Die Variationen sind dabei vom Grundkonzept die gleiche Berufe, die sich jedoch auf einen Aspekt des Berufes spezialisiert haben und somit leicht unterschiedliche Werte und Boni bieten.

Neben den tatsächlichen Werten, die der Held durch die Wahl des Berufs als Steigerung erhält, kann können die Berufe auch **im Spiel ausgespielt werden**, um weitere Vorteile zu erhalten.

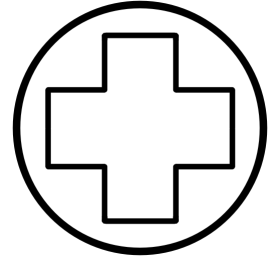
„Ein Held hat als Pilot aus Beruf ausgewählt und trifft im Abenteuer auf einen Flugzeughändler. Um den Wert der Flugzeuge einzuschätzen, müsste der Spieler eine Probe ablegen. Stattdessen kann der Spieler dem Spielleiter darauf hinweisen, dass sein Held eine Ausbildung als Pilot hatte. Darauf könnte der Spielleiter dem Spieler eine Erleichterung geben oder erlauben, den Wert der Flugzeuge ohne weitere Probe einzuschätzen.“

Übersicht aller Berufe	
Arzt (S. 38)	Retten Leben durch ihre medizinische Gewandtheit und sind in der Lage, komplexe Krankheiten und seltene Gifte zu identifizieren und zu behandeln.
Autor (S. 39)	Erschaffen literarische Werke, die andere inspirieren. Sie kennen außerdem einige Geschichten und haben ein breites Allgemeinwissen für ihre Werke.
Bauarbeiter (S. 40)	Errichten und Warten Gebäude, Raumstationen oder ähnliche Strukturen, wodurch sie den Umgang mit verschiedenen Materialien gelernt haben und ihre Körper gestählt hat.
Bettler (S. 41)	Sind arbeitslose und sichern ihr Überleben durchs Betteln und teilweise durch kleine Diebstähle.
Geheimagent (S. 43)	Werden von den größten Fraktionen ausgebildet und eingesetzt, um gegnerische Parteien auszuspähen und bestimmte Ziele zu eliminieren. Sie sind höchst diszipliniert und sehr fähig auch in schwierigen Situationen sich zu beweisen.
Händler (S. 44)	Handeln mit verschiedenen Waren entweder auf Raumstationen oder direkt am intergalaktischen Markt, um so ihre Credits zu verdienen.
Investor (S. 45)	Investieren regelmäßig ihr Geld in verschiedene Börsenkurse, um somit ein Vermögen durch gezieltes Kaufen und Verkaufen zu erreichen.
Pilot (S. 46)	Fliegen entweder fürs Militär Kampffjets, um Gebiete zu sichern und Gegner auszuschalten, oder für Zivilisten Transport-Flugzeuge, um einen möglichst schnellen Transport zu gewährleisten.
Soldat (S. 47)	Verteidigen ihre Fraktion oder ihre Heimat durch Waffengewalt und werden dafür ausgebildet, mit verschiedenen Waffentypen sich im Kampf behaupten zu können.
Wissenschaftler (S. 48)	Forschen unaufhaltsam an den unbekannten Mysterien des Universums und je nach Fachgebiet erfinden sie so sogar ganz neue Technologien.

Arzt

Kurzbeschreibung

Ärzte studieren eine lange Zeit, um die verschiedenen Wunden, Krankheiten und Gifte zu identifizieren und **Heilmethoden** zu kennen. Von einfachen Schnittwunden, bis hin zu lebensbedrohenden Tumoren kümmern sich die Ärzte darum, die **Leben ihrer Patienten zu retten**. Sie schwören dabei einen Ehrenkodex, bei dem sie versprechen, niemals jemand willig Schaden zuzuführen, außer um anderen zu **beschützen**.



Chirurgen müssen neben dem Grundstudium zum Arzt noch viele weitere Stunden mit der Anatomie der verschiedenen Spezies beschäftigen, bis sie ihr Handwerk perfektioniert haben und selbst in den prekärsten Lagen, Leben retten können.

Psychologen beschäftigen sich nicht mit den physischen Verletzungen, sondern behandeln die psychischen Erkrankungen ihrer Patienten.

Quacksalber sind selbsternannte Ärzte, die ihre Heilpraktiken ausführen, ohne eine entsprechende Ausbildung gemacht zu haben.

Berufspaket: Arzt (115 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Sinnesschärfe 4
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Fassungskraft 2, Wesenskenntnis 4
- ▷ **Wissenstalente:** Biologie 6, Chemie 2
- ▷ **Medizintalente:** Chirurgie 2, Gifte heilen 4, Krankheiten heilen 4, Psyche beruhigen 2, Wunden verarzten 8
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:**

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

- ▷ **Nachteil:** Prinzipientreue (Schutz der Wehrlosen) I (S. 58)

Varianten

- ▷ Chirurg (146 ERF)
 - ▶ **Medizintalente:** Chirurgie 6 statt 2
 - ▶ **Sonderfertigkeit:** Xenobiologe (S. 65)
- ▷ Psychologe (137 ERF)
 - ▶ **Medizintalente:** Psyche beruhigen 6 statt 2
 - ▶ **Sonderfertigkeit:** Lügendetektor (S. 64)
- ▷ Quacksalber (108 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Überzeugen 2 statt 0
 - ▶ **Medizintalente:** Gifte heilen 2 statt 4, Krankheiten heilen 2 statt 4, Wunden verarzten 2 statt 8
 - ▶ **Nachteil:** Kein Nachteil Prinzipientreue (Schutz der Wehrlosen) I (S. 58)

Autor

Kurzbeschreibung

Autoren sind **Textersteller**, welche ihre Kundschaft durch informierende oder mitreißende Geschichten bedient. Je nach **Interesse des Autors** können dabei wertvolle wissenschaftliche Texte, impulsive Hassreden oder auch kreative Fiktionen entstehen, welche die **Gesellschaft inspirieren**, beschäftigen und zum Handeln aktivieren sollen.

Öffentlicher Schriftsteller arbeiten für größere Nachrichten Unternehmen und erstellen die alltäglichen Anzeigen und Artikel, um die Gesellschaft zu informieren.

Romantikauteoren schreiben Romantikbücher, welche insbesondere die intimen Themen von Drama, Liebe, Sex und Innigkeit behandeln.

Science-Fiction Schreiber erstellen fiktionale Werke, die auf futuristischen Ideen und wissenschaftlichen Durchbrüchen aufbauen.



Berufspaket: Autor (72 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Materialbearbeitung 1
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 4, Entertainern 4, Überzeugen 6
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 6, Geschichtswissen 4, Sagen & Legenden 6
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:**

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

▷

Varianten

- ▷ Öffentlicher Schriftsteller (106 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 8 statt 4, Entertainern 8 statt 4, Überzeugen 8 statt 6
 - ▶ **Sonderfertigkeit:** Geübter Redner (S. 63)
- ▷ Romantikauteur (84 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Entertainern 6 statt 4, Verführen 6 statt 0
 - ▶ **Wissenstalente:** Geschichtswissen 0 statt 4
- ▷ Science-Fiction Schreiber (102 ERF)
 - ▶ **Wissenstalente:** Biologie 2 statt 0, Chemie 2 statt 0, Physik 2 statt 0, Psionikwissen 2 statt 0

Bauarbeiter

Kurzbeschreibung

Bauarbeiter sind auf Baustellen beschäftigt, wo sie neue **Gebäude errichten**, Raumstationen erweitern oder zerstörte Ruinen erneut aufbauen. Die Arbeit auf dem Bau wird durch **schweres Schleppen** und langen Arbeitszeiten begleitet. Die verschiedenen Aufgaben beim Bau erfordern ein grundlegendes Wissen um die **verschiedenen Materialien**, die dabei verwendet werden.



Baufahrzeugfahrer fahren die schweren Baufahrzeuge und steuern Kräne, um so die Materialien auf den Baustellen zu verteilen.

Elektroniker arbeiten primär mit der Elektrik, verlegen Kabel und sorgen dafür, dass der elektrische Strom an die richtigen Orte fließt.

Berufspaket: Bauarbeiter (99 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Akrobatik 2, Kraftakt 6, Materialbearbeitung 6, Zähigkeit 5
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Fassungskraft 2
- ▷ **Wissenstalente:**
- ▷ **Medizintalente:** Wunden verarzten 4
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:** Nahkampfwaffen 4, Waffenlos 4

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

▷

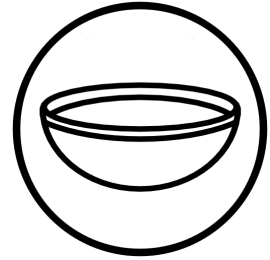
Varianten

- ▷ Baufahrzeugfahrer (113 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Fahrzeuge 6 statt 0, Kraftakt 4 statt 6
- ▷ Elektroniker (104 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Kraftakt 2 statt 6, Materialbearbeitung 4 statt 6
 - ▶ **Wissenstalente:** Technik 7 statt 0

Bettler

Kurzbeschreibung

Innerhalb der aufstrebenden Gesellschaften gibt es immer eine kleine Gruppe, welche sich ihr **Überleben** durch die Gaben anderer sichern müssen. Diese Bettler lernen meist früh, **welchen Personen sie trauen können** und welchen nicht. Außerdem üben sich viele auch im Diebstahl und hören viele Geschichten von den vorbei gehenden Personen, wodurch sie gerne auch als **unauffällige Informationsquelle** dienen. Einige werden sogar von staatlichen Einrichtungen angeheuert, um als unauffällige Späher ihr Leben zu riskieren.



Raufbolde sind die unbeliebtesten Bettler, da sie nicht nur Kunden verscheuchen, sondern auch oftmals für Prügeleien sorgen. Sie sind meist kräftig genug, neben dem Betteln ihr Überleben beim Überfallen und Verprügeln zu sichern.

Sklaven wurden meist früh im Leben von Sklavenhändlern oder anderen Übeltätern entführt und zu harter einfacher Arbeit, oftmals sogar in Isolation, gezwungen.

Berufspaket: Bettler (51 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Diebstahl 3, Schleichen 3, Sinnesschärfe 1
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Wesenskenntnis 5
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 5, Sagen & Legenden 3
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:** Waffenlos 4

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

- ▷ **Nachteil:** Arm I (S. 55)

Varianten

- ▷ Raufbold (71 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Einschüchtern 5 statt 0
 - ▶ **Medizintalente:** Wunden verarzten 3 statt 0
 - ▶ **Waffentechniken:** Nahkampfwaffen 4 statt 0
- ▷ Sklave (74 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Kraftakt 7 statt 0, Materialbearbeitung 4 statt 0, Zähigkeit 6 statt 0
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Wesenskenntnis 0 statt 5
 - ▶ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 0 statt 5

Fahrer

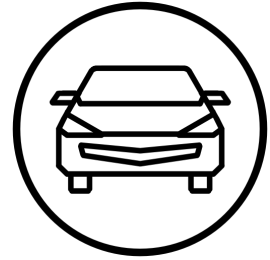
Kurzbeschreibung

Fahrer sind einfache Arbeiter, die ihr Geld damit verdienen, Personen oder Waren sicher zu **transportieren**. Sie nutzen dafür in der Regel **Bodenfahrzeuge** wie einfache Autos, Busse oder Lastwagen. Sie sind außerdem in der Lage, einfache technische Probleme an ihren Fahrzeugen auch ohne weitere Hilfe zu bewältigen.

Chauffeure sind dafür ausgebildet, einzelne Personen oder kleine Personengruppen zu transportieren und dabei eventuell sogar zu unterhalten.

Rennfahrer transportieren niemanden, sondern verdienen sich ihr Geld durch waghalsige Rennen in besonders schnellen Fahrzeugen.

Transporter fahren meist stundenlang, um Waren zwischen Lagerhallen oder direkt zu Einzelhändlern zu transportieren.



Berufspaket: Fahrer (81 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Fahrzeuge 8, Zähigkeit 3
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Fassungskraft 2
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 6, Sagen & Legenden 4, Technik 4
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:** Waffenlos 4

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

▷

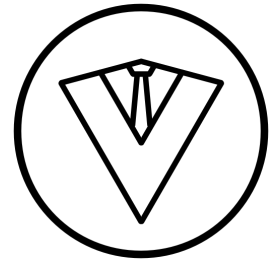
Varianten

- ▷ Chauffeur (112 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Zähigkeit 0 statt 3
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 8 statt 0, Entertainern 6 statt 0, Wesenskenntnis 4 statt 0
- ▷ Rennfahrer (111 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Fahrzeuge 10 statt 8
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Fassungskraft 4 statt 2
 - ▶ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 0 statt 6, Sagen & Legenden 0 statt 4, Technik 6 statt 4
 - ▶ **Vorteil:** Begabung (Fahrzeuge) (S. 50)
 - ▶ **Sonderfertigkeit:** Rennfahrer (S. 65)
- ▷ Transporter (93 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Fahrzeuge 5 statt 8, Kraftakt 6 statt 0, Zähigkeit 6 statt 3

Geheimagent

Kurzbeschreibung

Geheimagenten sind sehr disziplinierte Personen mit einer äußerst schweren Ausbildung. Sie werden meist von einer der großen Fraktionen angeheuert, um ihre Ziele umzusetzen. Geheimagenten müssen in der Lage sein, ihre **Identitäten zu wechseln**, Folter auszuhalten und **Loyalität** zu bewahren. Um ihre Ziele zu erfüllen, erhalten Geheimagenten von ihrem Auftraggeber meist **hochmoderne Hilfsmittel**.



Assassinen sind ausgebildete Agenten, die eingesetzt werden, um ihre Ziele diskret und zuverlässig zu eliminieren.

Spione wurden dafür ausgebildet, in ihre Umgebung einzublenden und Auftragsziele auszuspionieren, wobei sie möglichst viele Informationen sammeln und das Vertrauen des Ziels aufbauen.

Berufspaket: Geheimagent (144 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Akrobatik 4, Diebstahl 2, Fahrzeuge 2, Schleichen 4, Wildnisleben 2, Zähigkeit 6
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 8, Fassungskraft 4, Überzeugen 4, Wesenskenntnis 2
- ▷ **Wissenstalente:**
- ▷ **Medizintalente:** Wunden verarzten 4
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:** Pistolen 4, Waffenlos 4

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

▷

Varianten

- ▷ Assassine (172 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Überzeugen 0 statt 4
 - ▶ **Medizintalente:** Gifte heilen 4 statt 0
 - ▶ **Waffentechniken:** Nahkampfwaffen 4 statt 0, Scharfschützengewehre 6 statt 0
- ▷ Spion (150 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Wildnisleben 0 statt 2, Zähigkeit 4 statt 6
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Überzeugen 8 statt 4, Wesenskenntnis 6 statt 2
 - ▶ **Medizintalente:** Wunden verarzten 0 statt 4

Händler

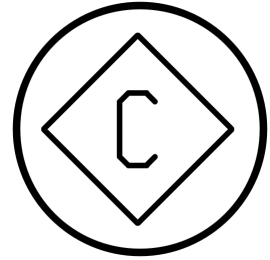
Kurzbeschreibung

Händler sind für den Umsatz in den Raumstationen verantwortlich, denn sie **kaufen und verkaufen verschiedenste Waren**. Man findet sie auf jeder größeren Raumstation und jeder der sich den Händlern anschließen will, muss man ein Talent fürs **Überzeugen und Feilschen** mitbringen. Außerdem genießen Händler eine gewisse Unterstützung von der Handelsförderung, die dafür sorgt, dass Waren in der ganzen Galaxie gehandelt werden.

Routenplaner sind dafür zuständig, die Handelskonvois zu organisieren und Handelsknoten in einer effizienten Handelsroute zu verbinden.

Tauschhändler handeln meist nicht mit Credits, sondern tauschen ihre Waren im Gegenzug gegen andere gleichwertige Waren.

Waffenhändler verkaufen Waffen jeglicher Art, statt mit einfachen Waren zu handeln.



Berufspaket: Händler (90 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:**
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 2, Brett- & Glücksspiel 4, Entertainern 2, Fassungskraft 2, Handel 8, Wesenskenntnis 2
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 2, Mathematik 4, Sagen & Legenden 2
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:**

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

- ▷ **Reputation:** Handelsförderung-Reputation +1 (S. ??)

Varianten

- ▷ Routenplaner (102 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 0 statt 2, Entertainern 0 statt 2
 - ▶ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 6 statt 2, Mathematik 8 statt 4
- ▷ Tauschhändler (96 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Materialbearbeitung 6 statt 0
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 6 statt 2, Handel 6 statt 8
 - ▶ **Reputation** Keine Reputationsänderung
- ▷ Waffenhändler (130 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Entertainern 0 statt 2
 - ▶ **Wissenstalente:** Kriegskunde 4 statt 0
 - ▶ **Waffentechniken:** Nahkampfwaffen 3 statt 0, Pistolen 3 statt 0, Repetierwaffen 3 statt 0, Schrotflinten 3 statt 0, Sturmgewehre 3 statt 0

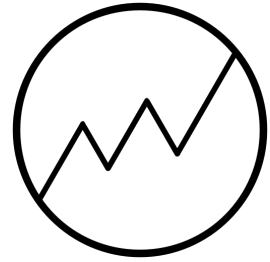
Investor

Kurzbeschreibung

Investoren verdienen ihr Geld damit, ihr Vermögen zu investieren und dabei in gewinnbringenden Kursen ihr Kapital vervielfachen. Dafür benötigt es einen ruhigen Kopf und ein umfassendes Verständnis über den intergalaktischen Markt und dessen Waren.

Broker sind Zwischenhändler am intergalaktischen Markt. Sie müssen zusätzlich das Wissen haben, um eine eigene Plattform zu führen, wo andere Privatanleger selbst investieren können.

Fondsmanager sind Investoren, die nicht nur für sich, sondern auch für andere Geld investieren. Sie müssen vertrauensvoll und sympathisch wirken.



Berufspaket: Investor (90 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:**
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Fassungskraft 4, Handel 6
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 5, Mathematik 6, Rechtskunde 2
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:**

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

- ▷ **Vorteil:** Reich II (S. 52)

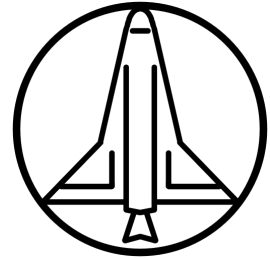
Varianten

- ▷ Broker (106 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Handel 2 statt 6, Wesenskenntnis 2 statt 0
 - ▶ **Wissenstalente:** Programmieren 4 statt 0, Technik 2 statt 0
- ▷ Fondsmanager (138 ERF)
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 6 statt 0, Überzeugen 5 statt 0, Wesenskenntnis 2 statt 0
 - ▶ **Vorteil:** Vertrauenerweckend (S. 54)

Pilot

Kurzbeschreibung

Piloten erlernen in jahrelanger Ausbildung jedes Detail der Flugzeuge und sind in der Lage, diese sicher am Boden und in der Luft zu manövrieren. Sie kennen dabei den genauen **Aufbau eines Flugzeuges** und haben ein intuitives Gefühl dafür, ihr Flugzeug **sicher durch Stürme zu steuern**. Die meisten Piloten haben ein Flugzeug, welches sie fast ausschließlich fliegen, was zu einer besonderen Art der Verbindung zwischen Pilot und seiner Flugmaschine führt.



Kampfpiloten sind in der Lage, militärische Jets in Kriegsgebieten sicher zu steuern und diese nah genug an den Feind zu bringen, ohne dabei zerstört zu werden.

Passagierpiloten transportieren tagtäglich hunderte Passagiere meist weit über ihren Planeten und lernen dabei so einiges über die Personen, die sie dabei kennenlernen.

Sternpilot hingegen fliegen keine konventionellen Flugzeuge auf Planeten, sondern hochentwickelte Raumschiffe im Weltall und können so Frachtgut und Personen über Sternensysteme hinweg transportieren.

Berufspaket: Pilot (86 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)



Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Akrobatik 2, Fahrzeuge 8, Sinnesschärfe 3
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Fassungskraft 4
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 2, Physik 2, Technik 2
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:** Waffenlos 4

Psioniken (Inklusive)



Sonstiges (Inklusive)



Varianten

- ▷ Kampfpilot (147 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Akrobatik 6 statt 2, Sinnesschärfe 5 statt 2
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Fassungskraft 5 statt 4
 - ▶ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 0 statt 2, Kriegskunde 5 statt 0, Physik 0 statt 2
 - ▶ **Medizintalente:** Wunden verarzten 3 statt 0
 - ▶ **Waffentechniken:** Geschütztürme 4 statt 0, Pistolen 2 statt 0
- ▷ Passagierpilot (110 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Fahrzeuge 6 statt 8, Sinnesschärfe 0 statt 3
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Entertainern 2 statt 0, Überzeugen 2 statt 0
 - ▶ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 6 statt 2, Planetarkunde 2 statt 0, Wesenskenntnis 6 statt 0
 - ▶ **Waffentechniken:** Waffenlos 2 statt 4
- ▷ Sternpilot (141 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Akrobatik 6 statt 2, Fahrzeuge 5 statt 8
 - ▶ **Wissenstalente:** Physik 4 statt 2
 - ▶ **Systemtalente:** Kosmonaut 8 statt 0
 - ▶ **Sonderfertigkeiten:**

Soldat

Kurzbeschreibung

Soldaten sind **Kämpfer des Militärs**, welche im **Umgang mit verschiedenen Waffen ausgebildet** werden, um sich und ihre Verbündeten zu beschützen. Besonders werden ihre körperlichen Fähigkeiten trainiert, um in allen **Einsatzgebieten** für Ordnung sorgen zu können.

Scharfschützen sind ausgebildete Soldaten, die im Umgang mit hochpräzisen Scharfschützengewehren trainiert wurden, um damit Gegner über hunderte Meter hinweg auszuschalten und somit gefährliche Angriffe zu umgehen.

Schiffswaffenschützen werden die Soldaten genannt, die vorzugsweise als Crewmitglied Raumschiffe verteidigen. Meist werden sie angeheuert, um die schweren Geschütze der Raumschiffe zu steuern und somit Reisen im All sicherer zu gestalten.

Schwere Einheiten sind besonders kräftige Soldaten, die durch ihre Körperliche Finesse und rohe Kraft bekannt sind. Sie werden meist nur bei Großeinsätzen eingesetzt, wo sie die Feinde mit ihren Maschinengewehren dezimieren.



Berufspaket: Soldat (98 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)



Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:** Akrobatik 4, Kraftakt 4, Wildnisleben 2, Zähigkeit 2
- ▷ **Gesellschaftstalente:** Einschüchtern 4, Fassungskraft 2
- ▷ **Wissenstalente:** Kriegskunde 4
- ▷ **Medizintalente:** Wunden verarzten 2
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:** Pistolen 4, Schrotflinten 4, Sturmgewehre 4, Waffenlos 4

Psioniken (Inklusive)



Sonstiges (Inklusive)



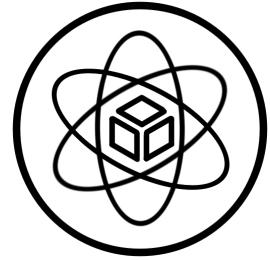
Varianten

- ▷ Scharfschütze (112 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Kraftakt 2 statt 4, Sinnesschärfe 4 statt 0, Zähigkeit 4 statt 2
 - ▶ **Waffentechniken:** Scharfschützengewehre 5 statt 0, Schrotflinten 0 statt 4, Sturmgewehre 0 statt 4
- ▷ Schiffswaffenschütze (132 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Kraftakt 6 statt 4
 - ▶ **Systemtalente:** Waffenschütze 6 statt 0
 - ▶ **Waffentechniken:** Geschütztürme 5 statt 0, Schrotflinten 0 statt 4, Sturmgewehre 0 statt 4
- ▷ Schwere Einheit (114 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Akrobatik 6 statt 4, Kraftakt 6 statt 4
 - ▶ **Waffentechniken:** Maschinengewehre 5 statt 0, Sturmgewehre 0 statt 4, Pistolen 0 statt 4

Wissenschaftler

Kurzbeschreibung

Wissenschaftler gehören zu den gebildetsten Wesen im ganzen Universum, die mittels von **Experimenten** und **theoretischen Überlegungen** in der Lage sind, **neue Technologien zu entwickeln** und theoretische Konstrukte zur Lösung von Problemen zu finden. Sie ermöglichen das moderne Leben und erforschen immer wieder neue bahnbrechende Technologien. Meist sind sie sozial etwas ungeschickt, da sich ihr gesellschaftliches Zusammenleben meist auf das gemeinsame Kartenspielen in den Pausen reduziert.



Feldforscher haben zusätzlich zu ihrer Forschung im Labor auch Forschungsreisen unternommen, wodurch sie weitere Erfahrungen sammeln und ihre Fähigkeiten ausbauen konnten.

Psionikforscher sind Wissenschaftler, die sich besonders mit der Psionik auseinandersetzen. Sie versuchen die mysteriöse Kraft hinter den Psioniken zu verstehen. Die meisten von ihnen sind jedoch nicht selbst Psionikträger.

Berufspaket: Wissenschaftler (112 ERF)

Voraussetzung (Exklusive)

▷

Talente (Inklusive)

- ▷ **Körpertalente:**
- ▷ **Gesellschaftstalente:**
- ▷ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 2, Biologie 4, Chemie 4, Mathematik 4, Planetarkunde 4, Physik 4, Programmieren 2, Technik 2
- ▷ **Medizintalente:**
- ▷ **Systemtalente:**
- ▷ **Waffentechniken:**

Psioniken (Inklusive)

▷

Sonstiges (Inklusive)

- ▷ **Reputation:** ProtoLink-Reputation +1 (S. ??)

Varianten

- ▷ Feldforscher (132 ERF)
 - ▶ **Körpertalente:** Wildnisleben 5 statt 0
 - ▶ **Gesellschaftstalente:** Anpassen 3 statt 0
 - ▶ **Wissenstalente:** Allgemeinwissen 4 statt 2
- ▷ Psionikforscher (100 ERF)
 - ▶ **Wissenstalente:** Biologie 2 statt 4, Chemie 2 statt 4, Mathematik 2 statt 4, Planetarkunde 2 statt 4, Physik 2 statt 4, Psionikwissen 8 statt 0

6 | Vor- & Nachteile

Vor- & Nachteile sind charakterisierende Eigenschaften des Helden, die einem Helden das Leben entweder erleichtern oder erschweren.

Manch ein Held hat Glück und hat wohlhabende Eltern gehabt, die ihm ein unfassbares Reichtum hinterlassen haben, wovon er nun seine Abenteuer finanziert.

Andere Helden hingegen sind von Natur aus besonders schön und können jede Person im Handumdrehen verführen.

Und auch wenn die meisten Helden gerne ihre besten Seiten zeigen, haben die meisten von ihnen auch Makel. Ein reicher Held mag habgierig sein und Angst haben, sein Geld zu verlieren. Besonders verzaubernde Helden sind manchmal selbstverliebt und empfindlich.

Spielregeln

Vor- und Nachteile sind meist **angeborene Eigenschaften** eines Helden. Sie sind meist passive Effekte, welche die Helden ihr ganzes Leben lang begleiten. Beim Erwerben von Nachteilen gewinnt der Spieler eine gewisse Anzahl an ERF, die während der Charaktererstellung weiter eingesetzt werden können.

- ▷ **Vorteile (S.50):** Besonders schönes Aussehen oder die Fähigkeit, mit Leichtigkeit andere zu überzeugen, sind mögliche Vorteile, die ein Held haben kann und ihm stets im Leben gewisse Vorzüge bieten.
- ▷ **Nachteile (S.55):** Massives Übergewicht oder Ängste sind klassische Nachteile, die einige Helden haben. Durch diese wird ihr Leben zwar nicht einfacher, doch auch Schwächen charakterisieren einen Helden.

Während der Charaktererstellung dürfen maximal **100 ERF für Vorteile ausgegeben und -100 ERF durch Nachteil gewonnen werden**. Vor- & Nachteile, die durch die Spezies-, Herkunfts-, oder Berufspakete kommen, zählen nicht zu diesem Maximum hinzu.

Im Spiel hingegen können Vor- & Nachteile meist nicht mehr erworben werden und nur unter sehr speziellen Bedingungen können diese verändert werden.

Muss bei einem Vor- oder Nachteil eine bestimmte **Variante** ausgewählt werden wie beispielsweise bei dem Vorteil 'Psionische Einstimmung' (S. 52), so muss der Meister die Wahl der Variante zustimmen.

Einige der Vor- & Nachteile (S. 61) sind **speziesspezifisch** und können nicht frei ausgewählt werden, sondern erfordern, dass eine bestimmte Spezies bereits ausgewählt wurde.

Neben den direkten regeltechnischen Effekten eines Vor- & Nachteils, können diese auch zusätzlich **ausgespielt** werden, wodurch sie sowohl praktische, als auch hindernde Effekte zur Folge haben können.

„Ein Held hat den Vorteil Schlangenmensch, das ihm eine Erleichterung für alle Proben auf Akrobatik liefert. Sollte der Spieler in einer anderen Situation merken, dass der Vorteil trotzdem sinnvoll ist, so kann er beschreiben, inwiefern dieser Vorteil Schlangenmensch in einer Situation wie im Liebesspiel trotzdem hilfreich sein kann. Der Meister kann dann entscheiden, ob er dem Spieler deshalb einen Bonus gibt.“

Angenehmer Geruch	10 ERF
Beschreibung: Der Held verströmt einen angenehmen Duft, der von den meisten intelligenten Spezies als besonders angenehm wahrgenommen wird.	
Regel: Proben auf Verführen sind um [+1] erleichtert.	
Voraussetzung: ▷	
Begabung (Variante)	SF A/B/C/D: 10/15/20/25 ERF
Beschreibung: Manche Wesen sind in einer bestimmten Fertigkeit besonders talentiert und gelten als begabt. Ihnen unterlaufen selten Missgeschicke und ihre Leistung sind deutlich besser als der Durchschnitt.	
Regel: Bei einer Probe auf die begabte Fertigkeit, kann der Spieler nach dem vollständigen Ablegen der Probe entscheiden, ob er einen der Würfelwürfe erneut würfeln möchte. Das zweite Ergebnis ist endgültig. Für Sammelproben darf die Begabung nur einmal verwendet werden und nicht für jede Teilprobe. Als Variante muss eine Fertigkeit ausgewählt werden.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Unfähig' (S. 59) in der gewählten Fertigkeit ▷ Bedingung: Gewählte Fertigkeit hat mindestens FW 5 ▷ Maximum: Maximal dreimal erwerbbar	
Flink	10 ERF
Beschreibung: Flinke Personen sind weitaus flotter als andere ihrer Spezies und können kurze Strecken schneller bewältigen.	
Regel: Die GS des Helden wird um +1 erhöht.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Behäbig' (S. 55), 'Fettleibig' (S. 56)	
Giftresistenz I-II	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Im Universum gibt es immer wieder Wesen, die weniger anfällig für Gifte sind. Diese werden von Reisenden oftmals beneidet, denn ihr Körper kann schwere und gar tödliche Gifte leichter abwehren.	
Regel: Der Held erhält (Resistenz/Immunität) gegen Gifte jeglicher Art.	
Voraussetzung: ▷ Attribut: KO 12	

Glückspilz	25 ERF
Beschreibung: Manche Helden haben einfach Glück im Leben und ihnen passiert selten etwas schlechtes.	
Regel: Sollte beim zufälligen Auswürfeln des Meisters von negativen Ereignissen der Glückspilz ausgewürfelt werden, wird der Wurf wiederholt. Der zweite Wurf ist bindend. Außerdem können nach Meisterentscheid Erleichterungen oder erhöhte Wahrscheinlichkeiten für positive Ereignisse ausgesprochen werden.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Pechmagnet' (S. 58) ▷ Maximum: Nur ein Glückspilz pro Spielgruppe	
Gutaussehend	15 ERF
Beschreibung: Der Held ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders schön und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen anmutig.	
Regel: Erfolgreiche Proben auf Verführen erhalten +6 QP.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Hässlich' (S. 56)	
Hohe Lebenskraft I-V	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Der Held ist zäh und robust. Er kann deutlich mehr einstecken als ein durchschnittlicher Abenteurer.	
Regel: Der Held erhält (+2/+4/+6/+8/+10) pLeP.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Niedrige Lebenskraft' (S. ??)	
Hohe Psionikkraft I-V	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Der Held kann mehr psionische Energie aufnehmen als ein gewöhnlicher Psionikträger, was ihm ermöglicht, mehr oder stärkere Psioniken zu wirken.	
Regel: Der Held erhält (+1/+2/+3/+4/+5) pPsP.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Vorteil 'Psionikträger' (S. 52)	
Krankheitsresistenz I-II	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Gute Körperhygiene und ein gutes Immunsystem machen den Helden weitaus resistenter gegenüber Krankheiten als der Durchschnitt.	
Regel: Der Held erhält (Resistenz/Immunität) gegen Krankheiten jeglicher Art.	
Voraussetzung: ▷ Attribut: KO 12	

Nichtschläfer	10 ERF
Beschreibung: Der Held ist es gewohnt, Nächte durchzumachen und wenig Schlaf zu bekommen. Er kann daher auch mit weniger Schlaf produktiv bleiben ohne sich eingeschränkt zu fühlen.	
Regel: Der Held benötigt nur halb so viel Schlaf und kann eine Ruhephase ausfallen lassen, ohne einen Malus zu erleiden.	
Voraussetzung: ▷	
Psionikträger	25 ERF
Beschreibung: Psionikträger werden all jene genannt, die in der Lage sind, psionische Kräfte zu sammeln und Psioniken zu wirken. Obwohl die wahre Natur von Psioniken noch nicht vollständig verstanden ist, sind diese mittlerweile in den meisten zivilisierten Bereichen des Universums bekannt. Neben den seltenen natürlich-begabten Psionikträgern gibt es mittlerweile viele optimierte Wesen, welche sich durch teure und teilweise gefährliche technische Eingriffe diese Fähigkeiten angeeignet haben.	
Regel: Der Held erhält die Möglichkeit, Psioniken zu erlernen und zu wirken. Genauere Informationen zur Psionik steht ab S. ?? bereit.	
Voraussetzung: ▷	
Psionische Einstimmung (Variante)	25 ERF
Beschreibung: Es gibt Psionikträger, die sich in bestimmten Umgebungen oder Situationen besonders wohlfühlen. Unter diesen Bedingungen sind die gewirkten Psioniken spürbar verbessert.	
Regel: Solange die Bedingung der gewählten Variante erfüllt ist, erhält der Held eine Erleichterung von [+1] auf alle Psioniken und alle Psioniken erhalten +3 QP. Beispiele für Varianten sind: Nachträger (Nachts), Wüstenträger (In Wüsten), Eisträger (Niederen Temperaturen).	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Vorteil 'Psionikträger' (S. 52)	
Reich I-IV	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Reiche Helden verfügen über mehr Geld, welcher für den Erwerb von Gegenständen, Fahrzeuge, Dienstleistungen oder andere Dinge ausgegeben werden kann.	
Regel: Das Startkapital erhöht sich um (+1000/+2000/+3000/+4000) Credits.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Arm' (S. 55)	

Schlangenwesen	10 ERF
Beschreibung: Schlangenwesen sind dazu in der Lage, ihren Körper extremst zu verbiegen und können sich so zum Beispiel durch enge Öffnungen hindurchzwängen, die sonst unmöglich zu passieren wären oder ihren Körper beim Akt der Liebe auf besondere Art und Weise einsetzen.	
Regel: Proben auf Akrobatik sind um [+1] erleichtert.	
Voraussetzung: ▷ Attribut: GE 13	
Schwerelos	15 ERF
Beschreibung: Der Held hat in seiner Kindheit und Jugend viel Zeit in der Schwerelosigkeit verbracht, wodurch er sich an das Fehlen von Anziehungskräften gewöhnt hat und sich unter solchen Bedingungen wohlfühlt.	
Regel: Erschwerungen durch Schwerelosigkeit können ignoriert werden. In Schwerelosigkeit sind alle Proben um [+1] erleichtert.	
Voraussetzung: ▷	
Soziale Anpassungsfähigkeit	15 ERF
Beschreibung: Manche Helden besitzen eine angeborene Fähigkeit bei jeder sozialen Gruppe und in jedem sozialen Stand sich gleich gut zu bewegen, weshalb sie nur selten gehasst werden. Oftmals werden sie trotz schlechten Rufes toleriert.	
Regel: Erschwerungen, die durch einen negative Ruf bei einer Fraktion oder unterschiedliche soziale Stände entstehen, können ignoriert werden.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Unfähig (Gesellschaftstalent)' (S. 59)	
Unantastbar	15 ERF
Beschreibung: Der Held ist schlüpfrig und kann Deckungen auch im Nahkampf gut ausnutzen, um somit Schlägen auszuweichen und Hiebe zu parieren.	
Regel: VERT wirkt nun auch immer bei gegnerischen Nahkampfangriffen.	
Voraussetzung: ▷	
Unscheinbar	10 ERF
Beschreibung: Manche Personen erscheinen so unscheinbar, dass sie in Menschenmengen leicht untertauchen oder in Schatten bewegen und dabei meist nicht direkt wahrgenommen werden.	
Regel: Proben auf Schleichen sind um [+1] erleichtert.	
Voraussetzung: ▷	

Verbesserte Lebensregeneration I-III	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Helden, die besonders guten Schlaf haben, sind schneller wieder fit und verheilen so auch Wunden schneller.	
Regel: In jeder Regenerationsphase regeneriert der Held (+1/+2/+3) LeP mehr.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Schlechte Lebensregeneration' (S. 59)	
Vertrauenerweckend	10 ERF
Beschreibung: Ein Held mit diesem Vorteil wirkt auf die meisten Wesen vertrauenerweckend.	
Regel: Proben auf Überzeugen sind um [+1] erleichtert.	
Voraussetzung: ▷	
Wohlklang	10 ERF
Beschreibung: Ein singender Held mit seiner solchen Stimme wird von den meisten kulturschaffenden verehrt. Aber auch beim Geschichten erzählen oder Witzereißern hören ihm die Mengen stundenlang zu.	
Regel: Proben auf Entertainern sind um [+1] erleichtert.	
Voraussetzung: ▷	
Zäher Hund	15 ERF
Beschreibung: Helden mit diesem Vorteil haben eine beeindruckende Widerstandsfähigkeit gegenüber Wunden & Schmerzen und können somit auch bei Lebensgefährlichen Situationen lange durchhalten.	
Regel: Wenn der Held im Sterben liegt, wird die Anzahl an Ticks, die er überlebt, verdoppelt.	
Voraussetzung: ▷ Attribut: KO 10, WI 10	

Angst vor (Variante) I-II	-10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Der Held fürchtet sich derart vor etwas, dass er hierdurch in seinem Handeln eingeschränkt wird.	
Regel: Sofern ein Held mit seiner Angst konfrontiert wird, muss er eine erfolgreiche Probe Fassungskraft ($[\pm 0]/[-3]$) abgelegt werden. Andernfalls verfällt der Held in Panik. Typische Varianten sind: Angst vor Blut, Angst vor Dunkelheit, Angst vor Ersticken, Angst vor Psioniken.	
Voraussetzung: ▷	
Arm I-II	-10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Manch ein Held hat nun mal nicht viel. Vielleicht hat er seine Credits beim Glücksspiel verloren, vielleicht verdient er auch schlichtweg wenig.	
Regel: Das Startkapital verringert sich um (-500/-1000) Credits.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Vorteil 'Reich' (S. 52)	
Artefaktgebunden	-30 ERF
Beschreibung: Ein Psionikträger mit einem solchen Nachteil ist an einen besonderen Gegenstand, seinem Artefakt, gebunden. Eventuell ist bei der Erschaffung des Artefakt ein fataler Fehler unterlaufen oder irgendeine andere psionische Beeinflussung hat dafür gesorgt, dass der Psionikträger nur mithilfe seines Artefakts psionische Fähigkeiten wirken kann.	
Regel: Solange der Held nicht in direkten Kontakt mit dem Artefakt ist, kann dieser keine psionischen Fähigkeiten einsetzen. Sollte der Gegenstand zerstört werden, verliert der Held seine psionischen Fähigkeiten permanent.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Vorteil 'Psionikträger' (S. 52)	
Behäbig	-10 ERF
Beschreibung: Behäbige Personen sind weitaus langsamer als andere seiner Spezies und brauche länger, um eine Strecke zu überwinden.	
Regel: Die GS des Helden wird um -1 verringert.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Vorteil 'Flink' (S. 50)	

Bluttausch	-15 ERF
Beschreibung: Sobald der jähzornige Held provoziert werden, verfallen sie leicht in einen Bluttausch. Dabei greifen sie wütend alles in ihrer näheren Umgebung an, ohne sich unter Kontrolle zu haben.	
Regel: Bei Schmerz, Provokation oder Ähnlichen Situationen, verfällt der Held in einen Bluttausch. Er kann sich kontrollieren mithilfe einer erfolgreichen Probe auf Fassungskraft. Andernfalls wird dieser solange alles in seiner Nähe angreifen, bis er sich beruhigt, genug Blut gesehen hat oder bewusstlos wird. Zunächst werden feindliche Personen attackiert, doch sollte nichts anderes mehr übrig sein, wird der Held auch seine Freunde attackieren.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Nachteil 'Angst vor (Blut)' (S. 55)	
Fettleibig	-10 ERF
Beschreibung: Ein fettleibiger Held, hat ein überdurchschnittliches Gewicht.	
Regel: Das Körpergewicht wird um +50% erhöht. Proben auf Akrobatik sind um [-1] erschwert.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Nachteil 'Behäbig' (S. 55)	
Hässlich	-15 ERF
Beschreibung: Der Held ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders hässlich und wirkt abstoßend auf die meisten Kulturschaffenden.	
Regel: Proben auf Verführen sind um [-1] erschwert.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Vorteil 'Gutaussehend' (S. 51)	
Hitzeempfindlich	-15 ERF
Beschreibung: Egal ob der Held durch den Sand auf Wüstenplaneten läuft oder neben einem heißgelaufenen Reaktor arbeiten muss, er wird die unerträgliche Hitze kaum aushalten können.	
Regel: Solange der Held sehr hohen Temperaturen ausgesetzt ist, erhält dieser eine Erschwerung von [-1] auf alle Proben.	
Voraussetzung: ▷	
In Gedanken verloren	-20 ERF
Beschreibung: Der Held verliert sich manchmal in seinen eigenen Gedanken, wenn er über verschiedene Sachen nachdenkt. Dabei vergisst er seine Umwelt komplett und ist nicht ansprechbar für einige Minuten.	
Regel: Wenn immer dem Helden eine Probe auf ein Wissenstalent misslingt, wird dieser kurzzeitig handlungsunfähig.	
Voraussetzung: ▷	

Instabile Psioniken	-10 ERF
Beschreibung: Die Art und Weise, wie der Held Psioniken wirkt, ist verschwenderisch, wodurch er mehr Ressourcen verwendet, als eigentlich nötig wären.	
Regel: Jedes mal, wenn der Held PsP ausgibt, muss er +1 PsP mehr bezahlen.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Vorteil 'Psionikträger' (S. 52)	
Kälteempfindlich	-15 ERF
Beschreibung: Sobald die Sonne hinter dem Horizont verschwindet oder die ersten Schneeflocken fallen verkriecht sich der Held unter eine Decke und fröstelt.	
Regel: Solange der Held sehr niedrigen Temperaturen ausgesetzt ist, erhält dieser eine Erschwerung von [-1] auf alle Proben.	
Voraussetzung: ▷	
Lichtempfindlich	-15 ERF
Beschreibung: Lichtempfindliche Personen erleiden Schmerzen, wenn diese Lichtquellen ausgesetzt sind, die heller ein Kerzenschein leuchten. Sie müssen entweder Nachts leben oder sich tagsüber durch Schutzkleidung vor dem Tageslicht schützen.	
Regel: Solange der Held direkten Lichtquellen ausgesetzt ist, erhält dieser eine Erschwerung von [-1] auf alle Proben.	
Voraussetzung: ▷	
Niedrige Lebenskraft I-V	-10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Der Held ist schwach und gebrechlich. Er kann deutlich weniger einstecken als ein durchschnittlicher Kämpfer.	
Regel: Der Held verliert (-2/-4/-6/-8/-10) pLeP.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Vorteil 'Hohe Lebenskraft' (S. 51)	
Neugier	-10 ERF
Beschreibung: Auf einen Held mit diesem Nachteil lassen sich leichter Psioniken jeglicher Art wirken.	
Regel: Sofern der Held mit einer interessanten Versuchung oder einem unbekannten Mysterium konfrontiert wird, muss dieser eine Probe auf Fassungskraft ablegen, um seiner Neugier zu widerstehen.	
Voraussetzung: ▷	

Pechmagnet

-25 ERF

Beschreibung:

Manche Helden werden vom Unglück im Leben verfolgt und ziehen stets den Kürzeren.

Regel:

Wird zufällig ein negatives Ergebnis ausgewürfelt (Wer wird angegriffen; Wer stand der Falle am nächsten?), so wird der Würfelwurf wiederholt, sofern nicht der Pechmagnet ausgewürfelt wurde.

Außerdem können nach Meisterentscheid Erschwerungen oder erhöhte Wahrscheinlichkeiten für negative Ereignisse ausgesprochen werden.

Voraussetzung:

- ▷ **Ausschluss:** Kein Vorteil 'Glückspilz' (S. 51)
- ▷ **Maximum:** Nur ein Pechmagnet pro Gruppe.

Prinzipientreue (Variante) I-III

-15 ERF pro Stufe

Beschreibung:

Der Charakter hat sich zum Beispiel einer Gruppe, Ideologie oder religiöse Überzeugung verschrieben und wird stets versuchen diese Prinzipien einzuhalten. Ein Brechen der Regeln kann unterschiedliche Folgen haben, die von einfachen Selbstzweifel, über Strafen für Fehlverhalten bis hin zum Ausschluss des Helden aus dieser Gemeinde.

Regel:

Der Held erhält mehrere Regeln in Form von Verpflichtungen oder Einschränkungen, die der Held einhalten muss. Diese werden durch Meisterentscheid festgelegt und hängen von der Variante und der Stufe des Nachteils ab. Sollte der Held diese Regeln brechen, so wird er bestraft, wobei die Strafe von der Stufe des Nachteils abhängt.

Bei Stufe I könnten Selbstzweifel, Erschwerungen und schlechteres Ansehen in der Gruppe mögliche Folgen sein.

Bei Stufe II könnten Geldstrafen, Reuepflichten oder Ausschluss aus der Gruppe mögliche Folgen sein.

Bei Stufe III könnten Kopfgelder, Auftragsmörder und Rufmord mögliche Folgen sein.

Beispiele für Varianten sind: Verteidiger der Gebote (Religiöse Prinzipientreue), Richter der Ehrlosen (Ehrenhafter Prinzipientreue), Kommunistischer Vertreter (Politische Prinzipientreue)

Voraussetzung:

▷

Psionikanfällig

-10 ERF

Beschreibung:

Auf einen Held mit diesem Nachteil lassen sich leichter Psioniken jeglicher Art wirken.

Regel:

Sofern eine Psionik direkt auf den Helden gewirkt wird, ist die entsprechende Probe dafür um [+1] erleichtert. Diese Erleichterung gilt sowohl für gewollte, als auch ungewollte Psioniken.

Voraussetzung:

▷

Psionische Stürme I-II	-20 ERF pro Stufe
Beschreibung: Manche Psionikträger haben eine instabile Art und Weise, ihre Psioniken zu kanalisieren. Je mächtiger eine Psionik ist, desto wahrscheinlicher erschaffen sie sogenannte 'psionische Stürme'. Ein psionischer Sturm ist ein kurzweiliger Effekt, der dazu führt, dass in der Umgebung scheinbar zufällige psionische Effekte ausbilden.	
Regel: Beim erfolgreichen Ablegen einer Psionikprobe, muss der Held mit einem (1w20/1w10) auf die PsP-Kosten der Psionik würfeln. Liegt der Wert über den PsP-Kosten, passiert nichts. Andernfalls erschafft der Held einen psionischen Sturm. Welche Wirkung der psionische Sturm hat, wird durch Meisterentscheid festgelegt. Die Wirkungen können von zufälligen Blitzeinschlägen, über Gravitationsänderungen, bis hin zu Zeitdilation alles mögliche sein.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Vorteil 'Psionikträger' (S. 52)	
Schlafwandler	-10 ERF
Beschreibung: Der Held neigt dazu in mancher Ruhephase schlaf zu wandeln und später wo anders aufzuwachen.	
Regel: Jedes mal, wenn der Held schläft, wird mit 1w6 vom Meister geheim ermittelt, ob dieser schlafwandelt. Bei einer 1 tut er das und hat keine direkte Kontrolle darüber. Alternativ kann Schlafwandeln auch durch Meisterentscheid festgelegt werden.	
Voraussetzung: ▷	
Schlechte Lebensregeneration I-III	-10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Dieser Vorteil führt dazu, dass Helden weniger LeP regenerieren.	
Regel: In jeder Regenerationsphase regeneriert der Held (-1/-2/-3) LeP weniger.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Vorteil 'Verbesserte Lebensregeneration' (S. 54)	
Unfähig (Fertigkeit)	A/B/C/D: -10/-15/-20/-25 ERF
Beschreibung: Im Gegensatz zu den meisten, beherrscht der Held eine Fertigkeit, die er jedoch nur unfähig ausführen kann. Die Resultate sind meist unterdurchschnittlich.	
Regel: Bei einer Probe auf die Fertigkeit muss der beste Wurf immer wiederholt werden und das zweite Ergebnis ist bindet.	
Voraussetzung: ▷ Ausschluss: Kein Vorteil 'Begabung' (S. 50) in gleicher Fertigkeit ▷ Bedingung: Gewählte Fertigkeit hat mindestens FW 5 ▷ Maximum: Maximal dreimal erwerbbar	

Vorurteile vor (Variante)	-10 ERF
Beschreibung: Der Held hegt Vorurteile gegen eine bestimmte Gruppe von kulturschaffenden Wesen.	
Regel: Der Held wird Mitgliedern der gewählten Gruppe immer mit Misstrauen gegenüberstehen, was viele soziale Interaktionen erschweren kann. Beispiele für Varianten sind: Vorurteile vor Psionikträgern, Vorurteile vor Menschen oder Vorurteile vor Reichen.	
Voraussetzung: ▷	
Wilde Psioniken	-10 ERF
Beschreibung: Manche Psionikträger wirken ihre Psioniken unkontrollierter, weshalb sie öfter unerwartete Nebeneffekte haben.	
Regel: Bei Proben auf Psioniken werden zusätzlich 2en als Triumphe und 19en als Patzer gewertet.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Vorteil 'Psionikträger' (S. 52)	
Wut gegen (Variante)	-10 ERF
Beschreibung: Sollte der Held auf etwas treffen, dass seine Wut erzürnt, so kann es sein, dass er in einen unkontrollierten Wutausch verfällt.	
Regel: Sollte der Held seinem Trigger ausgesetzt sein, so verfällt er in einen Wutausch. Solange der Wutausch anhält, sind jegliche Wissenstalente nicht mehr einsetzbar. Der Held tendiert immer zur aggressivsten Lösung, um die Quelle der Wut zu entfernen. Beispiele für Varianten sind: Wut gegen Paragon, Wut gegen Diebstahl oder Wut gegen Verlust.	
Voraussetzung: ▷	

Druhr - Chitinpanzer

Beschreibung:

Der Chitinpanzer der Druhr schützt ihre Haut, wodurch sie weniger Schmerzen durch einzelne Angriffe erleiden..

Regel:

Die RS des Helden wird um +1 erhöht.

Voraussetzung:

▷ **Spezies:** Der Held muss der Spezies 'Druhr' (S. 24) angehören

Druhr - Scharfe Klingen

Beschreibung:

Die Druhr sind mit scharfen Klingen an Armen, Beinen und Kopf ausgestattet, was die Jagd auf Tiere und andere Spezies erleichtert. Im Gegensatz zu vielen anderen Spezies, können sich die Druhr auch ohne Waffen äußerst gut behaupten, was sie zu gefährlichen Kopfgeldjägern macht.

Regel:

Unbewaffnete Nahkampfangriffe verursachen nun $1w8+2$ SP erhöht.

Der kritische Effekt bei Nahkampfangriffen ist nun, dass der Angriff $2w8+2$ SP verursacht.

Es ist immer möglich, Handlungen auszuführen, die eine scharfe Klinge benötigen.

Voraussetzung:

▷ **Spezies:** Der Held muss der Spezies 'Druhr' (S. 24) angehören

Druhr - Kurze Greifer

Beschreibung:

Die Druhr sind zwar in der Lage, mithilfe ihrer Klingen im unbewaffneten Kampf zu triumphieren, doch aufgrund ihrer sehr kurzen Greifer zwischen den Klingen, fällt es ihnen schwer, mit modernen Schusswaffen umzugehen.

Regel:

Alle ANG-Proben mit Fernkampfwaffen sind um [-3] erschwert.

Voraussetzung:

▷ **Spezies:** Der Held muss der Spezies 'Druhr' (S. 24) angehören

7 | Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten sind besondere Fertigkeiten, die über die Talente und Waffentechniken hinausgehen, die jeder zur Verfügung hat. Die meisten erfordern Expertise in bestimmten Gebieten und ermöglichen so neue Dinge zu tun.

Ein Held, der in seiner Jugend viele illegale Rennen und Diebstähle durchlebt hat, kennt sich nicht nur gut mit Fahrzeugen aus, sondern kann diese kurzschließen und sich in Wettrennen durch besonders gewagte Manöver beweisen. Ein anderer Held hingegen, der viel Zeit mit seinem Studium verbracht hat, ist in der Lage, hunderte von Organen jeweils zu den verschiedenen Spezies zuzuordnen und deren Funktionen zu erklären. Das erlaubt ihm während chirurgischer Eingriffe bei Xenos Leben zu retten.

Spielregeln

Sonderfertigkeiten sind **Spezialisierungen** für den Helden, die meist auf einzelnen Talenten aufbauen und somit die Helden stärker charakterisieren. Sie ermöglichen entweder neue Spielweisen und Möglichkeiten, Probleme zu lösen, oder verbessern die Fähigkeiten des Helden unter bestimmten Situationen. Sie sind in drei Kategorien unterteilt.

- ▷ **Allgemeine Sonderfertigkeiten (S. 63):** Dies sind Fertigkeiten, die im alltäglichen Leben neue Möglichkeiten bieten. Meist sind allgemeine Sonderfertigkeiten Spezialisierungen von Talenten.
- ▷ **Kampfsonderfertigkeiten (S. 66):** Für den Kampf können Kampfsonderfertigkeiten erworben werden, welche den Umgang mit bestimmten Waffenarten erleichtert oder ganz neue Kampfstile ermöglicht.
- ▷ **Psioniksonderfertigkeiten (S. 68):** Psionikträger können ihre psionischen Fähigkeiten mithilfe von Psioniksonderfertigkeiten verfeinern und in bestimmte Richtungen erweitern.

Während der Charaktererstellung dürfen **beliebig viele Sonderfertigkeiten** erworben werden. Außerdem können diese Sonderfertigkeiten auch im Laufe des Spiels erlernt werden, entweder indem sie sich dies selbst beibringen oder einen entsprechenden Mentor aufsuchen.

Psioniksonderfertigkeiten dürfen nur von Psionikträgern, also Helden, welche den Vorteil 'Psionikträger' (S. 52) besitzen, erworben werden.

Auch Sonderfertigkeiten können über ihren regeltechnischen Effekt hinaus **ausgespielt** werden. Sofern in einer Situation der Meister es erlaubt, kann eine Sonderfertigkeit auch weitere Boni bieten.

„Ein Held hat die Sonderfertigkeit 'Rennfahrer', wodurch dieser einen Bonus auf Proben bei Wettrennen und Verfolgungsjagden erhält. Wenn dieser Held jedoch auf ein getuntes Auto trifft, kann er seine Sonderfertigkeit auch ausspielen, um durch sein Wissen über Rennautos eventuell eine Erleichterung beim Identifizieren der Verbesserungen zu erhalten.“

Beruhigende Ausstrahlung	10 ERF
Beschreibung: Einige Personen haben eine besonders ruhige Ausstrahlung gegenüber primitiven Tieren, was das Zähmen, Beruhigen und Führen der Tiere erleichtert.	
Regel: Ermöglicht es dem Helden, aggressive Tiere zu beruhigen und passiven Tieren einfache Befehle zu erteilen.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Wesenskenntnis 4	
Fahrzeuge kurzschließen	20 ERF
Beschreibung: Früher hat der junge Held einige Autos geklaut, um sich etwas Geld zu verdienen. Dabei hat er gelernt, die Technik der Fahrzeuge geschickt auszunutzen, um deren Programmierung zur Sicherung zu umgehen.	
Regel: Der Held ist in der Lage, ein Fahrzeug mittels einer erfolgreichen Probe auf Technik kurzzuschließen und somit ohne entsprechenden Fahrzeugschlüssel fahrbar zu machen.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Technik 8, Fahrzeuge 2	
Falschspielen	15 ERF
Beschreibung: Ein erfahrener Falschspieler kann durch gezinkte Würfel, heimliche Karten im Ärmel oder Komplizen, welche die Karten des Gegners ausspähen, einiges an Credits verdienen. Natürlich nur solange er dabei nicht erwischt wird.	
Regel: Der Spieler kann vor einer Probe auf Brett- & Glücksspiel ansagen, dass der Held versucht falschzuspielen. Dadurch erhält der Held für diese Probe eine weitere Begabung (S. 50) in Glücks & Brettspiel. Die Gegner erhalten die Chance das Falschspielen zu entdecken, indem sie eine Vergleichsprobe auf Sinnesschärfe gegen die Probe auf Brett- & Glücksspiel gewinnen.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Brett & Glücksspiel 8	
Geübter Redner	10 ERF
Beschreibung: Der Held kann Reden voller Inspiration vor großen Mengen halten, um diese zu überzeugen. Viele Bewohner, vor allem Ungebildete, werden durch solche mitreißende Reden schnell überzeugt.	
Regel: Wenn der Held eine öffentliche Rede hält oder größeres Publikum überzeugen möchte, erhalten alle erfolgreichen Proben auf Überzeugen +6 QP.	
Voraussetzung: ▷	

Granatenfertigung	10 ERF
Beschreibung: Der Held ist ein Tüftler, der gerne mit Sprengsätzen arbeitet. Er ist in der Lage eigene Granaten aus einfachen Materialien herzustellen und andere Granaten mit etwas Arbeit zu verstärken.	
Regel: Der Held kann, mithilfe entsprechender Materialien, eigene Granaten herstellen und typische Granaten verbessern.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Materialbearbeitung 5	
Hehlerei	10 ERF
Beschreibung: Manch ein zwielichtiger Held vermag es seine heißen Waren, die gestohlene Gegenstände, zu verkaufen. Um dies zu tun, braucht er gewisse Kontakteleute, damit er dabei nicht erwischt wird und auffliegt.	
Regel: Ermöglicht es dem Helden ohne weitere Probe einzuschätzen, welchen Händlern er gestohlene Waren verkaufen kann und wo diese Hehler am besten gefunden werden.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Handel 4, Wesenskenntnis 4	
Kompakt gerüstet	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Der Held weiß, wie man Waffen möglichst kompakt und trotzdem sicher an Magnet-Halftern oder an Taschen befestigt und kann somit mehr Waffen mit sich tragen.	
Regel: Der Held kann (+1/+2) Waffen ausgerüstet mit sich tragen.	
Voraussetzung: ▷	
Lippenlesen	10 ERF
Beschreibung: Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, Worte von den Lippen anderer abzulesen, ohne die tatsächlichen Worte zu hören.	
Regel: Ermöglicht es dem Helden, Gesprächen von anderen Wesen zu folgen, ohne diese zu hören, solange der Held das Gesicht der Person sieht.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Sinnesschärfe 5	
Lügendetektor	10 ERF
Beschreibung: Der Held hat gelernt, auf Körpersprache und Mimik zu achten, wenn andere sprechen, und kann so leicht erkennen, wenn diese versuchen zu lügen.	
Regel: Wenn der Held versucht eine Lüge zu erkennen, erhalten alle entsprechenden Proben auf Wesenskenntnis eine Erleichterung um [+3].	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Wesenskenntnis 4	

Rennfahrer	10 ERF
Beschreibung: Der Held hat in seiner Jugend bereits an vielen Rennen teilgenommen und dabei gelernt, wie er sein Fahrzeug steuern muss, um enge Kurven zu nehmen, schnell andere Rennfahrer zu überholen und andere nicht überholen zu lassen.	
Regel: Wenn der Held mit einem Fahrzeug bei einem Wettrennen teilnimmt oder in einer Verfolgungsjagd ist, erhalten alle erfolgreichen Proben auf Fahrzeuge +6 QP.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Fahrzeuge 6	
Xenobiologe	15 ERF
Beschreibung: Durch intensives Lernen und Forschung hat der Held jedes Detail über die Körper von anderen Spezies gelernt und kennt die Biologie von Xenos genauso gut wie die eigene.	
Regel: Der Held erhält keine Erschwerung, wenn dieser sich in Xenobiologie übt oder xenobiologische Operation durchführt.	
Voraussetzung: ▷ Bedingung: Biologie 6, Chirurgie 4	

Entwaffnen	15 ERF
Beschreibung: Der Held ist darin geübt, durch gezielte Schläge Gegnern die Waffe aus der Hand zu schlagen.	
Regel: Der Held kann seine ANG-Probe um [-5] erschweren. Bei Erfolg wird der Gegner entwaffnet. Bei Misserfolg verletzt sich der Held und erleidet 1w4 eSP. Dauer des Manövers: Angriffsdauer der Waffe	
Kampftechnik: Nahkampfwaffen, Waffenlos	
Voraussetzung: ▷ Attribut: GE 15	
Hüftfeuer	10 ERF
Beschreibung: Während des Feuergefechts ist die Mobilität ein wichtiger Faktor, weshalb es oft vom Vorteil ist, wenn ein Held seine Waffen aus dem Hüftfeuer präzise abfeuern kann.	
Regel: Der Held darf bei jeder Angriffsdauer eine passive Bewegung durchführen ohne Erschwerung zu erleiden.	
Kampftechnik: Alle Fernkampftechniken	
Voraussetzung: ▷	
Kampfreflexe I-III	10 ERF pro Stufe
Beschreibung: Kämpfer mit guten Kampfreflexen reagieren Schneller im Kampf und können so den ersten Schuss setzen oder sich bereits in Deckung begeben.	
Regel: Beim Erwürfeln der Initiative nutze (1w8/1w10/1w12) statt 1w6.	
Kampftechnik: Alle Kampftechniken	
Voraussetzung: ▷ Attribut: IN 10	
Konzentrierte Bewegung	15 ERF
Beschreibung: Dank einer ruhigen Hand, kann der Held sein Ziel wechseln, ohne dabei seine Zielgenauigkeit zu vernachlässigen.	
Regel: Ermöglicht es dem Helden sein Ziel zu wechseln, ohne den Bonus durchs Zielen zu verlieren.	
Kampftechnik: Alle Fernkampftechniken	
Voraussetzung: ▷	

Schnellladen	20 ERF
Beschreibung: Im Kampf kommt es auf jede Sekunde an. Das weiß der Held und hat sich darin geprobt, seine Waffen überdurchschnittlich schnell nachzuladen und somit schnell im Kampf bereit zu sein.	
Regel: Die Ladedauer von Fernkampfwaffen wird um -3 Ticks reduziert.	
Kampftechnik: Alle Fernkampftechniken	
Voraussetzung: ▷ Attribut: FF 14	
Schnellziehen	15 ERF
Beschreibung: Oft ist es im Heldenleben entscheidend, wer seine Waffe zu erst gezogen hat. In den meisten Fällen ist das der Held.	
Regel: Die Dauer, um seine Waffe zu ziehen, wird auf 0 Ticks reduziert.	
Kampftechnik: Alle Kampftechniken	
Voraussetzung: ▷ Attribut: FF 11	
Schwachstellen ausnutzen	15 ERF
Beschreibung: Um einen schwer gepanzerten Gegner zu schaden, benötigt es ein paar gut gezielte Angriffe, welche die Schwachstellen des Gegners ausnutzen.	
Regel: Wenn der Held eine Schwachstelle bei einem Gegner kennt, kann dieser seine ANG-Probe um [-6] erschweren. Bei Erfolg wird die RS des Gegners, die durch die Schwachstelle umgangen wurde, ignoriert. Dauer des Manövers: Angriffsdauer der Waffe	
Kampftechnik: Nahkampfwaffen, Handkanonen, Pistolen, Repetierwaffen, Scharfschützengewehre	
Voraussetzung: ▷ Attribut: IN 12	
Zu Fall bringen	15 ERF
Beschreibung: Im Nahkampf können geschickte und kräftige Kämpfer das Manöver ausführen, um ihrem Gegenüber die Beine wegzuziehen und sie so zu Fall zu bringen.	
Regel: Der Held kann seine ANG-Probe um [-5] erschweren. Bei Erfolg fällt der Gegner zu Boden. Dauer des Manövers: Angriffsdauer der Waffe	
Kampftechnik: Nahkampfwaffen, Waffenlos	
Voraussetzung: ▷ Attribut: GE 12, KO 12	

Merkmalskenntnis (Variante)	15 ERF
Beschreibung: Die Kenntnis eines Merkmals umfasst das tiefere Verständnis einer bestimmten Ausprägung der Psionik.	
Regel: Für das gewählte Merkmal sind alle Psioniken um [+1] erleichtert. Als Variante muss ein Psionikmerkmal ausgewählt werden.	
Voraussetzung: ▷ Maximum: Maximal dreimal für beliebige Merkmale erwerbbar.	

8 | Ausrüstung

Jeder Held trägt eine gewisse Ausrüstung bei sich. Meist eine Waffe, eine Kampfrüstung, Werkzeuge und Hilfsmittel für sein Spezialgebiet und ein wenig Proviant, um sich damit direkt ins Abenteuer zu stürzen. Während der Reisen finden die Helden auch einige Gegenstände, die sie dann behalten können oder vielleicht zurückbringen, um sie zu verkaufen.

Neben den einfachen Gegenständen können die Helden auch Fahrzeuge, Gebäude oder Haustiere besitzen, welche ihnen je nach Situation das Leben erleichtern können.

Spielregeln

Während der Charaktererstellung haben die Spieler ein **Startkapital**, was sie für ihre **Startausrüstung** ausgeben können. Jegliches Geld, dass nicht ausgegeben wird, steht den Helden im Spiel zur Verfügung.

Viele Gegenstände haben weitere zusätzliche Eigenschaften, die durch Schlüsselwörter beschrieben werden. Diese Schlüsselwörter werden jeweils bei dem entsprechenden Abschnitt genauer erläutert.

- ▷ **Ausrüstungspakete (S. 70):** Vorgefertigte Pakete mit verschiedenen Hilfsmitteln für verschiedene Charaktertypen, die direkt ausgewählt werden können
- ▷ **Waffen (S. 71):** Alle Schuss- und Nahkampfwaffen, welche die Helden zum Kämpfen einsetzen können
- ▷ **Waffenzubehör (S. 83):** Zusätzliche Gegenstände wie Granaten oder Schild, die im Kampf eingesetzt werden können
- ▷ **Kampfrüstung (S. 85):** Schutzkleidung mit Panzerplatten und Waffenhältern, um die Helden vor Angriffen zu schützen und ihr Maximum an ausrüstbaren Waffen zu erhöhen
- ▷ **Zusatzkleidung (S. 86):** Zusätzliche Kleidung, um unter Umständen zu erhalten
- ▷ **Verbrauchsgegenstände (S. 87):** Praktisch einsetzbare Gegenstände, die nach dem Einsatz verbraucht werden.
- ▷ **Werkzeugsets (S. 88):** Zusammenstellungen von verschiedenen Werkzeugen für ein bestimmtes Anwendungsgebiet, die sich dafür als praktisch erweisen
- ▷ **Hilfsmittel (S. 90):** Hilfreiche Objekte, welche die Helden auf ihren Abenteuern einsetzen können
- ▷ **Taschen (S. 91):** Rucksäcke und andere Behälter, in denen die Helden ihre Gegenstände verstauen und tragen können
- ▷ **Sonstiges (S. 92):** Jegliche sonstigen Dinge, die man besitzen kann wie Fahrzeuge, Haustiere oder Grundstücke

Es sollte beachtet werden, dass die **Traglast** sowie die **Slotanzahl** nicht überschritten wird und eventuell noch eine Tasche gekauft werden muss.

Außerdem kann eine Kampfausrüstung und mindestens zwei Waffen **ausgerüstet** werden, sodass diese keine Slots beanspruchen, sondern nur das Gewicht beachtet werden muss.

Ausrüstungspakete

Waffen

Die meisten Waffen der Modernen sind Fernkampfaffen. Neben den Werten für die Angriffe haben diese eine **Reichweite**, **Ladedauer** und **Magazin**. Außerdem gibt es noch Nahkampfaffen, die von einigen Kämpfern geführt werden. Diese nutzen keine Munition, stattdessen haben diese **kritische Effekte**, die sie auslösen können. In dem Kapitel 'Kampf' (S. 106) werden diese Eigenschaften und die entsprechenden Regeln genauer erläutert.

Für Waffen gelten die folgenden Schlüsselwörter.

- ▷ **Kompakt:** Die Waffe ist klein genug, dass sie nicht zum Maximum der ausgerüsteten Waffen dazu zählt
- ▷ **Kritischer Effekt:** Der Effekt, der aus gelöst wird, wenn der Nahkämpfer einen kritischen Angriff ausführt
- ▷ **Lautlos:** Die Waffe verursacht keine Geräusche beim Tragen, Abfeuern oder Nachladen
- ▷ **Modifikator:** Die Waffe verändert die Grundwerte, solange sie verwendet wird
- ▷ **Montage:** Die Waffe muss zunächst montiert werden, was einige Minuten in Anspruch nimmt, bevor sie verwendbar ist
- ▷ **Nebenwaffe:** Die Waffe kann als Nebenwaffe verwendet werden
- ▷ **Vorladen:** Bevor die Waffe das erste mal pro Kampf verwendet werden kann, muss die Waffe nachgeladen werden
- ▷ **Wiederverwendbar:** Sobald die Waffe eingesammelt wurde, kann diese wiederverwendet werden
- ▷ **Zusatz:** Jegliche Zusätzlichen Informationen, Effekte oder Beschränkungen der Waffe

Geschütztürme (S. 111) sind stationäre Waffen, die besonders zum Verteidigen von Fahrzeugen oder Gebäuden eingesetzt werden. Sie müssen vor ihrer Nutzung montiert werden.

Waffenname	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin	Wert
▷ Sonstiges					Gew.	Slots
Allianz-Geschützturm	1w10+2 SP	5 Ticks	Lang	80 Ticks	30 Schuss	4000 C
▷ Montage: Muss vor dem Kampf montiert werden					60 Kg	200 Slots

Placeholder

Handkanonen (S. 111) sind Waffen, die in einer Art Armschiene verbaut sind und somit dank dem geringen Rückstoß direkt aus dem Handgelenk geschossen werden können. Sie sind eine sehr mobile und leichte Waffenart, welche in Kombination mit anderen Waffen eingesetzt werden kann.

Waffenname	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin	Wert
▷ Sonstiges					Gew.	Slots
Allianz-Handkanone	1w4+1 SP	3 Ticks	Kurz	5 Ticks	3 Schuss	150 C
▷ Kompakt: Die Waffe zählt nicht zum Maximum der ausgerüsteten Waffen					1 Kg	5 Slots
▷ Modifikator: ANG +1						
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden						
Kleinraketen Beschleuniger	2w6+12 SP	10 Ticks	Kurz	-	1 Schuss	700 C
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden					4 Kg	15 Slots
▷ Zusatz: Kann nur einmal pro Kampf abgefeuert werden						
Schrottentlader	1w10 SP	3 Ticks	Minimal	6 Ticks	2 Schuss	200 C
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden					2 Kg	10 Slots
Versteckte Kanone	1w8+5 SP	3 Ticks	Minimal	6 Ticks	1 Schuss	400 C
▷ Kompakt: Die Waffe zählt nicht zum Maximum der ausgerüsteten Waffen					0.5 Kg	5 Slots
▷ Lautlos: Die Waffe verursacht keine Geräusche						
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden						

Placeholder

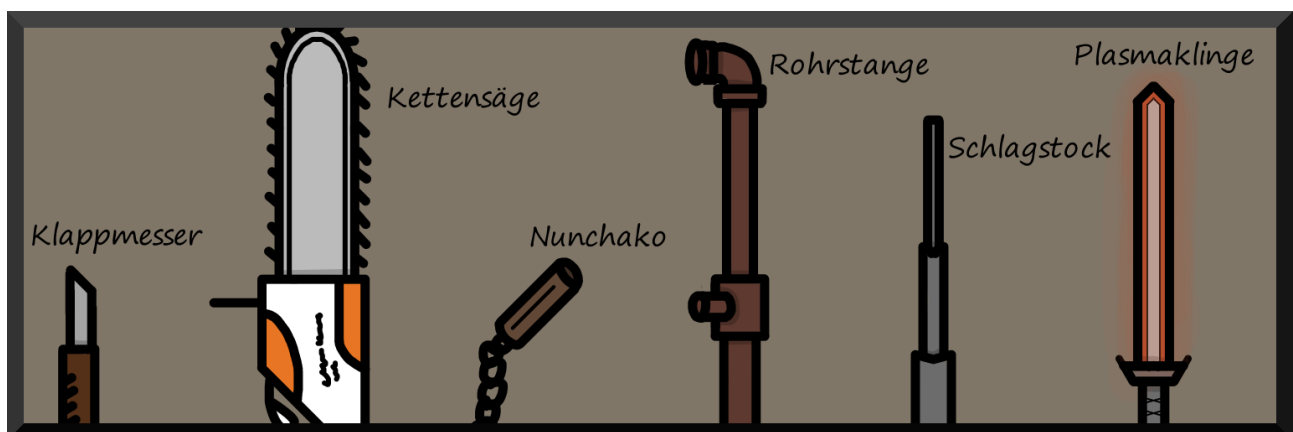
Maschinengewehre (S. 111) sind sehr schwere tragbare Waffen, die eine so hohe Zerstörungskraft haben, dass sie ganze Strukturen und Deckungen zerstören können

Waffenname	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin	Wert
▷ Sonstiges					Gew.	Slots
Allianz-MG	1w6+1 SP	2 Ticks	Mittel	40 Ticks	15 Schuss	650 C
▷ Modifikator: ANG -10, VERT -6, -1 GS					8 Kg	40 Slots
▷ Vorladen: Muss vor dem ersten Schuss im Kampf nachgeladen werden						
Paragon-MG	1w8+1 SP	2 Ticks	Mittel	40 Ticks	10 Schuss	650 C
▷ Modifikator: ANG -8, VERT -6, -1 GS					12 Kg	40 Slots
▷ Vorladen: Muss vor dem ersten Schuss im Kampf nachgeladen werden						
Vulcan	1w6+2 SP	10 Ticks	Mittel	40 Ticks	10 Schuss	1200 C
▷ Modifikator: ANG -10, VERT -6, -1 GS					16 Kg	60 Slots
▷ Zusatz: Nach jedem Angriff reduziert sich die Angriffsdauer um -1 Tick für den Kampf, Minimum 1 Ticks						

Placeholder

Nahkampfwaffen (S. 113) sind alle Waffen, die nur im Nahkampf eingesetzt werden können und keine Schilde sind. Meist ist man beim Kämpfen mit Nahkampfwaffen höherer Gefahren ausgesetzt, aber man muss keine Munition oder Reichweiten beachten.

Waffenname	Schaden	Angriffs.		Wert
▷ Sonstiges			Gew.	Slots
Kettensäge	1w12+2 SP	20 Ticks		100 C
▷ Kritischer Effekt: Reduziert die Strk. um -1 beim Ziel			5 Kg	20 Slots
Klappmesser	1w4+2 SP	5 Ticks		25 C
▷ Kritischer Effekt: Verursacht eSP statt SP			0.5 Kg	2 Slots
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden				
Nunchako	1w4+1 SP	3 Ticks		80 C
▷ Kritischer Effekt: Verursacht +2 SP			1 Kg	5 Slots
▷ Modifikator ANG -1				
Plasmaklinge	1w8+4 SP	5 Ticks		500 C
▷ Kritischer Effekt: Verursacht eSP statt SP			2 Kg	10 Slots
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden				
Rohrstange	1w6+1 SP	10 Ticks		10 C
▷ Kritischer Effekt: Verursacht +1 SP			2 Kg	5 Slots
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden				
Schlagstock	1w6+1 SP	5 Ticks		100 C
▷ Kritischer Effekt: Verzögert das Ziel um 2 Ticks			1 Kg	2 Slots
▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden				



Pistolen (S. 111) sind einfache, meist schwache Waffen, welche auch von Veteranen gerne als Notfallwaffen eingesetzt werden.

Waffenname ▷ Sonstiges	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin Gew.	Wert Slots
Allianz-Pistole ▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden	1w4+2 SP	5 Ticks	Mittel	6 Ticks	6 Schuss 0.5 Kg	150 C 5 Slots
Langkalibrige Pistole ▷	1w4+4 SP	8 Ticks	Lang	10 Ticks	4 Schuss 1 Kg	200 C 10 Slots
Maschinenpistole ▷ Modifikator: ANG -3 ▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden	2w4 SP	3 Ticks	Kurz	10 Ticks	6 Schuss 1 Kg	200 C 5 Slots
Paragon-Pistole ▷ Modifikator: ANG +1 ▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden	1w6+2 SP	5 Ticks	Mittel	8 Ticks	4 Schuss 0.5 Kg	150 C 5 Slots
Revolver ▷ Nebenwaffe: Die Waffe kann als Nebenwaffe genutzt werden	1w8 SP	8 Ticks	Kurz	10 Ticks	6 Schuss 0.5 Kg	100 C 5 Slots
Zwillinge ▷	2w6+2 SP	5 Ticks	Mittel	15 Ticks	6 Schuss 2 Kg	450 C 10 Slots

Placeholder

Repetierwaffen (S. 111) sind Gewehre, wo die Munition nach jedem Schuss ins Gewehr mit einem per Hand zu betätigten Mechanismus geladen werden muss. Dadurch ist es unmöglich mit Repetierwaffen Salven zu schießen, doch dafür sind die einzelne Schüsse um kräftiger und meist leichter zu zielen.

Waffenname ▷ Sonstiges	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin Gew.	Wert Slots
Allianz-Repetierwaffe ▷	1w8+4 SP	10 Ticks	Lang	10 Ticks	1 Schuss 2 Kg	250 C 10 Slots
Elektrikgewehr ▷ Zusatz: Verzögert das Ziel um 5 Ticks	1w4+2 SP	10 Ticks	Mittel	10 Ticks	1 Schuss 1 Kg	200 C 10 Slots
Jagdgewehr ▷	1w6+2 SP	5 Ticks	Mittel	10 Ticks	1 Schuss 1 Kg	100 C 10 Slots
Repetierkatalysator ▷	1w6+6 eSP	10 Ticks	Mittel	15 Ticks	1 Schuss 2 Kg	400 C 15 Slots
Trinität ▷	3w10+3 SP	10 Ticks	Lang	15 Ticks	1 Schuss 4 Kg	800 C 20 Slots

Placeholder

Scharfschützengewehre (S.111) sind besonders langkalibrige Waffen, welche durch ihren großen Rückstoß und ihrer Unhandlichkeit nur schwer verwenden sind. Jedoch, ein geübter Schütze mit Scharfschützengewehren kann Gegner oder gar gepanzerte Fahrzeuge mit einem gezielten Schuss zerstören.

Waffenname	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin	Wert
▷ Sonstiges					Gew.	Slots
Allianz-Scharfschützengewehr	1w10+10 SP	20 Ticks	Gigantisch	20 Ticks	2 Schuss	600 C
▷ Modifikator: ANG +2					4 Kg	30 Slots
Hochpräzisionsgewehr	1w12+18 SP	40 Ticks	Gigantisch	20 Ticks	1 Schuss	1000 C
▷ Modifikator: ANG +4					6 Kg	50 Slots
▷ Montage: Muss vor dem Kampf montiert werden						
Paragon-Scharfschützengewehr	1w12+14 SP	25 Ticks	Gigantisch	20 Ticks	1 Schuss	600 C
▷ Modifikator: ANG +2					6 Kg	30 Slots
Photonik-Scharfschützengewehr	1w8+10 eSP	20 Ticks	Gigantisch	30 Ticks	2 Schuss	1200 C
▷ Lautlos: Die Waffe verursacht keine Geräusche					4 Kg	40 Slots
▷ Modifikator: ANG +2						
Vollautomatisches Scharfschützengewehr	1w6+5 SP	8 Ticks	Lang	30 Ticks	8 Schuss	800 C
▷					6 Kg	40 Slots

Placeholder

Schrotflinten (S. 112) gehören zu den Standardwaffenarsenal vieler Kämpfer, da sie sehr gefährlich sind und in engen Kämpfen von keine Waffenart übertroffen werden. Schrotflintenschützen sollten jedoch bedenken, dass diese Waffen schnell nutzlos werden, wenn die Kämpfe zu großflächig werden.

Waffenname ▷ Sonstiges	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin Gew.	Wert Slots
Allianz-Schrotflinte ▷	2w6+4 SP	8 Ticks	Kurz	10 Ticks	2 Schuss 3 Kg	300 C 15 Slots
Kurzgesägte Schrotflinte ▷	2w10+6 SP	10 Ticks	Minimal	20 Ticks	1 Schuss 3 Kg	200 C 10 Slots
Paragon-Schrotflinte ▷ Modifikator: ANG +2	2w8+4 SP	12 Ticks	Kurz	10 Ticks	2 Schuss 4 Kg	300 C 15 Slots
Schnelllader ▷ Modifikator: ANG -2	1w6+4 SP	5 Ticks	Kurz	5 Ticks	3 Schuss 4 Kg	400 C 20 Slots
Tetrahedron ▷ Zusatz: Reduziert die Strk. um -1 beim Ziel	1w6 SP	7 Ticks	Kurz	10 Ticks	1 Schuss 2 Kg	750 C 15 Slots

Placeholder

Sonderwaffen (S. 112) können nur schwer Zusammengefasst werden, da alle experimentellen Waffen, die nicht zu einer andere Waffenart gehören in diese Kategorie fallen.

Waffenname	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin	Wert
▷ Sonstiges					Gew.	Slots
Flammenwerfer	3w6 eSP	20 Ticks	Kurz	8 Ticks	2 Schuss	350 C
▷ Zusatz:	Ziel brennt für 50 Ticks, verursacht jeden 5. Tick jeweils 1w4 eSP				5 Kg	25 Slots
Granatwerfer	-	5 Ticks	Lang	10 Ticks/ Granate	2 Schuss	200 C
▷ Modifikator:	ANG +3				4 Kg	15 Slots
▷ Zusatz:	Kann bis zu 4 gleiche Granaten laden, die damit verschossen werden					
Raketenwerfer	3w20+10 SP	20 Ticks	Lang	50 Ticks	1 Schuss	600 C
▷ Modifikator:	GS -1				8 Kg	35 Slots
▷ Vorladen:	Muss vor dem ersten Schuss im Kampf nachgeladen werden					
▷ Zusatz:	Zerstört jegliche Deckung beim Aufprall					

Placeholder

Strahlenwaffen (S. 112) feuern im Vergleich zu den meisten anderen Waffen keine einzelnen Schüsse ab, sondern einen kontinuierlichen Strahl. Da Strahlenwaffen nicht direkt gefeuert werden können, sollten man sich auf Kämpfe gut vorbereiten.

Waffenname	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin	Wert
▷ Sonstiges					Gew.	Slots
Allianz-Laser	1w4 eSP	2 Tick	Mittel	30 Ticks	10 Schuss	800 C
▷ Vorladen:	Muss vor dem ersten Schuss im Kampf nachgeladen werden				4 Kg	15 Slots
Feuerstarter	-	5 Ticks	Mittel	40 Ticks	6 Schuss	800 C
▷ Vorladen:	Muss vor dem ersten Schuss im Kampf nachgeladen werden				6 Kg	25 Slots
▷ Zusatz:	Ziel brennt für 20 Ticks, verursacht jeden 5. Tick jeweils 1w4 eSP					
Fokuslaser	3w10+4 eSP	10 Ticks	Mittel	30 Ticks	1 Schuss	1400 C
▷ Vorladen:	Muss vor dem ersten Schuss im Kampf nachgeladen werden				6 Kg	20 Slots
Mortermus	1w6+4 eSP	10 Ticks	Kurz	25 Ticks	2 Schuss	800 C
▷ Zusatz:	Verursacht keinen strukturellen Schaden				2 Kg	10 Slots

Placeholder

Sturmgewehre (S. 112) sind die typischen Waffen und werden in der ganzen Galaxie von Soldaten, Piraten, Söldnern und so ziemlich jeder weiteren Gruppe gerne verwendet.

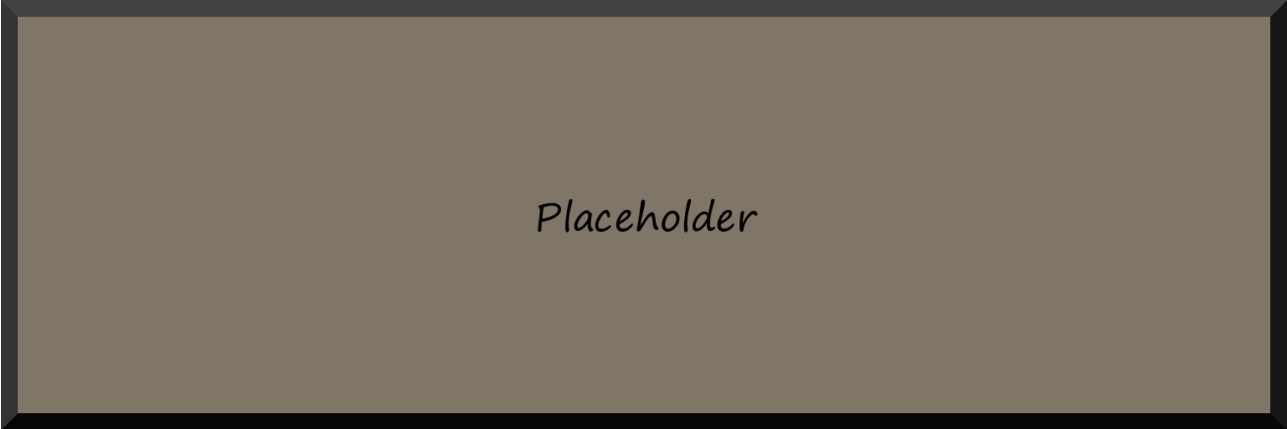
Waffenname ▷ Sonstiges	Schaden	Angriffs.	Reichweite	Ladedau.	Magazin Gew.	Wert Slots
Allianz-Sturmgewehr ▷	1w6+2 SP	3 Ticks	Mittel	8 Ticks	6 Schuss 3 Kg	300 C 15 Slots
Bullpup ▷	1w6+1 SP	4 Ticks	Kurz	5 Ticks	4 Schuss 1 Kg	250 C 5 Slots
Einzelschussgewehr ▷	1w6+5 SP	8 Ticks	Lang	8 Ticks	6 Schuss 4 Kg	400 C 20 Slots
Paragon-Sturmgewehr ▷ Modifikator: ANG +1	1w8+1 SP	4 Ticks	Mittel	8 Ticks	4 Schuss 3 Kg	300 C 15 Slots
Reihenfeuergewehr ▷	1w4+2 SP	3 Ticks	Mittel	3 Ticks	10 Schuss 2 Kg	350 C 10 Slots
Zielsucher ▷ Modifikator: ANG +4 ▷ Zusatz: Patzer dürfen einmal neugewürfelt werden	1w6+2 SP	5 Ticks	Mittel	20 Ticks	5 Schuss 4 Kg	1400 C 20 Slots



Waffenzubehör

Zubehörname		Wert
▷ Sonstiges	Gewicht	Slots
Aufsatz - Laseraufsatz		150 C
▷ Aufsatz: Kann auf eine Waffe, die maximal Reichweite Lang hat, montiert werden, um dieser den Bonus +1 ANG zu geben	0.5 Kg	5 Slots
Aufsatz - Schalldämpfer		250 C
▷ Aufsatz: Kann auf eine Waffe, die nicht lautlos ist, montiert werden, um diese lautlos zu machen	0.5 Kg	5 Slots
Aufsatz - Schnelllader		250 C
▷ Aufsatz: Kann auf eine Waffe, die eine Ladezeit von über 5 Ticks hat, montiert werden, um dessen Ladezeit um -2 Ticks zu verringern	0.5 Kg	5 Slots
Aufsatz - Vergrößertes Magazin		150 C
▷ Aufsatz: Kann auf eine Waffe, die eine Magazingröße von über 2 hat, montiert werden, um dessen Magazingröße um +2 zu erhöhen	0.5 Kg	5 Slots
Aufsatz - Visier		100 C
▷ Aufsatz: Kann auf eine Waffe, die mindestens Reichweite Kurz hat, montiert werden, um dessen Reichweite um eine Kategorie zu erhöhen.	0.5 Kg	5 Slots
Granate - Blendgranate		60 C
▷ Granate: Blendet nahe Gegner für 10 Ticks, wodurch ANG -5 gilt	0.5 Kg	4 Slots
Granate - EMP Granate		140 C
▷ Granate: Schaltet alle technischen Geräte für 40 Ticks aus	0.5 Kg	4 Slots
Granate - Rauchgranate		50 C
▷ Granate: Erschafft eine undurchsichtige Rauchwolke für 50 Ticks, alle Wesen in der Rauchwolke erhalten ANG -5, VERT +5	0.5 Kg	4 Slots
Granate - Splittergranate		80 C
▷ Granate: Verursacht 1w10+4 SP und zerstört kleine Deckungen	0.5 Kg	4 Slots
Schild - Ballistischer Schild		100 C
▷ Schild: ANG -4, VERT +6, GS -1	10 Kg	50 Slots
▷ Zusatz: Der Träger kann eine Deckung VERT +6 für eine Person dahinter bieten		
Schild - Einfacher Energieschild		400 C
▷ Schild: VERT +2	1 Kg	5 Slots
▷ Zusatz: Die Waffe muss nicht gezogen werden, um verwendet zu werden		
Schild - Nanogewebe Schild		800 C
▷ Schild: ANG -4, VERT +5	4 Kg	20 Slots
▷ Zusatz: Der Träger kann eine Deckung VERT +5 für eine Person dahinter bieten		

Schild - Taktischer Schild		400 C
▷ Schild: ANG -2, VERT +4	6 Kg	25 Slots
▷ Zusatz: Der Träger kann eine Deckung VERT +4 für eine Person dahinter bieten		



Placeholder

Kampfrüstung

Kampfrüstungen bieten den Helden einen gewissen Schutz vor physischen Waffen und manche Kampfrüstungen erhöhen sogar die Anzahl an ausrüstbaren Waffen. Besonders Söldner sollten sich vor einem Abenteuer mit einer entsprechenden Rüstung ausstatten, wenn sie jenes überleben wollen.

Rüstungsname ▷ Sonstiges	Rüstung	Struktur Gew.	Wert Slots
Waffenbandelier ▷ Waffenmaximum: Maximale Anzahl an ausgerüsteten Waffen +2	0 RS	1 Strk. 1 Kg	100 C 10 Slots
Schussichere Weste ▷	1 RS	1 Strk. 2 Kg	150 C 20 Slots
Hartlederveston ▷	1 RS	2 Strk. 2 Kg	250 C 40 Slots
Allianz-Schutzausrüstung ▷ Waffenmaximum: Maximale Anzahl an ausgerüsteten Waffen +1	2 RS	2 Strk. 5 Kg	400 C 40 Slots
Nanogewebe ▷	2 RS	5 Strk. 2 Kg	800 C 40 Slots
Vollschutzpanzer ▷ Waffenmaximum: Maximale Anzahl an ausgerüsteten Waffen +1	3 RS	3 Strk. 8 Kg	800 C 60 Slots
Leichtlegierungspanzer ▷ Waffenmaximum: Maximale Anzahl an ausgerüsteten Waffen +1	4 RS	3 Strk. 6 Kg	2000 C 80 Slots
Nano-Kampfanzug ▷ Waffenmaximum: Maximale Anzahl an ausgerüsteten Waffen +2	4 RS	10 Strk. 4 Kg	4000 C 60 Slots

Placeholder

Zusatzkleidung

Neben Kampfrüstungen können Helden noch zusätzliche Kleidung tragen. Dies können Kleidungsstücke sein, die Boni in sozialen Interaktionen bieten, Werkskleidung, um Arbeiten zu erleichtern oder spezielle Zusätze, die kämpferisches Handeln weiter erleichtern.

Rüstungsname		Wert
▷ Sonstiges	Gew.	Slots
Anzug		300 C
▷ Zusatz: Erhöht CH um +1	1 Kg	10 Slots
Digitales Armband		500 C
▷ Zusatz: Erleichtert Proben auf Wissenstalente um [+1]	0.5 Kg	5 Slots
Granatengürtel		50 C
▷ Zusatz: Kann bis zu 5 Granaten ausrüsten	0.5 Kg	10 Slots
Schildhalterung		150 C
▷ Zusatz: Kann ein Schild ausrüsten	1 Kg	15 Slots

Placeholder

Verbrauchsgegenstände

Verbrauchsgegenstände sind einzelne Hilfsmittel, die eingesetzt werden können, um einen bestimmten Effekt zu erhalten. Nachdem der Gegenstand eingesetzt wurde, ist dieser verbraucht und somit verschwindet er aus dem Inventar. In der Regel sind die Verbrauchsgegenstände nur ein einziges mal nutzbar.

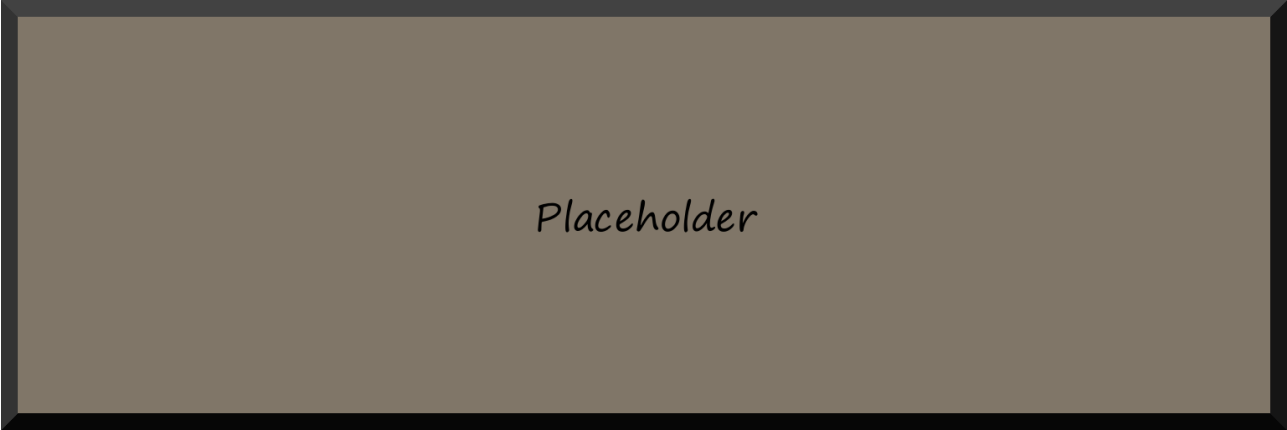
Gegenstandsname		Wert
▷ Sonstiges	Gew.	Slots
Leuchtfakel		25 C
▷ Zusatz: Erzeugt ein starkes Leuchtfeuer für einige Minuten	0.5 Kg	2 Slots
Medgel		30 C
▷ Zusatz: Heilt sofort 1w4+1 LeP	0 Kg	1 Slot
Nanomeds		100 C
▷ Zusatz: Heilt sofort 1w8+4 LeP	0 Kg	1 Slot
Proviand		20 C
▷ Zusatz: Erfüllt einmal das Bedürfnis nach Nahrung	0.5 Kg	2 Slots
Reperaturausrüstung		100 C
▷ Zusatz: Stellt die Struktur einer Kampfrüstung wieder her	2 Kg	10 Slot
Schmerzmittel		40 C
▷ Zusatz: Negiert Effekte durch Wunden für 1 Tag	0 Kg	1 Slot

Placeholder

Werkzeugsets

Werkzeugsets sind eine Zusammenstellung verschiedener Werkzeuge, die für bestimmte Talente hilfreich oder gar obligatorisch sind. Sobald ein Held ein Werkzeugset für ein bestimmtes Talent besitzt, kann dieser alle Werkzeuge, die angemessenerweise zu dem entsprechenden Talent gehören einsetzen.

Setname		Wert
▷ Sonstiges	Gew.	Slots
Abenteurerset		80 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Feuerzeug und Wärmflaschen	1 Kg	10 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Wildnisleben sind um [+1] erleichtert		
Chirurgenset		100 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Skalpell und Kanüle	0.5 Kg	10 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Chirurgie sind um [+1] erleichtert		
Diebesset		150 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Dietrich und Seitenschneider	0.5 Kg	5 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Diebstahl sind um [+1] erleichtert		
Elektronikset		150 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Kabel und Schraubenzieher	1 Kg	15 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Technik sind um [+1] erleichtert		
Handwerkerset		200 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Hammer und Säge	3 Kg	25 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Materialbearbeitung sind um [+1] erleichtert		
Kletterset		100 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Kletterhaken und Seile	1 Kg	20 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Akrobatik sind um [+1] erleichtert		
Liebesset		150 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Parfüm und Make-Up	0.5 Kg	5 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Verführen sind um [+1] erleichtert		
Spiellerset		50 C
▷ Inhalt: Beinhaltet Gegenstände wie Kartenspiel und Würfel	0.5 Kg	5 Slots
▷ Zusatz: Proben auf Brett- & Glücksspiel sind um [+1] erleichtert		



Placeholder

Hilfsmittel

Gegenstandsname		Wert
▷ Sonstiges	Gew.	Slots
Feuerzeug		20 C
▷ Zusatz: Kann eine kleine Flamme erzeugen	0 Kg	2 Slots
Funkgerät		25 C
▷ Zusatz: Ermöglicht die Kommunikation bis zu 10km weit mit anderen Funkgeräten	0.5 Kg	4 Slots
Lasercutter		350 C
▷ Zusatz: Kann genutzt werden, um dünne Materialschichten langsam zu schneiden.	2 Kg	15 Slots
Laserpointer		15 C
▷ Zusatz: Erzeugt eine kleine leuchtende Markierung auf einer entfernten Fläche	0.5 Kg	2 Slots
Omnitool		400 C
▷ Zusatz: Ermöglicht das Nutzen typischer Werkzeuge wie Feuerzeug, Laserpointer, Lasercutter und Ähnlichem	2 Kg	15 Slots
Panzerband		10 C
▷ Zusatz: Kann kleine strukturelle Schäden provisorisch reparieren	0.5 Kg	2 Slots
Powerbank		75 C
▷ Zusatz: Kann ein technisches Gerät einmal wieder aufladen	2 Kg	5 Slots
Smartphone		100 C
▷ Zusatz: Ermöglicht den Zugriff aufs Internet, Taschenlampe, Rechner und Notizen	0 Kg	5 Slots

Placeholder

Taschen

Taschen und Rucksäcke sind dafür da, Gegenstände zu tragen und sicher zu verstauen. Je größer die Tasche, desto mehr Gegenstände können hinein getan werden. Manche Taschen haben noch zusätzliche Magnet-Halter, um einige Waffen damit auszurüsten.

Taschenname	Gewicht	Wert Platz
▷ Sonstiges		
Gürteltasche		100 C
▷ Waffenmaximum: Maximale Anzahl an ausgerüsteten Waffen +1	1 kg	+10 Slots
Militärsrucksack		250 C
▷ Waffenmaximum: Maximale Anzahl an ausgerüsteten Waffen +2	4 kg	+60 Slots
Rucksack		100 C
▷	2 kg	+80 Slots
Umhängetasche		50 C
▷	1 kg	+25 Slots

Placeholder

Sonstiges

Gegenstandsname	Gew.	Wert
▷ Sonstiges		Slots
Fahrzeug - Auto		1000 C
▷ Zusatz: Bodenfahrzeug für 5 Personen, mit durchschnittlicher Geschwindigkeit und Lagerplatz für 250 Slots	-	-
Fahrzeug - Sportwagen		3000 C
▷ Zusatz: Bodenfahrzeug für 5 Personen, mit hoher Geschwindigkeit und Lagerplatz für 200 Slots	-	-
Fahrzeug - Transporter		1500 C
▷ Zusatz: Bodenfahrzeug für 3 Personen, mit geringer Geschwindigkeit und Lagerplatz für 1000 Slots	-	-

Placeholder

9 | Talente

Während eines Abenteuers muss sich ein Held verschiedenen Herausforderungen stellen. Diese können meist auf unterschiedlichste Art und Weise bewältigt werden, doch dafür muss sich der Held auf seine bekannten Fähigkeiten stützen. Diese Fähigkeiten werden durch die Talente eines Helden beschrieben.

Während ein Held seine Probleme durch geschicktes Taktieren und gewählten Worten grazil lösen kann, kann ein anderer die gleichen Probleme durch rohe Gewalt und Einschüchterungen bewältigen. Die Wahl, wie eine Situation angegangen werden soll, hängt ganz davon ab, welche Möglichkeiten und Fähigkeiten dem Helden zur Verfügung stehen.

Spielregeln

Talente sind das Fertigkeiten-Set der Helden, welche jegliche Handlungen, die die Helden ausführen im Abenteuer, umfasst. Diese Talente werden innerhalb der Charaktererstellung gesteigert und können im Laufe des Lebens immer weiter verbessert werden. Die einzelnen Talente sind jeweils Oberkategorien für mehrere ähnliche Handlungen. Dafür sind die Talente nach ihrer Art sortiert.

- ▷ **Körpertalente (S. 94):** Anwendungen, die körperliche Fähigkeiten wie das Rennen und Verstecken beanspruchen.
- ▷ **Gesellschaftstalente (S. 96):** Anwendungen, die zwischen zwei Personen passieren, wie Handel oder Verführung.
- ▷ **Wissenstalente (S. 98):** Anwendungen wie Allgemeinbildung und Naturwissenschaften, die durch Wissen und Intelligenz ausgeführt werden.
- ▷ **Medizintalente (S. 101):** Anwendungen, die einfache Verletzungen heilen und sogar ganze Leben retten können.
- ▷ **Systemtalente (S. 102):** Anwendungen, die für das Schiffsleben im Weltall notwendig sind, wie Kosmonauten und Schiffsingenieure.

Während der Charaktererstellung werden **durch Herkunfts- und Berufspakete Steigerungen für die Talente** gesammelt. Die Summe aller Steigerungen ergibt dann den **Fertigkeitswert FW** des Talents. Der FW kann weiter gesteigert werden, indem ERF abhängig von dem jeweiligen **Steigerungsfaktor SF** ausgegeben werden.

Alle Talente, welche einen FW von 0 haben, können während des Abenteuers **nicht verwendet** werden und müssen somit zunächst erprobt werden, indem sie einen Lehrmeister aufsuchen.

In der Auflistung aller Talente sind auch jeweilige Anwendungsbeispiele für das Talent mit angegeben. Die einzelnen Talente können dabei aber auch weitere nicht aufgezählte Handlungen umfassen. Welches Talent nötig ist, für eine spezielle Handlung wird im Zweifel durch Meisterentscheid festgelegt.

Manche Talente erfordern Werkzeuge, die vorhanden sein müssen, um eine Handlung auszuführen. Für andere Anwendungen können Hilfsmittel verwendet werden, die zwar nicht notwendig sind, aber die Handlung vereinfachen oder das Resultat verbessern.

Akrobatik

Akrobatik ist das Talent der Bewegung. Es umfasst das wagemutige Balancieren und Klettern, das Springen und saubere Abrollen beim Fallen sowie das Sprinten über unebene Böden und ähnliche körperliche Aktionen. Auch bei sportlichen Wettkämpfen ist es wichtig, möglichst akrobatisch zu sein.

- ▷ **Abrollen:** Nach einem Fall um Fallschaden zu verringern
- ▷ **Balancieren:** Auf dünnen Seilen oder auf beweglichen Plattformen stabil stehen
- ▷ **Klettern:** An Bäumen, Wänden oder auch Steinsformationen hinaufzusteigen
- ▷ **Springen:** Über größere Löcher oder Hindernisse springen

Diebstahl

Diebstahl umfasst alle Handlungen, die vom altbewährten Taschendiebstahl bis hin zum Knacken mechanischer Schlösser reichen. Helden, die sich oft des Diebstahls hingeben, werden in der Regel nur ungern gesehen und handeln sich schnell Ärger ein. Dafür haben diese Helden aber meist auch einige Credits mehr, die zum Auflockern der Gemüter eingesetzt werden können.

- ▷ **Schlossknacken:** Mechanische Schlösser mithilfe von Dietrichen öffnen
- ▷ **Taschendiebstahl:** Anderen die Taschen zu leeren, ohne dass sie es bemerken

Fahrzeuge

Fahrzeuge vielerlei Art wie militärische Bodenfahrzeuge und Kampfanzüge, aber auch zivile Flugfahrzeuge können mit diesem Talent gesteuert werden. Je komplexer ein Fahrzeug ist, desto besser muss sich ein Held mit Fahrzeugen im Allgemeinen auskennen. Sollte ein Held bei Rennen sein Geld verdienen wollen oder mit einem nicht autonomen Fahrzeug bei einer Verfolgungsjagd teilnehmen, so ist ein umfassendes Wissen über Fahrzeuge eine essentielle Fähigkeit.

- ▷ **Bodenfahrzeug:** Fahrzeuge wie militärische Jeeps, die am Boden gefahren werden
- ▷ **Flugfahrzeug:** Fahrzeuge wie Jets, die in der Luft gesteuert werden
- ▷ **Kampfanzug:** Kampfanzüge, die mit Waffen ausgerüstet sind

Kraftakt

Kraftakt ermöglicht es dem Helden schwere Gegenstände zu heben, andere Personen festzuhalten und sogar ausgeschaltete Sicherheitstüren aufzustemmen. Auch wenn Türen eingetreten werden müssen oder Muskelkraft bei sportlichen Wettkämpfen benötigt wird, ist das Talent unabdingbar.

- ▷ **Festhalten:** Andere Personen kräftig festhalten
- ▷ **Schieben:** Hindernisse aus dem Weg schieben
- ▷ **Treten:** Türen gewaltsam auftreten oder Objekte zerstören
- ▷ **Ziehen:** Schwere Objekte wie Fahrzeuge mitziehen

Materialbearbeitung

Materialbearbeitung beinhaltet von Schmieden von Waffe, übers Schneidern von Stoffen, bis hin zum Zeichnen aller Arten der Herstellung & Bearbeitung von Gegenständen aus verschiedenen Materialien. Auch das Modifizieren von Waffen an einer Werkbank oder das Reparieren von Ausrüstungsgegenständen, benötigt ein ausreichendes Wissen über die Materialien und Verarbeitungsmethoden.

- ▷ **Modifizieren:** Vorhandene Waffen oder Ausrüstung verändern
- ▷ **Reparatur:** Beschädigte Kampfausrüstung reparieren
- ▷ **Schmieden:** Neue Gegenstände oder Waffen herstellen

Schleichen

Schleichen ist die Kunst des unauffälligen Fortbewegens. Leise Schritte ermöglichen es, still hinter dem Rücken von nichts ahnenden Wachen vorbei zu kommen und schnelle Bewegungen erlauben es dem Helden, unter Kameras ungesehen vorbeizukommen. Besonders für zwielichtige Helden wird das Talent von essentieller Bedeutung sein, um Dinge zu stehlen oder Gegner zu überraschen.

- ▷ **Schleichen:** Ungehört durch die Schatten laufen
- ▷ **Verbergen:** In Menschenmengen untertauchen und in die Umgebung einblenden

Sinnesschärfe

Sinnesschärfe ist das Talent der Wahrnehmung und des Beobachtens. Neben der visuellen Wahrnehmung gehören auch alle weiteren Sinne Gehör, Geschmack & Geruch sowie auch der Tastsinn dazu. Sinnesschärfe findet überall Anwendung, wenn die Helden etwas entweder aktiv versuchen zu finden wie beispielsweise einen geheimen Schalter hinter einem Bilderrahmen oder passiv wahrnehmen müssen, ob beispielsweise der Held verfolgt wird oder mögliche schwer erkennbaren Bewegungssensoren vor dem Helden liegen.

- ▷ **Untersuchen:** Aktiv eine Situation oder einen Gegenstand untersuchen
- ▷ **Wahrnehmen:** Passiv bestimmte Geräusche, Gerüche oder Ähnliches wahrnehmen

Wildnisleben

Wildnisleben beinhaltet das Wissen und die Fähigkeit in fremder Wildnis zu überleben, sogar ganz ohne moderner Hilfsmittel. Vom Finden einer sicheren Bleibe für die Nächte, über das Einschätzen von Wetterlagen bis hin zum Feuermachen mit Stöckern allein. Besonders auf Expeditionen auf fremden Planeten, kann dieses Talent den Unterschied zwischen Leben und Tod machen.

- ▷ **Feuer machen:** Ohne technische Mittel ein Feuer machen
- ▷ **Schlafplatz finden:** Sichere und Angenehme Schlafplatz aussuchen
- ▷ **Wettervorhersage:** Das kommende Wetter und Temperaturen einschätzen

Zähigkeit

Zähigkeit umfasst unter anderem die Befähigung, große Schmerzen zu unterdrücken. Besonders während eines Kampfes kann dies wichtig sein, um die Handlungsfähigkeit des Helden aufrechtzuerhalten. Aber auch Handlungen wie das Wachbleiben während der Nacht sind in dem Talent inbegriffen.

- ▷ **Schlaf aussetzen:** Trotz Müdigkeit wach bleiben
- ▷ **Schmerz widerstehen:** Physische Schmerzen ignorieren

Zechen

Zechen gehört für viele zu jeden guten Abend dazu und oftmals, wenn man neue Leute kennenlernen will, kann es praktisch sein, sich dieses Talent zu Nutzen zu machen. Aber auch in anderen Situationen, kann ein geübter Körper von Nutzen sein, da neben dem Trinken von Alkohol gehört auch das Konsumieren von weiteren Drogen und das exzessive Einnehmen von Medizin dazu.

- ▷ **Alkohol trinken:** Starken Alkohol ohne Übelkeit vertragen
- ▷ **Drogen nehmen:** Rauschmittel und andere Drogen ohne Nebenwirkungen nehmen
- ▷ **Medizin verwenden:** Potente Medizin verwenden, ohne Nebenwirkungen zu erleiden

Anpassen

Anpassen ist die Fähigkeit, sich in jeder Situation und Gesellschaft die richtigen Worte zu finden. Besonders, wenn verschiedene Kulturen oder gar unterschiedliche Spezies aufeinander treffen, ist es vom Vorteil zu wissen, wie man ein Gespräch zu führen hat. Mittels diesem Talent lässt sich auch einschätzen, über welche Personen man Witze machen kann und welche Themen angemessen sind, was einen Vorteil in sozialen Interaktionen darstellt.

- ▷ **Adaptieren:** Sich in einer neuen Gesellschaft angemessen verhalten
- ▷ **Tratschen:** Mit anderen Personen über aktuelle Themen sprechen

Brett- & Glücksspiel

Brett- & Glücksspiel umfasst Wissen und Strategien zu den bekanntesten Spielen, welche sich über die Zeit etabliert haben. Diese Gesellschaftsspiele können natürlich genutzt werden, um sich ein paar Credits oder eventuell bei Turnieren sogar größere Gewinne zu spielen. Unter Umständen können so auch neue Freundschaften geschlossen werden, solange man nicht beim Falschspielen mit gezinkten Würfeln oder eigenen Karten erwischt wird.

- ▷ **Kartenspiel:** Spiele, die mit Karten ausgespielt werden
- ▷ **Brettspiel:** Größere Spiele, die auf einem Spielbrett gespielt werden
- ▷ **Würfelspiel:** Spiele, die mit Würfeln ausgespielt werden

Einschüchtern

Einschüchtern ist die Kunst, andere Personen mittels Sprechen und Einsetzen von Körpersprache so zu verunsichern, dass sie keinen Kampf mit dem Helden eingehen wollen. Eingeschüchterte Personen, können leichter manipuliert werden und stellen somit kein Problem mehr dar. Neben dem direkten Einschüchtern, gehört auch das Provozieren von anderen und das überzeugende Androhen zu diesem Talent.

- ▷ **Einschüchtern:** Andere Personen stark verunsichern, dass sie einen respektieren
- ▷ **Provozieren:** Andere Personen provozieren, damit diese etwas tun

Entertainern

Entertainern ist ein Sammelbegriff für die verschiedenen Arten, ein Publikum zu unterhalten. Tanzen, Singen, Musizieren und Geschichten erzählen sind die bekanntesten Arten der Unterhaltung, welche bei allen Spezies auch in vergleichbarer Form bekannt sind. Das Talent kann genutzt werden, um Credits bei Aufführungen zu verdienen, die Gunst einiger Personen zu erhalten oder auch um größere Mengen abzulenken.

- ▷ **Geschichten erzählen:** Bekannte Geschichten für andere spannend erzählen
- ▷ **Tanzen:** Entweder zu zweit oder in einer Gruppe Tanzen
- ▷ **Musizieren:** Mit verschiedenen Instrumenten musizieren

Fassungskraft

Fassungskraft beschreibt die Fähigkeit, unter psychischen Stress einen kühlen Kopf zu behalten und seine Fassung zu bewahren. Auch um spöttischen Kommentaren und Verführungen standzuhalten, muss ein Held seine Fassung wahren, andernfalls tut er vielleicht Dinge, die er später bereut.

- ▷ **Angst widerstehen:** Ängste zu unterdrücken und Fassung zu behalten
- ▷ **Fokussieren:** Psioniken trotz Ablenkung kanalisieren
- ▷ **Versuchung widerstehen:** Versuchungen wie Verführung widerstehen können

Handel

Handel bietet einem Helden die Möglichkeit, gute Geschäfte zu machen. Ein ausgeprägter Handelssinn ermöglicht es Preise richtig einzuschätzen, Gegenstände teurer zu verkaufen und günstiger zu kaufen, indem man nach Möglichkeit beim Einkaufen in Person feilscht. Auch das Erstellen eines Handelsplans und der allgemeine Umgang mit Credits gehört zu diesem Talent.

- ▷ **Feilschen:** Preise von Gegenständen verbessern
- ▷ **Wert schätzen:** Wert von Gegenständen einschätzen

Überzeugen

Überzeugen ist die allgemeine Fähigkeit, andere Personen zu beeinflussen. Helden können damit andere Personen von ihrer eigener Meinung permanent überzeugen und sie sogar dazu bringen, Dinge zu tun, die sie eigentlich nicht

tun wollen. Oft wird dieses Talent auch fürs Lügen oder zum Einschmeicheln benutzt.

- ▷ **Lügen:** Anderen Personen belügen ohne erwischt zu werden
- ▷ **Öffentliche Rede:** Vor einer großen Menge eine Rede halten
- ▷ **Überreden:** Einzelne Personen von der eigenen Meinung überzeugen

Verführen

Verführen ist die liebliche Kunst des Flirtens und Betörens. Die Helden können mithilfe dieses Talentes ihre Attraktivität einsetzen, um sich einen Vorteil zu gewinnen. Natürlich ist ein schönes Aussehen hilfreich, doch auch die Wortwahl und die Nutzung von Körpersprache sind essentielle Teile des Talents. Das bedeutet nicht, dass jeder Einsatz eine Einladung zu einer gemeinsamen Nacht sein muss, jedoch sein kann. Auch das Aufhübschen und Schminken gehört zu diesem Talent.

- ▷ **Aufhübschen:** Das Aussehen teilweise mit Make-Up verschönern
- ▷ **Betören:** Andere Personen mit dem eigenen Charme verführen
- ▷ **Liebesspiel:** Mit anderen Wesen den Akt der Liebe ausführen

Wesenskenntnis

Wesenskenntnis ist das Talent, das es Helden ermöglicht, versteckte Motive von anderen Personen zu entdecken. Das Talent kann dazu eingesetzt werden, andere Wesen, sogar wenn sie einer anderen Spezies und Kultur angehören, besser einzuschätzen und eventuell sogar Lügen zu erkennen.

- ▷ **Lügen erkennen:** Überprüfen, ob eine andere Person die Wahrheit sagt
- ▷ **Motivation einschätzen:** Motivation und Einstellung anderer einschätzen

Allgemeinwissen

Allgemeinwissen ist der breite Überblick über alle Wissensthemen. Wer ein gutes Allgemeinwissen hat, kann grobe Aussagen zu vielen Themen bestätigen, hat aber nicht genug Ahnung um selbst Forschung zu betreiben. Auch das Finden bestimmten Orten wie der nächsten Bar oder des billigsten Hotels auf einer Raumstation, fällt unter dem Anwendungsgebiet der Allgemeinwissenheit.

- ▷ **Einschätzen:** Mit dem allgemeinen Wissen bestimmte Situationen einschätzen
- ▷ **Ortskenntnis:** Bestimmte Orte kennen und wiederfinden

Biologie

Biologie ist die Wissenschaft des Lebens, der Genetik & Entwicklung sowie der Natur im Allgemeinen. Biologen sind in der Modernen sehr gefragt, da sie sich mit der Entwicklung von Genmods für Personen, Tiere & Pflanzen, der Analyse von neuen Lebensformen & biologischem Material sowie dem Entwickeln von Medikamenten beschäftigen.

- ▷ **Anatomie:** Wissen um die Anatomie und Lebensweise von verschiedenen Wesen
- ▷ **Genetik:** Wissen um Gene und Genmodifikationen
- ▷ **Medizin:** Wissen um bekannte und neue Medikamente

Chemie

Chemie ist die Wissenschaft der chemischen Reaktionen, der Materialanalyse und der Substanzmanipulation. Chemiker sind dafür bekannt, Substanzen aufzubereiten oder zu verändern, sodass diese neue oder signifikant stärkere Effekte haben. So können sie besonders potente Sprengsätze für Munition und Bergbau, Gasgemische für Pflanzenanbau oder Feuerbekämpfung sowie exzellente Legierungen für kräftige Schiffshüllen oder leichte Schutzpanzerungen herstellen. Neben dem universellen Verändern von Materialien, analysieren Chemiker auch oft unbekanntes Material, um so Möglichkeiten und neue Anwendungen herauszufinden.

- ▷ **Herstellung:** Aus Grundchemikalien komplexe Substanzen herstellen
- ▷ **Materialanalyse:** Analyse von unbekannten Materialien auf chemische Struktur
- ▷ **Verfeinern:** Bekannte Substanzen durch weitere Chemikalien verfeinern

Geschichtswissen

Geschichtswissen behandelt die Jahrtausende alte Geschichte, aller Spezies. Fragen wie 'Woher stammt eine Spezies?', 'Welche Ereignisse gab es auf diesem Planeten?' oder auch 'Gab es weit entwickelte Spezies, die ausgelöscht wurden?' können mit dem Wissen um die Geschichte beantwortet werden.

- ▷ **Kriegsgeschichte:** Wissen um vergangene Schlachten und Kämpfe
- ▷ **Ortsgeschichte:** Wissen um die Vergangenheit eines bestimmten Ortes
- ▷ **Speziesgeschichte:** Wissen um die Geschichte einer Spezies

Kriegskunde

Kriegskunde ist die Wissenschaft der Kriegsführung. Es erlaubt dem Helden Schlachtpläne zu analysieren, Truppen im Gefecht zu führen, Schwachstellen bei gegnerischen Flotten zu finden oder auch vorteilhafte Positionen für Kämpfe zu wählen. Auch im Bodenkampf zwischen einzelnen Personen kann Kriegskunde angewandt werden, um einzelne Gegner zu analysieren und so ihre Schwachstellen zu finden.

- ▷ **Analyse:** Schlachtfelder oder einzelne Gegner untersuchen
- ▷ **Führung:** Eine Gruppe von Soldaten anführen und kommandieren
- ▷ **Taktieren:** Größere Truppen zu Angriffs- und Verteidigungsformationen koordinieren

Mathematik

Mathematik ist die Wissenschaft der Zahlenkunde, der Logik und des abstrakten Denkens. Besonders die allgemeine Masse denkt bei Mathematik nur ans Rechnen, was zwar auch ein Teil davon ist, aber wahre Mathematiker beschäftigen sich mit weitaus mehr. Mathematisches Wissen kann eingesetzt werden, um sehr komplexe logische Probleme zu lösen und moderne Methoden zu entwickeln, um Systeme zu verbessern. Manchmal bedarf es sogar zunächst abstrakten mathematischen Grundüberlegungen, um neue Erkenntnisse in der Wissenschaft zu ermöglichen.

- ▷ **Berechnen:** Berechnungen im Kopf ausführen
- ▷ **Statistik:** Abschätzen, welche Wahrscheinlichkeit für bestimmte Situationen gelten

Planetarkunde

Planetarkunde beschäftigt sich mit Planeten und allem was dazu gehört. Das Analysieren von Lebensformen & Materialzusammensetzung von Planeten sowie das Kartografieren von Planetenoberflächen und Einordnen in interstellare Systemkarten gehören zu den typischen Einsatzgebieten des Talentes.

- ▷ **Planetaranalyse:** Planeten auf Lebensformen und Materialien untersuchen
- ▷ **Kartografieren:** Karten von Planeten oder einzelnen Gebieten aufzeichnen
- ▷ **Kategorisieren:** Planeten aufgrund von Position, Material und Größe einordnen

Physik

Physik ist die Wissenschaft der Laseroptik, der Energiegewinnung & -umwandlung und der interstellaren Reisen. Physiker forschen in nahezu jeder Richtung, von der alltäglichen Energiegewinnung für die Gesellschaft, über Kommunikations- & Transportwege von Waren und Personen bis hin zu militärischen Anwendungen von modernen Waffen für Schlachten im Weltall. Sie sind aber auch in der Lage, Gefahren von Pulsaren oder Sonneneruptionen zu berechnen und eventuell sogar Ideen zum Schutze vor solchen Katastrophen zu entwickeln.

- ▷ **Astronomie:** Wissen um die Objekte wie Sterne und schwarze Löcher im Weltall
- ▷ **Energie:** Wissen um Energieformen und Energiegewinnung
- ▷ **Nanophotonik:** Wissen um Laser und optischen Phänomene

Programmieren

Programmieren gehört zum modernen Zeitalter, in dem unzählige automatisiert und von Maschinen erledigt werden, zum Alltag. Das Bedienen von Computern ist mittlerweile eine Selbstverständlichkeit geworden, aber eigene Programme zu schreiben, Fehler in Sicherheitssystemen zu finden, Computersysteme zu hacken oder auch versteckte Dateien zu finden und Verschlüsselungen zu knacken erfordert mehr Wissen zur Programmierung.

- ▷ **Hacken:** Computersysteme auszuschalten und Zugriff aufs System gewinnen
- ▷ **Programmieren:** Eigene Programme zur Automatisierung schreiben
- ▷ **Sichern:** Eigene Sicherheitssysteme absichern vor Hackern

Psionikwissen

Psionikwissen ist die modernste, und für viele auch die skurrilste, Wissenschaft von allen. Das Talent beschäftigt sich mit der Herkunft, Wirkung und Erforschung von den mystischen Psioniken, welche besondere Wesen beherrschen. Psioniken sind übernatürliche Wirkungen, welche durch das konzentrierte Kanalisieren einer besonderen Energieform entstehen. Psionikwissen ermöglicht nicht das Wirken von Psioniken, da es hier eine besondere Gabe oder technologische Ausstattung benötigt, sondern umfasst nur das theoretische Wissen zum Thema der Psioniken.

- ▷ **Artefakte:** Analyse von psionischen Artefakten auf ihre Wirkung
- ▷ **Psioniken:** Wissen um die verschiedenen Psioniken und deren Effekte

Rechtskunde

Rechtskunde ist die Wissenschaft der Rechte & Gesetzgebungen. Möchte ein Held herausfinden, was er tun darf, überprüfen, ob sein Gegenüber befugt ist, dem Helden zuwider zu handeln oder seine Rechte in Anspruch nehmen, benötigt es diese Talent.

- ▷ **Intergalaktisches Recht:** Wissen um das universell geltende intergalaktische Recht
- ▷ **Waffenrecht:** Wissen um das Tragen und Besitzen von Waffen
- ▷ **Zivilrecht:** Wissen um die Rechte verschiedener Personen

Sagen & Legenden

Sagen & Legenden ist die Wissenschaft, die verschiedenen Geschichten, Märchen und Legenden der Gegenwart und der Vergangenheit zu kennen. In den verschiedenen Kulturen und Spezies haben sich über Jahrhunderte unzählige Legenden entwickelt, die von besonderen Technologien, sagenhaften Raumschiffen und einzigartigen Persönlichkeiten erzählen. Besonders mutige Helden können diesen Nachgehen und so fast vergessene Relikte für sich beanspruchen.

- ▷ **Bräuche:** Wissen um die Bräuche und Traditionen einer Kultur
- ▷ **Geschichten:** Wissen um Geschichten zu einem Thema oder Ort
- ▷ **Legenden:** Wissen um vergangene Legenden und legendäre Artefakte

Technik

Technik umfasst das Wissen der klassischen Mechanik und von komplexen Schaltkreisen. Versucht man die Hardware eines Systems umzubauen, um Kurzschlüsse zu erzielen oder möchte man klassische mechanische Probleme lösen, benötigt der Held ein umfassendes technisches Wissen.

- ▷ **Elektrotechnik:** Schaltkreise bauen, reparieren oder umgehen
- ▷ **Klassische Mechanik:** Klassisch physikalische Phänomene ausnutzen
- ▷ **Montage:** Aufbau und Wartung von größeren Geräten

Chirurgie

Chirurgie wird eingesetzt, um schwer verwundeten Personen das Leben zu retten. Fatale Schusswunden, eingesetzte Nano-Parasiten und Tumore zu behandeln sind einige der mögliche Einsatzgebiete des Talents. Im Gegensatz zu den einfacheren Behandlungsmethoden, benötigt Chirurgie immer angemessenes Werkzeug, damit solche präzisen Eingriffe getätigt werden können.

- ▷ **Amputation:** Einzelne Körperteile sorgfältig amputieren
- ▷ **Implantation:** Genmods und andere Implantate einsetzen
- ▷ **Versorgung:** Schwere Verwundungen medizinisch versorgen

Gifte heilen

Gifte heilen wird benötigt, um vergiftete Personen zu helfen. Das Gift kann damit identifiziert und eine Behandlung vorgenommen werden. Neben den einfachen Behandlungsmöglichkeiten besteht auch die Möglichkeit, Gegenmittel zu finden, welche die Effekte vollständige neutralisieren.

- ▷ **Analyse:** Art des Giftes analysieren und einordnen
- ▷ **Heilen:** Gegenmittel für Gift einsetzen

Krankheiten heilen

Krankheiten heilen wird dazu eingesetzt, kranke Personen zu heilen und Krankheiten inklusive ihrer Symptome und Krankheitsverläufe zu erkennen. Dem Helden sind außerdem Behandlungsmethoden und sinnvolle Medizin bekannt, welche eingesetzt werden können, um Krankheiten zu lindern oder gar direkt zu heilen.

- ▷ **Analyse:** Art der Krankheit analysieren und einordnen
- ▷ **Heilen:** Gegenmittel für Krankheit einsetzen

Psyche beruhigen

Psyche beruhigen wird eingesetzt, wenn Personen panische Ängste haben, von Alpträumen verfolgt werden oder von vergangenen Ereignisse traumatisiert sind. Ein kurzes Gespräch kann schon helfen, doch manchmal sind auch langwierigere Behandlungen notwendig, um Panikattacken und Handlungsunfähigkeit zu verhindern.

- ▷ **Analyse:** Psychische Erkrankung erkennen und einordnen
- ▷ **Behandlung:** Psychische Einstellung behandeln und beruhigen

Wunden verarzten

Wunden verarzten wird genutzt, um Schnitte, Prellungen und Brüche, aber auch leichte Schusswunden zu behandeln und somit die Heilung zu beschleunigen. Die richtigen Werkzeuge und Hilfsmittel wie Bandagen und Medizin sind nur unter Umständen notwendig, doch immer vom Vorteil.

- ▷ **Nähen:** Schnitt- und Schusswunden zusammennähen
- ▷ **Reinigen:** Wunden reinigen, um vor Infektionen zu schützen

Analyst

Analysten übernehmen die Aufgabe der Feldforschung, der Expeditionsdurchführung und der Analyse der Schiffsdaten & -sensoren.

- ▷ **Analyse:**
- ▷ **Expedition:**
- ▷ **Feldforschung:**

Crewoffizier

Crewoffiziere sind ein essentieller Bestandteil einer großen Crew, denn sie sind für die Koordination großer Mannschaften in größeren Systemen verantwortlich. Ein guter Offizier ermöglicht es erst größere Systeme, welche von vielen Waffenschützen gleichzeitig bemannt werden müssen, reibungslos einzusetzen. In Crew-Kämpfen kann ein Crewoffizier besser einschätzen, wie die Crew optimal das eigene Schiff verteidigen und gegnerische Schiffe übernehmen kann.

- ▷ **Crew-Kampf:**
- ▷ **Koordinieren:**

Kosmonaut

Kosmonauten übernehmen die Aufgabe, das Raumschiff zu steuern, Kampfmanöver auszuführen und Gefahren zu umfliegen. Je nach Schiffsgröße können mehrere Kosmonauten von Nöten sein, um das Raumschiff zu steuern.

- ▷ **Ausweichen:**

Schiffsingenieur

Schiffsingenieur erledigen eine Vielzahl an Aufgaben auf einem Raumschiff, von Reparaturen von Systemen, über das Bemannen simpler Systeme, bis hin zum Verbessern von vorhandenen Systemen.

- ▷ **Bemannen:**
- ▷ **Reparieren:**
- ▷ **Verbessern:**

Sternnavigator

Sternnavigatoren übernehmen zum einen die Aufgabe, möglichst effiziente und sichere Routen im All zu planen, aber auch im Kampf gegnerische Raumflotten zu tracken und Schiffe in größeren Flotten sicher zu steuern.

- ▷ **Formationsführung:**
- ▷ **Routenplanung:**
- ▷ **Tracken:**

Waffenschütze

Waffenschützen bemannen die Geschütze eines Raumschiffes und sind dafür verantwortlich, gegnerische Flotten zu bekämpfen. Besonders gute Waffenschützen sind sogar in der Lage, Drohnen oder anfliegende Sprengsätze frühzeitig zu zerstören, um so Schaden am eigenen Schiff zu reduzieren.

- ▷ **Angreifen:**

10 | Kampf

Innerhalb der Abenteuer werden die Helden immer wieder in Kämpfen verwickelt werden, wodurch diese zu den größten Herausforderungen eines Abenteurers gehören. Was in der Realität nur wenige Sekunden beansprucht, muss durch die Regeln aufgegliedert und spielbar gemacht werden.

Am Spieltisch hat der Kampf einen bestimmten Ablauf, der dem Kampf eine gewisse Übersicht gewährt.

▷ Beginn des Kampfes

- ▶ **Initialbeschreibung:** Die Umgebung, Positionen der Kämpfe und alle anderen Umstände werden vom Meister zu Beginn des Kampfes beschrieben.
- ▶ **Initiative bestimmen:** Welcher Kämpfer zuerst agieren darf wird mittels der **Initiative (S. 104)** bestimmt.

▷ Zeitverlauf

- ▶ **Ticks:** Die Zeit wird im Kampf in kurzen Zeitintervallen **Ticks (S. 104)** gemessen. Jede Handlung benötigt eine gewisse Anzahl an Ticks, die währenddessen vergehen.
- ▶ **Spielfeld:** Um mehr Übersicht zu bieten, werden die Ticks auf einer Tickskarte und eventuell die Kämpfer auf einer Kampfkarte repräsentiert.

▷ Agieren

- ▶ **Angriff:** Der Kämpfer führt einen **Angriff (S. 106)** mit seiner Nah- oder Fernkampfwaffe aus.
- ▶ **Verteidigung:** Um sich im Kampf zu schützen, muss der Held seine **Verteidigung (S. 108)** achten.
- ▶ **Bewegung:** Die Kämpfer werden sich im Kampf immer wieder bewegen. Wie weit der Held in einer bestimmten Zeit laufen kann, hängt von der **Geschwindigkeit (S. 109)** des Helden ab.

▷ Ende des Kampfes

- ▶ **Aufstocken:** Nach dem Kampf werden alle Magazine wieder aufgefüllt und Wurfaffen können eingesammelt werden.
- ▶ **Handlungsreihenfolge:** Sobald der Kampf beendet wurde, können alle Helden wieder unabhängig der Reihenfolge handeln.

Grundregeln

Dieser Abschnitt umfasst die grundlegenden Regeln, welche für jeden Kämpfer wichtig sind. Jeder Spieler, der seinen Helden in einen Kampf stürzt, sollte diese Grundlagen beherrschen.

Ticks

Oft sind Kämpfe schnell und unübersichtlich. Um am Spieltisch einen Überblick zu bekommen, wird der Kampf in **kleine Zeiteinheiten**, welche **Ticks** genannt werden, unterteilt. Um eine grobe Vorstellung zu haben, wie lange der Zeitraum ist, kann man 5 Ticks ungefähr als 1-2 Sekunde abschätzen.

Die Ticks werden auf einem **Spielplan**, auch Tickskarte genannt, festgehalten, um zu sehen, in welcher Reihenfolge die Kämpfer agieren dürfen. Auf dem Spielplan sind nummerierte Felder, wobei jede Zahl für ein Tick steht. Wenn die Handlung eines Kämpfers eine gewisse Dauer benötigt, so muss die entsprechende Spielfigur auf der Tickskarte entsprechend viele Felder vorgesetzt werden.

Es ist möglich, dass mehrere Kämpfer auf einem Feld stehen. In diesem Fall wird das Feld oben nach unten abgearbeitet, sodass **derjenige, der als erstes auf dem Feld steht, als erstes handelt**.

Typische Aktionen, die im Kampf passieren, sind auf dem Charakterbogen mit ihren Dauern zusammengefasst. Die Dauer vom Abschießen und Nachladen einer Waffe ist waffenspezifisch und ist bei der jeweiligen Waffe mit angegeben.

„Ein Paragon-Räuber kämpft gegen einen Wachsoldaten. Auf der Tickkarte steht der Räuber momentan auf Feld 16, der Soldat auf Feld 4. Der Soldat handelt also vor dem Räuber.

Der Soldat schießt nun mit seinem Gewehr, was bei seiner Waffe 6 Ticks dauert. Durch den Angriff vergehen also 6 Ticks, sodass der Soldat nun auf Feld 10 steht. Er kann aber immer noch vor dem Räuber handeln.

Der Soldat schießt erneut, sodass er nun auf Feld 16 steht. Da der Räuber als erstes auf Feld 16 war, darf dieser noch vor dem Soldaten handeln, obwohl beide auf dem gleichen Feld stehen.“

Initiative

Zu Anfang des Kampfes wird die **Startreihenfolge** der Kämpfer ermittelt, indem alle Spieler, die im Kampf beteiligt sind, mit **1w6 würfeln und das Ergebnis auf ihren Initiativwert INI addieren**. Die resultierende Summe wird dann von 30 abgezogen. Das **Ergebnis ist das Startfeld** des Kämpfers.

Sollte das Ergebnis **Null oder kleiner sein, beginnt der Held trotzdem auf dem Tickfeld 1**. Bei einem **Gleichstand** des Ergebnisses stehen zwei Helden auf einem Startfeld, wobei derjenige mit der **höheren INI-Grundwert als erster** von den beiden agieren darf. Sollte dieser ebenfalls identisch sein, müssen beide mit 1w20 solange würfeln, bis einer die Fehde gewinnt und somit früher beginnt.

„Ein Wachsoldat beginnt einen Kampf mit einem Paragon-Räuber, sodass die Startreihenfolge bestimmt werden muss.

Der Wachsoldat würfelt mit seinem 1w6 eine 5 und addiert dies zu seiner INI 12, sodass er das Ergebnis $5 + 12 = 17$ erreicht. Nun muss dieser die Summe von 30 abziehen und beginnt somit auf dem Startfeld $30 - 17 = 13$.

Der Räuber würfelt eine 2 und hat INI 10, sodass er das Ergebnis $2 + 10 = 12$ erreicht und auf dem Startfeld $30 - 12 = 18$ beginnt. Der Soldat beginnt 5 Ticks vor dem Räuber.“

Leben & Schaden

Die Gesundheit der Kämpfer wird durch **Lebenspunkte (LeP)** repräsentiert. Immer, wenn der Held Schaden erleidet, verliert dieser entsprechend viele LeP. LeP können durch Regenerationsphasen, medizinische Eingriffe oder Medizin wiederhergestellt werden.

Jede Quelle von Schaden wird in **Schadenspunkte (SP)** und **effektive Schadenspunkte (eSP)** unterteilt.

- ▷ **Schadenspunkte:** SP werden durch Rüstungswerte reduziert. Die meisten physischen Waffen verursachen SP.
- ▷ **effektive Schadenspunkte:** eSP werden nicht durch Rüstungswerte reduziert und verursachen somit immer vollen Schaden. eSP werden bei Fallschaden, Brandschaden, Psioniken oder ähnliche Umstände verwendet.

Sollte ein Held auf 0 LeP fallen, so ist dieser noch nicht sofort tot, sondern **liegt zunächst im Sterben**.

Der Held hat dann KO×3 Ticks Zeit, um von einem Gruppenmitglied stabilisiert zu werden. Dies kann durch Psioniken, Medizin oder auch schnelle Noteingriffe passieren. Wenn ein Held, der im Sterben liegt, weiterhin LeP verlieren würde, so werden **stattdessen seine verbleibenden Ticks um den gleichen Wert verringert**.

Zusätzlich gilt für Helden, die noch mehr als 0 LeP haben, dass ein Angriff, der mehr Schaden verursacht als der Held LeP hat, dazu führt, dass der Held im Sterben liegt und der **überschüssige Schaden direkt von den verbleibenden Ticks abgezogen wird**.

„Ein Wachsoldat schießt auf einen Helden ohne Rüstung, wodurch er dem Helden 10 SP verursacht. Der Held hat davor 6 LeP und KO 12.

Der Held fällt dadurch auf 0 LeP, liegt somit im Sterben für $3 \times 12 = 36$ Ticks und die verbleibenden 4 SP durch den Angriff werden von seinen verbleibenden Ticks abgezogen. Der Held muss also innerhalb von $36 - 4 = 32$ Ticks stabilisiert werden. Sofort danach wird der Held erneut angeschossen, wodurch er erneut 10 SP erleidet. Somit bleiben ihm $32 - 10 = 22$ Ticks, bis dieser stirbt.“

Kampfrüstung

Jede Kampfkleidung hat einen **Rüstungswert (RS)**, der angibt, wie gut die Ausrüstung vor physischen Gefahren schützt. Sobald ein Held mit Kampfrüstung physischen Schaden erhält, werden die SP um RS reduziert.

„Ein Wachsoldat trägt eine Kampfrüstung, die eine RS von 4 am ganzen Körper bietet. Auf diesen Wachsoldaten wird geschossen, wobei der Angriff 10 SP verursacht. Der Wachsoldat verliert somit $10 - 4 = 6$ LeP.

Sollte der Wachsoldat keine Rüstung tragen, so würde der Wachsoldat 10 LeP verlieren.“

Kampfrüstungen haben eine Integrität, die durch **Strukturpunkte (Strk.)** beschrieben wird. Die Strk. der Rüstung kann durch schwere Angriffe, Unfälle, Psioniken oder ähnliche Umstände nach Meisterentscheid beschädigt werden. Die Strk. können durch Reparaturen wiederhergestellt werden. Sobald eine Kampfrüstung auf 0 Strk. fällt, ist diese komplett zerstört und unbrauchbar.

Angriff

Ein Angriff kann ein Schuss mit einem Revolver oder auch ein Hieb mit einer Rohrstange sein. Für den Angriff ist der waffenspezifische **Angriffswert (ANG)** wichtig. Eine Angriffsprobe ist ein Würfelwurf mit 1w20 auf den ANG-Wert. Gegen Ziele ohne Verteidigung ist ein Angriff genau dann erfolgreich, wenn der Würfelwurf nicht höher als ANG ist. Der ANG-Wert entspricht dem **Waffentechnikwert (WTW)** der Waffentechnik, der eventuell durch die Waffe modifiziert wird.

Für Angriffe gibt es eine **Angriffsdauer**, die nach einer Attacke abgewartet werden muss, bis man wieder handeln kann. Alle Fernkampfwaffen mit Munition haben auch eine **Ladedauer** nachdem ein **Magazin** verschossen wurde.

„Ein Schütze hat eine Pistole ausgerüstet und einen Pistolen-WTW von 10. Seine Pistole hat einen Modifikator +1 ANG, wodurch der ANG-Wert $10+1=11$ ANG ist. Immer wenn dieser ein Ziel ohne Verteidigung angreift, muss der Schütze eine Probe ablegen und maximal eine 11 erwürfeln.

Seine Pistole hat eine Angriffsdauer von 3 Ticks, Ladedauer von 8 Ticks und ein Magazin mit 5 Schuss. Jedes mal, wenn der Schütze angreift, muss er 3 Ticks abwarten. Nach 5 Angriffen muss der Held zusätzlich 8 Ticks warten, um seine Waffe nachzuladen.“

Nah- & Fernkampfwaffen

Bei Waffen wird in Nah- und Fernkampfwaffen unterschieden, welche eigene Felder auf dem Charakterbogen haben. Beide Kategorien zählen zum Maximum der tragbaren Waffen mit dazu. Fernkampfwaffen haben eine **Reichweiten** und **Munition**, die beachtet werden muss. Nahkampfwaffen hingegen, haben **kritische Effekte**, die ausgelöst werden können.

Reichweite

Jede Fernkampfwaffe hat eine Reichweite. Die Reichweiten sind in fünf Kategorien eingeteilt.

- ▷ **Winzig:** Eine winzige Reichweite, die nur wenige Meter weit geht. Kurze Schrotflinten und ähnliche Waffen haben eine solch geringe Reichweite.
- ▷ **Kurz:** Kleine Waffen wie Pistolen haben eine kurze Reichweite die bis zu ungefähr 15m reicht.
- ▷ **Mittel:** Die meisten durchschnittlichen Waffen wie Sturmgewehre haben eine mittlere Reichweite, die meist bis zu 50m präzise Schüsse abfeuert.
- ▷ **Lang:** Besonders präzise Waffe wie Repetierwaffen können auf Distanzen bis ungefähr 100m präzise schießen.
- ▷ **Gigantisch:** Besonders Scharfschützengewehre können sogar beliebig weit schießen mit ihrer gigantischen Reichweite.

Je nachdem, wie weit ein Gegner entfernt ist, muss der Meister entscheiden, welche Waffenreichweite notwendig ist, um das Ziel zu treffen. **Sollte ein Gegner außerhalb der Waffenreichweite stehen, so kann dieser nicht angegriffen werden**, da die Präzision der Waffe nicht ausreicht.

Munition

Fernkampfwaffen haben ein Magazin, welches eine bestimmte Anzahl an Munition halten kann. Solange Munition im Magazin ist, muss nicht nachgeladen werden. Erst **wenn das Magazin leer ist, muss die Ladedauer abgewartet werden**. Waffen, mit einer Magazingröße von 1, müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden. Nach Beenden eines Kampfes werden alle Magazine nachgeladen. Es ist auch möglich, nachzuladen, obwohl noch Munition im Magazin ist.

Kritische Effekte

Nahkampfwaffen haben besondere kritische Effekte, die bei kritischen Treffern ausgelöst werden. Bei ANG-Proben, wo das erwürfelte Ergebnis **unter der Hälfte der ANG** liegt, gilt der Angriff als kritisch und der **kritische Effekt wird ausgelöst**.

Angriffs- & Ladedauer

Nach jedem Angriff muss die waffenspezifische **Angriffsdauer** abgewartet werden. Bei Fernkampfwaffen müssen nach dem Verschießen des Magazins zusätzlich noch die waffenspezifische **Ladedauer** abgewartet werden, während die Waffe nachgeladen wird.

- ▷ **Angriffsdauer:** Die Angriffsdauer gibt an, wie lange es dauert mit der entsprechenden Waffe anzugreifen. Die **Angriffsdauer wird nach dem Angriff abgewartet**. In der Regel braucht man mehr Zeit, um mit großen schweren Waffen anzugreifen.
Unabhängig, ob die ANG-Probe tatsächlich erfolgreich ist oder ob der Angriff verteidigt wird, muss der Kämpfer nach dem Angriff entsprechend viele Ticks aufwenden.
- ▷ **Ladedauer:** Jede Fernkampf-Waffe hat zusätzlich zur Angriffsdauer eine Ladedauer. Sie beschreibt die Zeit, welche es braucht, um die Waffe neu zu beladen. **Jedes mal, wenn das Magazin leer ist**, muss erneut Munition in die Waffe geladen werden.
Der Ladevorgang darf nicht unterbrochen werden. Sollte es doch abgebrochen werden, geht der Fortschritt des Nachladens verloren.

Unbewaffneter Kampf

Sollte ein Held beispielsweise in einer Prügelei oder nachdem er entwaffnet wurde waffenlos kämpfen, so gelten prinzipiell die gleichen Kampfregeln. Es ist jedoch zu beachten, dass sich die waffenlosen Kampffähigkeit bei verschiedenen Helden unterscheiden und besonders von der Wahl der Spezies abhängt. Die entsprechende Angriffsdauer und der Angriffsschaden bei unbewaffneten Angriffen steht auf dem jeweiligen Charakterbogen zur Verfügung.

Verteidigung

Sollte ein Kämpfer angegriffen werden, so kann es trotz erfolgreicher ANG-Probe sein, dass der Schuss in einer Deckung fliegt oder der Hieb ausgewichen wird. Helden, die an ihrem Leben hängen, sollten sich immer mit Bedacht im Kampfgetümmel bewegen, um möglichst Deckungen und vorteilhafte Positionen auszunutzen.

Die **Verteidigung VERT** gibt an, wie sicher der Held steht. Um einen Helden mit erhöhter VERT trotzdem zu treffen, muss die Differenz zwischen dem Würfelwurf beim Angriff und dem ANG-Wert mindestens VERT entsprechen. Die VERT entspricht also im Wesentlichen einer Erschwerung für den Angreifer.

„Zwei Helden sind im Kampf, einer von ihnen stellt sich hinter eine Deckung und hat daher eine VERT 4. Diese werden nun von einem Schützen mit ANG 14 angegriffen.

Der Angreifer würfelt beim Angriff eine 13. Dies genügt, um das verteidigungslose Ziel zu treffen. Für den Helden in Deckung jedoch, darf der Angreifer maximal $14 - 4 = 10$ würfeln, andernfalls trifft er nur die Deckung des Helden.“

Falls VERT durch eine Deckung oder Ähnliches kommt, kann der Bonus durchs Verteidigen bei Nahkampfangriffen entfallen.

Bewegung

Die Bewegungsgeschwindigkeit der Helden wird durch die **Geschwindigkeit (GS)** dargestellt. Distanzen und Bewegungen sind im Kampf schwer exakt einzuschätzen. Deshalb werden die benötigten Bewegungen für eine bestimmte Situation immer durch Meisterentscheid festgelegt.

Die Bewegung im Kampf ist in **taktische Bewegung** und **passive Bewegungen** unterteilt.

Taktische Bewegung

Sobald ein Charakter sich **schnell im Kampf fortbewegen** will, kann dieser **5 Ticks** verwenden, um eine taktische Bewegung auszuführen. Je nachdem wie schnell der Charakter ist, kann dabei eine unterschiedliche Distanz zurückgelegt werden. Wie viele taktische Bewegungen notwendig sind, um eine Distanz schnell zu überwinden, legt der Meister fest. Als ungefähre Referenzwert gilt, dass während einer taktischen Bewegung ein Wesen mit durchschnittlicher Bewegungsgeschwindigkeit GS 0 innerhalb von 5 Ticks, 5 Meter zurücklegen kann.

„Im Kampfkämpfen ein Mensch und sein Schutzroboter gegen einen Schrotflintenschütze. Der Mensch und der Schutzroboter sind Nahkämpfer.

Der Mensch hat GS 0 und nutzt eine taktische Bewegung, um schnell an den Schützen heranzukommen. Der Meister beschreibt, dass der Schütze jedoch nicht durch eine einzelne taktischen Bewegung vom Menschen erreicht wird, da er ungefähr 10m entfernt steht. Insofern ist noch eine weitere taktische Bewegung notwendig, welche erneut 5 Ticks dauert.

Der Roboter ist ein außerordentlich schnell mit GS von +2. Dieser schafft es nach Meisterentscheid, die Distanz innerhalb von einer taktischen Bewegung bereits zu überwinden, da er signifikant schneller ist.“

Passive Bewegung

Einige Handlungen lassen Charakteren die Möglichkeit sich nebenbei passiv zu bewegen. Sollte ein Charakter eine **Handlung ausführen, die etwas länger dauert und keinen Stillstand erfordert**, so kann dieser einige Meter dabei zurücklegen. Je länger die Handlung andauert, desto weiter kann der Charakter dabei gehen. Die Distanz ist dabei **unabhängig von der GS** des Charakters. Als Referenzwert gilt, dass ungefähr pro 5 Ticks ein Meter zurückgelegt werden kann.

„Ein Schütze hingegen muss seine Schusswaffe nachladen. Dafür benötigt er insgesamt 24 Ticks.

Durch Meisterentscheid wird festgelegt, dass er ungefähr 4-5 Meter dabei zurücklegen kann, um in eine bessere Position zu kommen. Die zurückgelegte Distanz ist dabei unabhängig von der GS des Schützen, solange er nicht bewegungsunfähig ist.“

Ausgerüstete Gegenstände

Um im Kampf Gegenstände verfügbar zu machen, müssen diese ausgerüstet werden. Am wichtigsten ist, dass die entsprechenden Waffen ausgerüstet sind. Grundsätzlich gilt, dass jede Person **zwei Waffen ausgerüstet** haben kann, die **kein Slots** beanspruchen und im Kampf gezogen werden können.

Durch bestimmte Rucksäcke, Taschen oder Kampfrüstungen, kann die Anzahl an maximal ausgerüsteten Waffen erhöht werden. Dadurch können mehr Waffen im Kampf verfügbar sein.

Neben Waffen können auch andere Gegenstände wie Medizin, Sprengstoffe oder Schilde ausgerüstet werden, um weitere Kampfhandlungen zu ermöglichen. Dafür sind spezielle Taschen notwendig, da andernfalls die Gegenstände nur im Rucksack verstaut sind und langwierig rausgesucht werden müssten.

Waffentechniken

Jede Waffe ist einer bestimmten **Waffentechnik** untergeordnet. Je besser ein Held in einer Waffentechnik ist, desto besser kann er mit den dazugehörigen Waffen kämpfen. Jede Waffentechnik hat dabei einen **Waffentechnikwert (WTW)**, welcher angibt, wie gut der Held mit Waffen dieser Waffentechnik umgehen kann.

Zu Beginn hat jeder Held bereits einen WTW von **4 in jeder Waffentechnik**. Dieser Grundwert kann durch Steigerungen erhöht werden. Der WTW wird wie der FW bei Fertigkeiten gesteigert, wobei der Maximalwert unterschiedlich ist.

Sobald der WTW feststeht, kann der waffenspezifische ANG-Wert berechnet werden. Grundsätzlich entspricht der ANG-Wert einer Waffe dem zugehörigen WTW. Manche Waffen haben einen Modifikator, wodurch ANG oder VERT verändert werden können, solange die Waffe ausgerüstet ist. Für solche Waffen wird der Modifikator auf den WTW addiert, um den endgültigen ANG zu berechnen.

Es gibt ganz unterschiedliche Waffen, die alle ihre Vor- & Nachteile bieten. Die verfügbaren Waffentechniken sind auf den folgenden Seiten zusammengefasst.

Waffentechnik	Seite	Waffentechnik	Seite
Geschütztürme	S. 111	Schrotflinten	S. 112
Handkanonen	S. 111	Sonderwaffen	S. 112
Maschinengewehre	S. 111	Strahlenwaffen	S. 112
Pistolen	S. 111	Sturmgewehre	S. 112
Repetierwaffen	S. 111	Nahkampfwaffen	S. 113
Scharfschützengewehre	S. 111	Waffenlos	S. 113

Geschütztürme

Geschütztürme sind stationäre Waffen, die besonders zum Verteidigen von Fahrzeugen oder Gebäuden eingesetzt werden. Sie müssen vor ihrer Nutzung montiert werden.

- ▷ **Schaden:** Hohe Schadenswerte und sehr hohe Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Sehr große Magazine und sehr hohe Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Durchschnittlich bis hohe Reichweite
- ▷ **Handhabung:** Sehr groß, schwer und teuer
- ▷ **Sonstiges:** Geschütztürme können nur verwendet werden, wenn diese stationär montiert sind.

Handkanonen

Handkanonen sind Waffen, die in einer Armschiene verbaut sind und somit dank ihrem geringen Rückstoß direkt aus dem Handgelenk geschossen werden können. Sie sind eine sehr mobile und leichte Waffenart, welche in Kombination mit anderen Waffen eingesetzt werden kann.

- ▷ **Schaden:** Geringe Schadenswerte und hohe Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Sehr kleine Magazine und kurze Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Kurze Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Sehr klein, leicht und durchschnittlich teuer
- ▷ **Sonstiges:** Handkanonen sind immer ausgerüstet, weshalb sie immer eingesetzt werden können und sie fallen bei Waffenkontrollen nur schwer auf

Maschinengewehre

Maschinengewehre sind sehr schwere tragbare Waffen, die eine so hohe Zerstörungskraft haben, dass sie ganze Strukturen und Deckungen zerstören können.

- ▷ **Schaden:** Hohe Schadenswerte und hohe Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Sehr große Magazine und hohe Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Durchschnittliche Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Sehr groß, schwer und teuer
- ▷ **Sonstiges:** Maschinengewehre haben meist genug Durchschlagskraft, um ganze Deckungen oder Schilde zu zerschießen.

Pistolen

Pistolen sind einfache, meist schwache Waffen, welche auch von Veteranen gerne als Sekundärwaffe im Notfall eingesetzt werden.

- ▷ **Schaden:** Geringe Schadenswerte und geringe Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Kleine Magazine und kurze Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Durchschnittliche Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Klein, leicht und günstig
- ▷ **Sonstiges:** Pistolen sind leichte, flexible Waffen, die zusätzlich neben den Primärwaffen genutzt werden können.

Repetierwaffen

Repetierwaffen sind Gewehre, wo die Munition nach jedem Schuss ins Gewehr mit einem per Hand zu betätigen Mechanismus geladen werden muss. Dadurch ist es unmöglich mit Repetierwaffen Salven zu schießen, doch dafür sind die einzelne Schüsse um kräftiger und meist leichter zu zielen.

- ▷ **Schaden:** Hohe Schadenswerte und durchschnittliche Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Singuläre Magazine und durchschnittliche Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Hohe Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Groß, durchschnittlich schwer und etwas günstiger
- ▷ **Sonstiges:**

Scharfschützengewehre

Scharfschützengewehre sind besonders langkalibrige Waffen, welche durch ihren großen Rückstoß und ihrer Unhandlichkeit nur schwer verwenden sind. Ein geübter Schütze mit Scharfschützengewehren kann Gegner oder gar gepanzerte Fahrzeuge mit einem gezielten Schuss zerstören.

- ▷ **Schaden:** Hohe Schadenswerte und geringe Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Kleine Magazine und hohe Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Maximale Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Sehr groß, schwer und äußerst teuer
- ▷ **Sonstiges:** Scharfschützengewehre können Gegner eliminieren, bevor diese überhaupt den Schützen wahrnehmen können.

Schrotflinten

Schrotflinten gehören zu den Standardwaffenarsenal vieler Kämpfer, da sie sehr gefährlich sind und in engen Kämpfen von keine Waffenart übertroffen werden. Schrotflintenschützen sollten jedoch bedenken, dass diese Waffen schnell nutzlos werden, wenn die Kämpfe zu großflächig werden.

- ▷ **Schaden:** Sehr hohe Schadenswerte und durchschnittliche Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Kleine Magazine und durchschnittliche Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Sehr kurze Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Durchschnittliche Größe, Gewicht und Preise
- ▷ **Sonstiges:**

Sonderwaffen

Sonderwaffen können nur schwer Zusammengefasst werden, da alle experimentellen Waffen, die nicht zu einer anderen Waffentechnik gehören, in diese Kategorie fallen

- ▷ **Schaden:** Unterschiedliche Schadenswerte und Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Unterschiedliche Magazine und Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Unterschiedliche Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Unterschiedliche schwer und groß, aber meist teurer
- ▷ **Sonstiges:** Sonderwaffen bieten meist besondere Effekte und unterschiedliche Möglichkeiten, die in bestimmten Situationen sehr effizient sein können.

Strahlenwaffen

Strahlenwaffen feuern im Vergleich zu den meisten anderen Waffen keine einzelnen Schüsse ab, sondern einen kontinuierlichen Strahl. Da Strahlenwaffen nicht direkt gefeuert werden können, sollten man sich auf Kämpfe gut vorbereiten.

- ▷ **Schaden:** Geringe Schadenswerte und sehr hohe Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Große Magazine und durchschnittliche Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Hohe Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Durchschnittliche Größe und hohes Gewicht
- ▷ **Sonstiges:** Strahlenwaffen können niemals geladen transportiert werden und Schützen müssen vor dem Feuern immer die Waffe laden

Sturmgewehre

Sturmgewehre sind die typischsten Waffen und werden in der ganzen Galaxie von Soldaten, Piraten, Söldnern und so ziemlich jeder weiteren Gruppe gerne verwendet.

- ▷ **Schaden:** Durchschnittliche Schadenswerte und Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Magazine** Große Magazine und durchschnittliche Ladezeiten
- ▷ **Reichweite:** Mittlere Reichweiten
- ▷ **Handhabung:** Durchschnittliche Größe, Gewicht und Preise
- ▷ **Sonstiges:**

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen sind alle Waffen, die nur im Nahkampf eingesetzt werden können und keine Schilde sind. Meist ist man beim Kämpfen mit Nahkampfwaffen höherer Gefahren ausgesetzt, aber man muss keine Munition oder Reichweiten beachten.

- ▷ **Schaden:** Durchschnittliche Schadenswerte und Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Handhabung:** Durchschnittliche Größe, Gewicht und günstige Preise
- ▷ **Sonstiges:**

Waffenlos

Ob bei einer Prügelei in einer Bar oder nachdem ein Kämpfer entwaffnet wurde, sollte ein Held sich ohne weitere Waffen kämpfen wollen, ist es wichtig, die Technik des waffenlosen Kampfes zu beherrschen.

- ▷ **Schaden:** Sehr geringe Schadenswerte und durchschnittliche Angriffsgeschwindigkeiten
- ▷ **Handhabung:** Immer bedingungslos verfügbar
- ▷ **Sonstiges:**

Erweiterte Kampfregeln

In diesem Abschnitt werden weitere Kampfregeln erläutert, welche nicht in jeder Situation relevant sind, jedoch für bestimmte Kampfstile wichtig sind. Um diese Erweiterungen zu verstehen, sollten die grundlegenden Kampfregeln bereits bekannt sein.

Erweiterte Kampfregel	Seite
Ducken	S. 115
Hinterhaltsangriffe	S. 115
Periodische Effekte	S. 115
Verzögern	S. 115
Waffenzubehör	S. 115
Zielen	S. 116
Zusätzliche Kampfhandlungen	S. 117

Ducken

Im Kampf können sich Kämpfer auch ohne Deckung ducken. Dies dauert **5 Ticks** und hat zur Folge, dass der Held **+2 VERT und -2 GS** erleidet. Aus dem Ducken aufzustehen kostet keine weitere Zeit.

„Um in einem Feuergefecht sicherer zu stehen, duckt sich ein Schütze. Dieser Schütze kann sich nun, während er geduckt ist, zwar wegen des Malus -2 GS langsamer fortbewegen, ist jedoch aber auch etwas vor Angriffen wegen des Verteidigungsbonus +2 VERT gesichert.“

Hinterhaltsangriffe

Sollten die Helden noch unentdeckt sein und ein unwissendes Ziel angreifen, so gilt der Angriff als ein **Hinterhaltsangriff**. Je nachdem, ob eine Fernkampf- oder Nahkampfwaffe verwendet wird, hat ein Hinterhaltsangriff unterschiedliche Vorteile für den Angreifer.

- ▷ **Fernkampfwaffe:** Der Gegner hat immer 0 VERT und der volle Bonus durch **Zielen (S. 116)** darf verwendet werden.
- ▷ **Nahkampfwaffe:** Es ist keine ANG-Probe notwendig und der kritische Effekt wird immer ausgelöst.

„Ein Scharfschütze schießt auf sein unachtsames Ziel, wodurch er einen Hinterhaltsangriff ausführt. Jegliche VERT wird beim Angriff ignoriert und zusätzlich erhält er die Erleichterung durchs Zielen.“

Ein Nahkämpfer greift ebenfalls aus dem Hinterhalt an und kann somit auf die Probe zum Angriff verzichten und direkt den Schaden inklusive des kritischen Effektes auswürfeln.“

Periodische Effekte

Manche Effekte wirken in periodischen Zeitabständen und werden als 'X-ten Ticks' beschrieben. Dies bedeutet, dass jeden **X-ten Tick der Effekt wirkt, bis die Wirkungsdauer** endet.

Diese Effekte wirken immer als **allererstes auf dem entsprechendem Tick**, noch bevor die Kämpfer handeln können. An dem Tick, an dem der Effekt beginnt, wirkt die Wirkung jedoch noch nicht.

„Eine Psionik verursacht jeden 5. Tick 1w6 SP. Diese Psionik wird am Tick 16 mit einer Wirkungsdauer von 20 Ticks ausgeführt.“

Somit verursacht die Psionik am 21., 26., 31. und 36. Tick jeweils 1w6 SP.“

Verzögern

Manchmal ist es vorteilhaft als Kämpfer seine Aktion etwas verzögern. Jeder Kämpfer kann immer seine nächste Aktion um eine **beliebige Anzahl an Ticks verzögern**. Dies kann praktisch sein, wenn man zunächst eine Aktion des Gegners oder eines Gruppenmitgliedes abwarten will. Dabei wird die Spielfigur auf der Tickskarte weiter gesetzt.

Es kann auch sein, dass ein **Kämpfer unfreiwillig verzögert wird**. Psioniken oder besondere Umstände können dies zur Folge haben. Falls dies geschieht, wird die nächste Aktion des Kämpfers um die entsprechende Dauer verzögert und die Spielfigur weiter gesetzt.

„Ein Schütze möchte ein Ziel angreifen, dass jedoch zu dem Zeitpunkt noch kurzzeitig durch eine Psionik verstärkt ist. Der Schütze wartet deshalb noch einige Ticks ab, bevor er seinen Schuss abfeuert, um die Verstärkung der Psionik zu umgehen und somit mehr Schaden zu verursachen.“

Waffenzubehör

Für den Kampf gibt es neben den Waffen und der Kampfrüstung auch weiteres Waffenzubehör. Diese können ebenfalls im Kampf eingesetzt werden, um verschiedene Kampfstile zu ermöglichen oder bestimmte Handlungen zu vereinfachen.

- ▷ **Granaten:** Explosive Wurfaffen wie Splittergranaten oder Rauchgranaten können einmalig im Kampf verwendet werden. Um eine Granate zu werfen benötigt es 10 Ticks und hat die Reichweite kurz. Dafür lösen in einem kleinem Radius einen sehr starken Effekt aus, der Deckungen zersprengen, Schaden verursachen oder Bereiche absichern kann.
- ▷ **Schilde:** Im Kampf können physische oder energetische Schilde verwendet werden, um sich auch ohne Deckung weiter zu schützen. Wenn ein Schild genutzt wird, bietet es dem Träger in der Regel einen VERT-Bonus. Während ein Schild getragen wird, können nur Waffen verwendet werden, die als Nebenwaffe gekennzeichnet

net sind.

Zielen

Fernkämpfer haben noch die Möglichkeit, vor ihren Angriffen zu zielen. Sobald ein Schütze seine Fernkampfwaffe geladen hat und angreifen könnte, kann dieser zuvor noch 4 Ticks aufwenden, um eine **Erleichterung von [+1]** auf seine nächste ANG-Probe zu erhalten. Dies ist bis zu viermal kumulativ möglich. Der **Bonus geht beim Wechseln des Zieles** oder nach dem Angriff verloren.

„Ein Schütze versucht einen Angriff auszuführen, welche sicher treffen soll. Dazu nutzt er nach dem Nachladen weitere $3 \times 4 = 12$ Ticks, um dreimal zu zielen und somit eine Erleichterung [+3] auf seine ANG-Probe zu erhalten.

Während des Zielens ist das Ziel gestorben, wodurch der Schütze ein weiteren Gegner sucht. Dabei verliert er jeglichen Bonus durchs Zielen.“

Zusätzliche Kampfhandlungen

Neben einfachen Angriffen, Verteidigungen und Bewegungen können die Helden im Kampf auch weitere Aktionen ausführen.

- ▷ **Aufstehen:** Um aus einer liegenden Position wieder aufzustehen, nachdem man sich hingelegt hat oder zu Boden geworfen wurde, dauert es **5 Ticks**.
- ▷ **Objekt fallen lassen:** Falls der Held seine Waffe fallen lassen möchte, um eine neue zu ziehen oder etwas anderes loslassen möchte, so kann der Held dies sofort tun. Es kostet **0 Ticks**.
- ▷ **Objekt greifen:** Möchte der Held seine Waffe oder ein anderes Objekt, welche ausgerüstet und nicht im Rucksack sind, in die Hand nehmen, so muss dieser **5 Ticks** aufwenden.
- ▷ **Objekt wegstecken:** Möchte der Held seine Waffe oder ein anderes Objekt nicht fallen lassen, sondern lieber zurückstecken, so muss dieser stattdessen **5 Ticks** aufwenden.
- ▷ **Objekt werfen:** Um ein Objekt wie eine WurfWaffe oder einen anderen Gegenstand zu werfen, muss der Held **10 Ticks** aufwenden. Die Reichweite dafür ist kurz.
- ▷ **Verbrauchen:** Sofern der Held Medizin oder Ähnliches zur Hand hat, das bedeutet am Gürtel befestigt oder in der Hand, nicht aber im Rucksack, so kann er diesen Gegenstand verbrauchen, wobei dies **10 Ticks** dauert.
- ▷ **Rauskramen:** Im Kampf etwas aus seinen Taschen zu kramen ist eine sehr unübliche Handlung, jedoch auch möglich. Bis der Held den Rucksack durchsucht hat und den Gegenstand in der Hand hält, dauert es **50 Ticks**.
- ▷ **Wissensproben:** Im Kampf kann Wissen über den Gegner über Leben und Tod entscheiden. Um im Kampfe eine Wissensprobe jeglicher Art abzulegen, muss ein Held **2 Ticks** investieren.

11 | Psionik

12 | Erweiterte Spielregeln

Reputation

Die Reputation beschreibt den Ruf, den eine Person bei einer der großen Fraktionen hat. Die größten Fraktionen sind in der folgenden Tabelle inklusive einer Kurzbeschreibung und dem Grundwert der Reputation zusammengefasst. Eine genauere Beschreibung der jeweiligen Fraktionen beginnt auf S. ??.

Fraktion	Kurzbeschreibung
Allianz S. ??	Die Allianz ist der größte Zusammenschluss von Raumstationen, Planeten und Nationen, der vom Nexus aus gesteuert wird. Die Allianz schützt all ihre Mitgliedern vor gemeinsamen Feinden wie den Paragon.
Alpha Industries S. ??	Die Privatfirma Alpha Industries ist das größte Unternehmen, das es im Universum gibt. Alpha Industries fokussiert sich primär auf biochemische Medizin hat aber auch viele Tochterunternehmen in allen Bereichen, weshalb fast jedes Produkt zumindest teilweise durch Alpha Industries entstanden ist. Die Gewinne des Unternehmens ermöglichen Alpha Industries eine eigene Privatarmee, Forschungszentren und Raumstationen zu besitzen.
Handelsförderer S. ??	Die Handelsförderer ist das intergalaktische Netzwerk der Geschäftsmänner, Händler und Handelsrouten. Sie regeln den Transport von Waren und die Verteilung von Dienstleistungen innerhalb der Grenzen der Allianz.
Paragon S. ??	Paragon ist der Sammelbegriff für die Abtrünnigen und Verbrecher in der Galaxie, welche für ihre Angriffe auf Handelstransporter und Sklavenhandel bekannt sind. Grundsätzlich sind sie feindlich gegenüber fremden eingestellt und werden nicht warten, diese anzugreifen, wenn sie darin eine profitable Möglichkeit sehen.
ProtoLink S. ??	ProtoLink ist ein Koalition von unzähligen Universitäten und Forschungseinrichtungen über die Grenzen der Spezies und Politik hinweg, die an den modernsten Technologien forschen. Sie fokussieren sich darauf, bekannte Phänomene weiter zu untersuchen und Unbekanntes rastlos zu erforschen.
Schüler der Halbmonde S. ??	Die mysteriösen Schüler der Halbmonde sind ein Kult, der sich besonders mit den Phänomenen der Psioniken auseinandersetzt und von großer Bedeutung geworden ist. Sie verstehen sich als Bruderschaft und sehen die Welt als eine Manifestation von psionischer Energie, die sie in Ritualen sich zu nutze machen.

Die Reputation der Helden bei den verschiedenen Fraktionen wird auf dem Charakterbogen mithilfe von einem Zahlenwert repräsentiert. **Höhere Reputationswerte** bedeuten eine **bessere Beziehung** mit der jeweiligen Fraktion und ermöglichen somit Unterstützung von dieser Fraktion anzufordern.

Den Helden ist es möglich ihre Reputation bei den Fraktionen **durch ihr Handeln im Spiel zu verändern**. Sollten die Helden die Fraktionen unterstützen, indem sie Aufgaben für diese erledigen oder Ressourcen spenden, können sie die Beziehung verbessern. Andererseits können die Helden durch Betrug und Handeln gegen die Richtlinien der Fraktion auch ihre Reputation verschlechtern. Je nachdem, von welcher Herkunft der Held stammt und welche Berufung er erlernt hat, kann sich die Reputation der Helden bereits zu Beginn vom Grundwert unterscheiden. Die Bedeutung der verschiedenen Reputationswerte sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst.

Wert	Kurzbeschreibung
+3	Verbündete Einstellung Jedes Mitglied der Fraktion kennt den Helden als Verbündeten. Sie werden ihn tatkräftig unterstützen und Ressourcen zur Verfügung stellen.
+2	Freundliche Einstellung Die meisten Mitglieder kennen den Helden und werden ihn als Freund ansehen. Je nach Situation werden sie den Helden zu Hand gehen, ihm Vorteile einräumen und beschützen.
+1	Zustimmende Einstellung Die Fraktion kennt den Helden und wird ihn einladend begegnen. Unter Umständen werden die Mitglieder der Fraktion dem Helden einfache Unterstützung anbieten.
±0	Neutrale Einstellung Der Held ist der Fraktion nicht bekannt oder hat keinen bleibenden Einfluss hinterlassen. Die Fraktion wird dem Helden keine Vor- oder Nachteile einräumen.
-1	Ablehnende Einstellung Die Fraktion kennt den Helden und wird ihm mit Misstrauen begegnen. Unter Umständen werden die Mitglieder der Fraktion dem Helden Unterstützung verweigern.
-2	Gegnerische Einstellung Die meisten Mitglieder der Fraktion kennen den Helden und werden ihn als Feind ansehen. Je nach Situation werden sie den Helden sogar angreifen.
-3	Feindliche Einstellung Jedes Mitglied der Fraktion kennt den Helden als Feind und wird versuchen diesen anzugreifen, um ihre Fraktion zu schützen. Die Mitglieder werden nicht so leicht aufgeben und teilweise die Helden jagen.

Neben der Reputation ist es auch Möglich Ehrentitel bei den Fraktionen zu erhalten. Für besondere Taten, die eine Fraktion unterstützt haben, können Titel vergeben werden. Je nach erhaltenen Titel können auch weitere Vorzüge vergeben werden.

Weitere Probenarten

In diesem Abschnitt zu den erweiterten Probenregeln werden bestimmte Probenarten erläutert, die seltener eingesetzt werden.

Vergleichsprobe

Des Öfteren sind bei einer Handlung zwei Personen beteiligt, die gegeneinander handeln. In solchen Situationen werden Vergleichsproben eingesetzt.

Während einer Vergleichsprobe müssen die beiden Personen **gleichzeitig eine Probe auf das entsprechende Talent** ablegen und derjenige, der die **höheren QP hat, gewinnt** diese Vergleichsprobe.

Sollte es zu einem Gleichstand kommen, so gewinnt immer die Person, welche passiv handelt.

„Ein Held versucht den Barkeeper zu verführen, damit dieser ihm einige seiner Schwarzmarkt-Waren verkauft. Der Barkeeper selbst versucht dieser Versuchung standzuhalten. Es wird somit eine Vergleichsprobe ausgeführt.

Hierbei muss der Held eine Probe auf Verführen und der Barkeeper eine Probe auf Fassungskraft ablegen, um diesem Versuch zu widerstehen. Die Person, welche die höhere QP erreicht, gewinnt die Probe. Beim Gleichstand wäre der Barkeeper die passive Person, da er verführt wird, und würde somit die Vergleichsprobe gewinnen.“

Die endgültige Qualität der Handlung wird durch die **Differenz der beiden QP** ermittelt.

„Der Held erreicht 7 QP und der Barkeeper erreicht nur 5 QP. Das bedeutet, der Held gewinnt die Probe mit einer Differenz von 2 QP. Das hat zur Folge, dass sich der Barkeeper gegenüber der Person positiv einstimmt.

Wäre die Differenz der QP höher, so hätte sich der Barkeeper in den Helden verliebt und würde ihm eventuell weitere

Sonderrechte in seiner Bar einräumen.“

Sammelprobe

Wenn eine Handlung über einen **längeren Zeitraum** getätigt wird, dann wird in der Regel eine Sammelprobe abgelegt.

Bei einer Sammelprobe werden mehrere Fertigungsproben hintereinander ausgeführt, die **QP über den gesamten Zeitraum gesammelt** und am Ende ausgewertet. Es werden immer Zeitraum für eine Teilprobe, maximale Anzahl der Teilproben, nötigen QP und Modifikationen angegeben.

„Ein Held möchte an einem Projekt forschen, also muss er eine Sammelprobe auf Physik (1d, 20 Versuche, 50 QP, [-1]) ablegen.

Das bedeutet, dass jede Teilprobe 1 Tag dauert und maximal kann er 20 Teilproben, jeweils erschwert um [-1], ablegen. Um sein Ziel zu erreichen, muss er mindestens 50 QP erreichen.“

Eine Sammelprobe kann auch **vorzeitig beendet** werden, ohne alle Teilproben auszuführen, wenn der Spieler mit dem Ergebnis bereits zufrieden ist, wenn man Zeit sparen möchte.

Während der Probe werden neben den QP auch die Triumphe und Patzer ebenfalls gesammelt und am Ende gegeneinander aufsummiert. Falls es mehr Triumphe als Patzer gibt, wird die Probe als einfacher Triumph gewertet. Genauso wird bei mehr Patzern die Sammelprobe als Patzer gewertet. Sollte es gleich viele Triumphe wie Patzer geben, wird die Probe regulär ausgewertet.

„Während des Forschens hat der Held 60 QP erreicht und drei Triumphe und einen Patzer gewürfelt.

Nun wird die Anzahl der Triumphe mit denen der Patzer verglichen. Da mehr Triumphe als Patzer erwürfelt wurden, wird die Sammelprobe als Triumph gewertet.

Der Held hat also die Mindest-QP erreicht und um +10 QP übertroffen und einen Triumph gewürfelt. Die Ergebnisse seiner Forschung sind vielversprechend und der Held hat neue Anwendungen für bestimmte Materialien gefunden.“

Gruppen-Vergleichsprobe

Die bereits genannte **Vergleichsprobe** gibt es auch **für Gruppen**, wobei nicht nur zwei Personen gegeneinander würfeln, sondern zwei Parteien. Die Regeln bleiben gleich, nur muss jedes Mitglied eine Probe ablegen und gesammelten QP werden meist addiert.

„Bei einem Tauziehwettbewerb müssen zwei Parteien gegeneinander Kraftaktproben ablegen. Jedes Mitglied würfelt eine eigene Probe und die QP jedes Teams werden addiert. Die Gruppe mit mehr QP gewinnt die Partie.“

Es gibt auch Situationen, in denen jedes Gruppenmitglied einzeln würfeln muss, aber nur das schwächste/stärkste Ergebnis beachtet wird.

„Die Heldengruppe will sich gemeinsam in ein Waffenlager schleichen. Jedes Gruppenmitglied muss daher eine Probe aufSchleichen ablegen, um nicht entdeckt zu werden, die Wachsoldaten hingegen müssen eine Probe aufSinnesschärfe ablegen.

Nur das schwächste Probenergebnis der Heldengruppe wird hierbei beachtet, denn es reicht, wenn nur ein Held zu laut ist. Für die Wachtruppen wird das stärkste Probenergebnis beachtet, denn es reicht, sobald eine Wache aufmerksam genug ist.“

Zusatzkleidung

Neben der Kampfrüstung können Helden **bis zu vier Zusatzkleidung**-Gegenstände ausrüsten. Zusatzkleidung umfasst verschiedene Kleidung von Anzügen, die soziale Interaktionen vereinfachen bis hin zu technischen Gadgets, die das Arbeiten erleichtern. Die Zusatzkleidung ist rein optional und bietet somit mögliche Spezialisierungsmöglichkeiten.

Genau wie Kampfrüstung muss die Slotanzahl der ausgerüsteten Zusatzkleidung nicht beachtet werden, nur das Gewicht wird bei der Berechnung beachtet. Die Boni der Zusatzkleidung gilt nur solange, wie diese auch ausgerüstet ist.

13 | Schiffsspiel

Neben den gewöhnlichen Abenteuern auf verschiedenen Planeten und Raumstationen gibt es die Möglichkeit, weitere Abenteuer im interstellaren Raum zu erleben. AETERNUM bietet neben dem Reisen, Erkunden und Kämpfen zu Boden auch die Chance ein **eigenes Raumschiff** oder eine ganze Kampfflotte aus mehreren Raumschiffen zu führen, welche von den Spielern und eventuell einer eigenen Crew kommandiert wird.

Die Helden können ihr Raumschiff nutzen, um frei das Weltall zu erkunden und nach geheimen Orten und Technologien zu suchen, als Händler sich ein Vermögen verdienen, gegen Piraten zu kämpfen oder sich diesen sogar anschließen. Solange sich die Helden um ihr Schiff kümmern, wird es ihnen viele Abenteuerchancen ermöglichen.

Ab S. 124 werden die allgemeinen Informationen zu den verschiedenen **Schiffsklassen & -Systemen** zusammengefasst, sowie die grundlegenden **Regeln des Schiffsspiels** erläutert.

Ab S. 131 stehen weitere Informationen zum **Management eigener Crewmitglieder**, Verwenden der **Systemtalente** und Nutzen spezieller **Ressourcen**, die wichtig auf interstellaren Reisen sind.

Ab S. 132 werden die **Regeln des Schiffskampfes** beschrieben und erklärt, wie sich der Schiffskampf zwischen dem regulären Kampf unterscheidet.

Ab S. ?? ist eine kleine Zusammenstellung **vorgefertigter Schiffsarchetypen**, welche verwendet werden können, um den Spielern einen schnellen Einstieg zu bieten oder eigene abgewandelte Schiffe zu erstellen.

Schiffsaufbau

Der Aufbau eines Schiffes wird primär durch die Schiffsräume und deren Größe bestimmt, da in die Schiffsräume die Schiffssysteme gebaut werden können, welche das Schiff ausmachen. Ein Raumschiff selbst ist bloß die Hülle und somit unbrauchbar. Um ein Schiff einsetzbar zu machen, müsse die Richtigen Systeme eingebaut werden.

Ein **Schiffsraum** ist ein Bereich in einem Schiff, der eine bestimmte Größe hat und **Platz für bis zu ein Schiffssystem** bietet. Es können niemals mehrere Schiffssysteme in einen Raum gebaut werden.

Schiffssysteme sind die **Ausstattung eines Raumschiffes**, die von einfachen Generatoren, über Gesellschaftsräume für Crewmitglieder, bis hin zu schweren Waffen reichen. Um ein Schiffssystem zu installieren, benötigt man einen Raum, der genügend Platz bereit stellt und Ressourcen, um das System zu versorgen. Sollte ein Raum größer sein als die Mindestgröße wird dennoch der ganze Raum eingenommen und es gibt keinen Bonus für übergroße Räume. Eine **Übersicht aller Schiffssysteme** beginnt auf S. 125.

Auf dem Charakterbogen steht ein Rasterfeld zur Verfügung, welches Spielern die Möglichkeit gibt, ihr Raumschiff aufzuzeichnen und die Räume und Systeme einzutragen. Alternativ kann auch ein vorgedrucktes Schiff aus den Schiffssar-chetypen (S. ??) verwendet werden.

PLACEHOLDER (WEITERE BESCHREIBUNG; REGELN)

Schiffsklasse

Alle Kriegsschiffe sind in eine von **drei Schiffsklassen** eingeordnet. Die Einordnung erfolgt über die Größe des Schiffes und bestimmt unmittelbar einige Grundwerte des Schiffes. Außerdem können je nach Schiffsykklasse **unterschiedliche Module** eingebaut werden.

Die kleinsten Schiffe werden **Korvetten** genannt und bieten meist nicht mehr Platz als für 1-2 Piloten. In der Regel sind diese sehr schnell, haben meist nur eine einzelne Waffe und nur selten Schilde, weshalb Ausweichmanöver um so wichtiger sind.

Die meisten Schiffe sind Teil der Mittelklasse, welche als **Kreuzer** bezeichnet werden. Sie bieten Platz für eine kleine Crew, haben genug Platz für einige Module und können somit gut für den Kampf oder für Expeditionen ausgestattet werden. Oftmals verfügen sie über kleine Schildsysteme und einigen Waffen.

Die größten Schlachtschiffe werden **Kolosse** genannt. Ein Koloss bietet genug Platz für eine große Crew, viele Waffensysteme und teilweise sogar für einen eigenen Schiffshangar. Kolosse sind immobil deswegen leichte Ziele für nahezu jede Waffe, doch ihre großen Schildsysteme kompensieren die fehlende Möglichkeit des Ausweichens.

Im Kampf ist es wichtig, welche Schiffsklasse man selbst steuert und gegen welche Schiffsklassen man kämpft. Zum einen gilt, dass **Korvetten immer ausweichen** können, auch ohne AP in ihren Antriebssystemen zu haben, während **Kolosse niemals Ausweichen** können.

Außerdem gilt für die Felder, auf dem ein Koloss ist, dass auf diesen **nur der Koloss stehen darf**. Andere Raumschiffe dürfen nicht auf oder über diese Feld sich fortbewegen. Sollte ein Koloss auf ein Feld fliegen, wo ein weiteres Schiff steht, erhält dieses sofort 2w20 eSP und wird ein Feld vorwärts geschoben.

Waffen, die auf Korvetten oder Kolosse schießen, erhalten immer einen Waffen-Mod, welche die Probe um [-6] bei Korvetten erschwert und um [+6] bei Kolossen erleichtert.

Es folgt eine Auflistung aller wichtigen Kampfdaten der verschiedenen Schiffsklasse. Die Aktionsdauern und Aktionspunkte sind nur typische **Richtwerte** und können von Schiff zu Schiff der gleichen Schiffsklasse.

Schiffsklasse	Typische Aktionsdauer	Typische Aktionspunkte	Waffen-Mod	Sonstiges
Korvette	5 Ticks	2 AP	[-6]	▷ Ausweichen kosten keine AP
Kreuzer	15 Ticks	5 AP	[±0]	
Koloss	40 Ticks	16 AP	[+6]	▷ Ausweichen unmöglich ▷ Nur ein Schiff pro Feld

PLACEHOLDER (Größere Übersicht, Typische Initiative, Typische HP, Typische Raumanbzahl)

Übersicht aller Schiffssysteme

Jedes Raumschiff ist bereits mit vielen kleinen **Grundfunktionen** wie einer Steuerungszentrale, Kurzreichweiten Kommunikationssystemen, notwendigen Lebenserhaltungssysteme und Kamerasystemen ausgestattet. Größere Systeme müssen zusätzlich eingebaut werden. Schiffssysteme sind in fünf Kategorien eingeteilt: Antriebssysteme (S. 126), Generatorsysteme (S. 127), Schildsysteme (S. 128), Waffensysteme (S. 129) und Zusatzsysteme (S. 130).

Um eine Reise im All zu ermöglichen, benötigt ein Schiff immer einen Generator und einen Antrieb. Des weiteren sind Waffensysteme und eventuell Schildsysteme wichtig, falls das Schiff in Kämpfe verwickelt wird, denn unbewaffnete Raumschiffe können im Kampf nur versuche zu fliehen. Die Zusatzsysteme bieten weitere Möglichkeiten, das eigene Raumschiff anzupassen und somit den persönlichen Stil zu unterstützen.

Damit ein System eingebaut werden kann, muss mindestens ein **Raum verfügbar** sein, dass die **Mindestanzahl an Feldern** hat und der eingebaute Generator muss **genügend Energie** zur Verfügung stellen. In der Regel müssen die Systeme an Werkstätten installiert werden und können nur sehr aufwendig selbständig eingebaut werden.

Die meisten Systeme sind **in Stufen unterteilt** und können verbessert werden, ohne mehr Raum in Anspruch zu nehmen. Die maximale Stufe eines Systems ist beim jeweiligen System vermerkt. Je höher die Stufe, desto **hochwertiger** und potenter ist das Schiffssystem. Sollte keine Stufenangabe angegeben sein, so ist nur Stufe I verfügbar. Der Wert eines verbessertes Systems steigt im Durchschnitt um +20% vom Grundwert aus.

Systeme, die zur den Antriebs-, Generator- oder Schildsysteme gehören, haben eine **Primär & Sekundär Unterteilung**. Jedes Raumschiff kann **jeweils maximal ein primäres** Antriebs-, Generator- und Schildsystem verbaut haben. Diese bieten den Hauptbonus und definieren somit dass Schiff. Sollten darüber hinaus weitere Systeme der gleichen Kategorie eingebaut werden, so gelten sie als Sekundärsystem, welche nur kleinere Boni hinzufügen und somit das **Primärsystem verstärken**. Es können beliebig viele Sekundärsysteme hinzugefügt werden.

Antriebssysteme

Antriebssysteme sind eines der beiden notwendigen Schiffssysteme, um Reisen im All unternehmen zu können. Sie bieten die Möglichkeit, das Schiff vorwärts zu bewegen, rotieren zu lassen und, sofern der Pilot dazu in der Lage ist, Ausweichmanöver ausführen zu lassen. Je mehr Energie in den Antriebssystemen genutzt werden kann, desto mobiler ist ein Raumschiff.

Genauere Informationen zu Antriebssystemen stehen auf S. 133 und S. 134 zur Verfügung.

Antriebssysteme werden analog zu Generator- und Schildsystemen in Primär- & Sekundärsystem unterteilt. Im Folgenden gilt, dass der Begriff 'Bewegungen' sowohl Translations- als auch Rotationsbewegungen einschließt.

Universalantrieb I-IV		
Schiffsklasse: Kreuzer	Systemgröße: 4 Felder	Grundwert: 2.000 Credits
Beschreibung: Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.		
Primär: <ul style="list-style-type: none"> ▷ (3/4/5/6) max. AP in Antriebssystemen ▷ Translation kostet jeweils 1 AP ▷ Rotation kostet jeweils 1 AP 		Sekundär: <ul style="list-style-type: none"> ▷ (+1/+2/+3/+4) max. AP in Antriebssystemen ▷ (+1/+1/+2/+2) freie Bewegung als Zugbonus (S. 133)

Generatorsysteme

Generatorsysteme sind die zweite Kategorie der beiden notwendigen Schiffssysteme. Ohne einen Energiegenerator auf dem Schiff, haben andere Systeme auf dem Schiff keine Energie und können entsprechend nicht eingesetzt werden. Je größer und hochwertiger ein Generator ist, desto mehr Systeme kann dieser mit Energie versorgen. Manche Generatoren können dem Schiff auch direkt im Kampf durch mehr Aktionspunkte unterstützen.

Generatorsysteme werden analog zu Antriebs- und Schildsystemen in Primär- & Sekundärsystem unterteilt. Die maximale Systemanzahl gibt an, wie viele Systeme, exklusive dem Generator selbst, noch auf dem Schiff verbaut werden können. Die maximale Systemanzahl darf niemals überschritten werden.

Universalgenerator I-III		
Schiffsklasse: Kreuzer	Systemgröße: 4 Felder	Grundwert: 800 Credits
Beschreibung: Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.		
Primär: ▷ Maximale Systemanzahl entspricht (4/5/6)		Sekundär: ▷ (+2/+3/+4) maximale Systemanzahl

Schildsysteme

Schildsysteme erfüllen die Aufgabe, die Schiffshülle zu schützen und somit das Raumschiff vor Gefahren zu bewahren. Es bietet die Möglichkeit im Kampf oder bei Katastrophen Schilde zu generieren, die Projektile abhalten können. Je hochwertiger die Schildsysteme sind, desto kräftigere Schilde können generiert werden. Besonders für Kolosse sind Schildsysteme unabdingbar im Kampf.

Genauere Informationen zu den Schildsystemen stehen auf S. 133 und S. 134 zur Verfügung.

Schildsysteme werden analog zu Antriebs- und Generatorsystemen in Primär- & Sekundärsystem unterteilt.

Universalschild I-II		
Schiffsklasse: Kreuzer	Systemgröße: 2 Felder	Grundwert: 1.200 Credits
Beschreibung: Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.		
Primär: <ul style="list-style-type: none"> ▷ (2/4) max. AP in Schildsystemen ▷ Generiert 1w6+2 SchP pro AP ▷ Max. Schildstärke entspricht (10/15) SchP 		Sekundär: <ul style="list-style-type: none"> ▷ (+1/+2) max. AP in Schildsystemen ▷ (+5/+10) SchP max. Schildstärke

Waffensysteme

Waffensysteme sind zwar nicht unbedingt auf jedem Schiff notwendig, doch sollte ein Raumschiff ins All fliegen, so kann es sich ohne Waffen nicht verteidigen. Waffen funktionieren je nach Technologie unterschiedlich und können von einfachen Schusswaffen, über moderne Laserwaffen bis hin zu nicht fatalen Waffen reichen.

Genauere Informationen zu den Waffensystemen stehen auf S. 133 und S. 135 zur Verfügung.

Raumrevolver I-II		
Schiffsklasse: Korv./Kreuz.	Systemgröße: 2 Felder	Grundwert: 800 Credits
Beschreibung: Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.		
Schüsse & Schusskosten: 1x1 AP		Schaden pro Schuss: 1w6+6 SP
Reichweite: (2/3) Sprünge		Richtungen: Hinten, Seitlich
Sonstiges: ▷		

Zusatzsysteme

Zusatzsysteme bieten eine Vielzahl an Möglichkeiten. Im Gegensatz zu den anderen Kategorien, sind Zusatzsysteme nicht einfach zusammenzufassen, da so viele verschiedene Systeme darunter fallen. Mit Zusatzsystemen kann das Schiff weiter angepasst werden und neue Spielstile ermöglicht werden. Je nach Zusatzsystem sind diese eventuell sogar im Kampf einsetzbar.

Genauere Informationen zu den Zusatzsystemen stehen auf S. 133 zur Verfügung. Informationen zum Schiffsmanagement steht auf S. 131 zur Verfügung.

Crew-Teleporter I-IV		
Schiffsklasse: Kreuzer	Systemgröße: 6 Felder	Grundwert: 4.200 Credits
Beschreibung: Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.		
Primär: <ul style="list-style-type: none">▷ Teleportiert Crew-Mitglieder sofort auf ein Schiff in Reichweite▷ Die Reichweite entspricht (1/2/3/4) Sprüngen▷ Verbraucht 4 AP aus Zusatzsystemen▷ Maximal 10 Crew-Mitglieder können teleportiert werden▷ Das genaue Ziel der Teleportation kann nicht ausgewählt werden		

Schiffsmanagement

Sobald man ein eigenes Raumschiff hat, muss man sich auch darum kümmern. Das bedeutet, dass die Helden Ressourcen wie Energie, Baumaterialien, Nahrung und Treibstoff, aber auch Crewmitglieder und ähnliches verwalten muss. In diesem Abschnitt werden die Regeln rund ums Schiffsmanagement erklärt.

Crewmitglieder & Künstliche Intelligenzen

Systemtalente

PLACeHOLDER BEMANNEN VON SYSTEMEN ZUM OPERATON

Ressourcen

Energieversorgung

Schiffsmaterial

Nahrung

Treibstoff

Schiffskampf

Natürlich kann es im All genau so zu kämpferischen Auseinandersetzungen kommen wie am Boden, doch der **Kampf auf Raumschiffen unterscheidet sich maßgeblich** von Bodenkampf. Anders als Bodenkämpfer sind Schiffe in der Lage, mehrere Waffen **gleichzeitig** zu verwenden und währenddessen auch zu bewegen. Auch das Zerstören von einzelnen Schiffssystemen und zusätzliche **Crewkämpfe** innerhalb der Raumschiffe sind weitere Unterschiede zum standardmäßigen Bodenkampf.

Eine wichtige Änderung beim Ausspielen von Schiffskämpfen ist, dass Schiffskämpfe auf einer **Kampfkarte mit Hexgrid** (Sechseckigen Gitter) aufgespielt wird. Dies ist besonders wichtig für **Bewegungen & Positionen** von Schiffen sowie Waffenreichweiten. Ab S. 134 wird dies genauer beschrieben. Es bietet sich an, eine entsprechende Kampfkarte neben der Ticksplan vorzeitig auszudrucken.

Ticks & Aktionspunkte

Analog zum Bodenkampf gibt es auch im Schiffskampf eine **Handlungsreihenfolge**, welche durch eine Tickkarte festgehalten wird. Auch hier gilt, dass die Ticks in **aufsteigender Reihenfolge** abgearbeitet werden, und wenn zwei Schiffe am gleichen Tick am Zug sind, beginnt das Schiff, welches **zuerst auf das Tickfeld** gestellt wurde.

Sobald ein Schiff am Zug ist, unterscheiden sich jedoch die Kampfregeln zum gewohnten Bodenkampf. Statt nur eine einzelne Aktion auszuführen, sind Schiffe in der Lage, **mehrere Aktionen gleichzeitig** zu tätigen. Um dies in Regeln spielbar zu machen, hat jedes Schiff, je nach Größe und Ausstattung, eine bestimmte Anzahl an **Aktionspunkten (AP)** und eine **Aktionsdauer**.

Die **Aktionsdauer** gibt an, wie viele **Ticks zwischen zwei Zügen** des gleichen Schiffes vergehen. Das bedeutet, unabhängig davon, wie das Schiff seine Aktionspunkte nutzt, die Dauer bis zum nächsten Zug dauert in der Regel immer gleich lange.

Die **Aktionspunkte** geben an, wie viele Aktionen in dem Zug ausgeführt werden können. Die Aktionspunkte werden in der **Planungsphase** (S. 133) **des vorherigen Zuges** festgelegt. Waffen, Antriebe, Schilde und ähnliche Systeme haben bestimmte **AP-Kosten** (S. 133), welche in einem Zug bezahlt werden müssen, um das System in dem Zug zu nutzen. Sobald ein Kampf initiiert wird, beginnen alle Schiffe vor ihrem ersten Zug mit einer Planungsphase.

Ein typischer Spielzug im Schiffskampf folgt grob dem Ablauf:

- ▷ Der Spielzug beginnt
- ▷ Die freien Aktionspunkte werden auf die Aktionssysteme verteilt (S. 139)
- ▷ Bewegung des Schiffes, mithilfe der Antriebs-AP, ausführen (S. 133)
- ▷ Waffen des Schiffes, mithilfe der Waffen-AP, abfeuern (S. 133)
- ▷ Schilde des Schiffes, mithilfe der Schilde-AP, wiederherstellen (S. 133)
- ▷ Zusatzsysteme des Schiffes, mithilfe der Zusatz-AP, verwenden (S. 133)
- ▷ Planungsphase für den nächsten Zug durchführen (S. 133)
- ▷ Das Schiff wird auf der Tickkarte um die Aktionsdauer weitergesetzt
- ▷ Der Spielzug wird beendet

Initiative

Ganz analog zum Bodenkampf gibt es auch im Schiffskampf eine Initiative. Sie gibt an, **wie schnell** eine Crew kampfbereit ist und wird genutzt, um den **Startwert** auf der Tickkarte zu berechnen. Es gilt zu Beginn des Kampfes, dass der **INI-Wert um +1w6** erweitert wird. Die Summe wird dann **von 30 abgezogen**, und die Endsumme ist das Startfeld des Schiffes. Sollte die Summe 0 oder kleiner sein, so beginnt das Schlachtschiff immer auf dem 1. Tick. Bei einem **Gleichstand**, beginnt das Schiff, das den höheren INI-Grundwert hat. Sollte dieser ebenfalls identisch sein, müssen beide mit 1w20 solange würfeln, bis einer das höhere Ergebnis rollt und somit früher beginnen darf.

„Es seien drei Raumschiffe im Kampf. Deren INI-Grundwerte seien 14, 16 & 18 und ihre Würfelerggebnisse seien 2, 6 & 4. Somit startet das erste Schiff auf Tick $14 + 2 = 16$, das zweite und dritte Schiff auf Tick $16 + 6 = 18 + 4 = 22$. Doch da der Grundwert vom dritten Schiff größer ist, darf das dritte Schiff vor dem zweiten Schiff seinen Zug ausführen.“

Sobald der **Kampf eröffnet** wird, beginnt sofort die **erste Planungsphase** (S. 133) für **alle Schiffe**, welche für den ersten Zug gilt.

Planungsphase

Zu Beginn des Kampfes, also vor dem aller ersten Spielzug, und am Ende jedes Zuges, nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, beginnt die Planungsphase für den nächsten Zug. Bei Raumschiffen muss im Voraus mit Bedacht entschieden werden, wie die Energie im nächsten Zug genutzt werden soll. Dies geschieht, indem man **Aktionspunkte festlegt**.

Die maximale Anzahl an AP, welche verteilt werden können, hängt von der Schiffsklasse und der Schiffsausstattung ab. Die AP können dann auf die **verschiedenen Aktionssysteme** (S. 133) verteilt werden und sobald die Planungsphase beendet ist, können die AP für die nächste Runde **nicht mehr geändert** werden.

„Ein Schlachtschiff beginnt seine Planungsphase. Das Schiff habe maximal 8 AP und eine Aktionsdauer von 10 Ticks, somit können nur die 8 AP für die verschiedenen Systeme verteilt werden. Angenommen das Schiff will einen schweren Angriff starten, so werden 6 AP für die Waffensysteme reserviert und die letzten 2 AP in Antriebssysteme investiert. Dadurch kann das Schlachtschiff in 10 Ticks Waffen einsetzen, die insgesamt 6 AP verbrauchen und sich auch noch für 2 AP bewegen.“

In der Regel gilt, dass pro Planungsphase jedes Crew-Mitglied maximal eine Handlung, die eine Probe auf ein Systemtalent benötigt, ausführen kann.

„Ein Schlachtschiff habe zwei Waffen und genügend AP in den Waffensystemen, um diese abzufeuern. Jede Waffe benötigt genau einen Waffenschützen zum Abfeuern. Sollte nur ein Waffenschütze auf dem Schiff verfügbar sein, so kann auch nur eine der beiden Waffen abgefeuert werden.“

Aktionssysteme

Zu den vier Aktionssystemen auf jedem Kampfschiff gehören die Antriebs-, Waffen-, Schild- und Zusatzsysteme. Innerhalb eines Zuges werden diese Aktionssysteme in genau dieser Reihenfolge abgearbeitet. Das bedeutet, dass die verfügbaren AP in diesem System verwendet und verworfen werden.

Welche Möglichkeiten die AP in dem jeweiligen System haben, hängt davon ab, in welchem System die AP verteilt sind.

- ▷ **Antriebssysteme** bieten Möglichkeiten, dass Kampfschiff **vorwärts zu bewegen**, zu **drehen** oder **Ausweichmanöver** und **Fluchten** durchzuführen. Je nach Größe und Ausstattung des Schiffes, benötigt es unterschiedlich viele AP für eine Bewegung pro Zug. Neben genügend Energie in den Antrieben, ist auch ein **Pilot** wichtig. Genauere Informationen zur Bewegung und Positionierung stehen ab S. 134 bereit.
- ▷ **Waffensysteme** ermöglichen das **Feuern der Schiffswaffen**, um gegnerische **Flotten zu zerstören** oder **feindliche Projektile abzuschießen**. Je mehr AP zur Verfügung stehen, desto mehr und stärkere Waffen können in dem Zug abgefeuert werden, doch in der Regel kann jede Waffe nur einmal abgefeuert werden. Neben der nötigen AP, benötigen die Waffensysteme auch **Waffenschützen**. Genauere Informationen zu Angriffen und Waffen stehen ab S. 135 bereit.
- ▷ **Schildsysteme** generieren einen **Schutzschild** um das Schiff herum und steuern weitere **defensive Module**, damit gegnerische Angriffe nicht direkt die Hülle des Kampfschiffes treffen. Je mehr AP zur Verfügung stehen, desto stärkere Schilde und mehr defensive Module können eingesetzt werden in dem Zug. Genauere Informationen zu Hüllen und Schilden stehen ab S. 134 bereit.
- ▷ **Zusatzsysteme** bieten eine **Vielzahl an weiteren Einsatzmöglichkeiten** von AP. Module, die beispielsweise gegnerische **Schiffssysteme hacken**, **Verteidigungsdrohnen** innerhalb des eigenen Schiffes steuern oder auch **Crew-Teleporter** sind mögliche Anwendungsmöglichkeiten für AP in Zusatzsystemen. Genauere Informationen zu Crewkämpfen stehen ab S. 136 und zu den erweiterten SchiffskampfregeIn stehen ab S. 138 bereit.

Zugbonus

Bestimmte Schiffseigenschaften, Schiffssysteme oder Crew-Mitglieder können einen Zugbonus bieten. Meist sind Zugboni freie Aktionen, die keine weiteren AP benötigen. Zugboni stehen einem Schiff **jede Runde zur Verfügung** und können nur in dem selben Spielzug genutzt werden. Das heißt nach Beenden eines Zuges, **verfallen ungenutzte**

Zugboni für diesen Zug.

Hülle & Schilde

Sobald Waffenprojekteile und Laserstrahlen auf Schutzschilde und Schiffshüllen treffen ist es nötig, die Struktur eines Schiffes beschreiben zu können. Durch Hüllenpunkte und Schildpunkte, sowie der Unterscheidung von Treffer- und Schadenspunkten wird der Kampf einfach zusammengefasst.

Hüllenpunkte

Hüllenpunkte (HP) entsprechen den LeP im Bodenkampf. Sie geben die **strukturelle Integrität des Raumschiffes** an und sollte ein Schiff auf 0 HP sinken, so ist es **vollständig zerstört**, sodass nur Schrott übrig bleibt und auch die vollständige **Crew stirbt**. Hüllenpunkte können an **Reperaturstellen** und durch Eigenreparaturen wiederhergestellt werden.

Schildpunkte

Schildpunkte (SchP) bieten eine **weitere Schutz der Hülle**. Damit nicht jeder Schaden direkt die Hülle beschädigt, werden Energieschilde generiert, welche die meisten Waffen stoppen können. Solange ein Schiff über Schildpunkte verfügt und Trefferpunkte erleidet, werden die **Schildpunkte zuerst reduziert**, bevor die Hüllenpunkte reduziert werden. Sollte ein Angriff mehr TP verursachen, als das Schiff Schildpunkte hat, so reduziert das Schild noch **so viel Schaden, wie es aushält** und der restliche Schaden geht durch, sodass das Schiff Hüllenpunkte verliert.

„Werde ein Kampfschiff mit 10 SchP angegriffen, wobei das Schiff durch den Angriff 14 TP abbekomme. Damit wird das Schild vollständig zerstört und das Schiff verliert insgesamt $14 - 10 = 4$ HP, da das Schild einen Teil reduzieren konnte.“

Schilde werden durch **Schildsysteme im Kampf generiert**. Außerhalb des Kampfes hat ein Schiff in der Regel **keine durchgehend aktiven Schilde**, da es zu viel Energie kostet diese permanent aufrechtzuerhalten. Deshalb sind Hinterhalte, auch wenn sie schwer umzusetzen sind, besonders tödlich im Schiffskampf.

Es ist außerdem Möglich die **Schildsysteme zu überladen**, um noch höhere Schildstärken zu generieren. Sollten die Schildsysteme **mehr Schildpunkte generieren, als die maximale Anzahl der Schildpunkte erlaubt**, so gehen diese nicht sofort verloren. Der Überschuss an SchP wird zunächst angerechnet und erst **Beginn des nächsten Zuges** werden überschüssige SchP entfernt.

„Habe ein Schiff eine maximale Schildstärke von 20 SchP und aktuell 10 SchP. Angenommen, das Schiff hat einige AP in den Schildsystemen, sodass es in dem aktuellen Zug +14 SchP generiert. Dadurch hätte das Schiff insgesamt $10 + 14 = 24$ SchP, was einem Überschuss von $24 - 20 = 4$ SchP entspricht. Bis zum nächsten Zug, bleiben die überschüssigen SchP erhalten, welche genutzt werden können, um einen Angriff zu verteidigen. Bei Beginn des nächsten Zuges werden überschüssige SchP entfernt, falls diese nicht verbraucht werden, sodass maximal 20 SchP erhalten bleiben.“

Bewegung & Positionierung

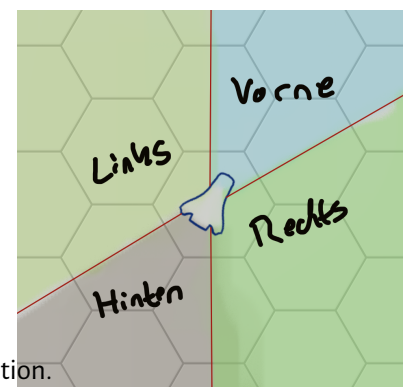
Bewegung und Positionierung der einzelnen Schiffe spielt eine essentielle Rolle, um Gegner in Waffenreichweite zu halten und selbst gegnerischen Flotten auszuweichen. Jedoch muss beachtet werden, dass Bewegungen mit einem Raumschiff etwas schwieriger als im Bodenkampf ist.

Ausrichtung

Da das Schlachtfeld im All mit einem Hexgrid ausgespielt wird, hat jedes Schiff eine **Position** in dem Grid und eine gewisse **Ausrichtung**. Jedes Schiff hat genau **drei Richtungen**: Vorne, Hinten & Seitlich. Jede der drei Richtungen bildet einen **Kegel** aus, wobei der seitliche Kegel aus dem linken und rechten Kegel besteht. In der nebenstehenden Abbildung sind die Richtungen auf dem Hexgrid eingezeichnet.

Translation & Rotation

Jedes Schiff ist auf eine Ecke des Sechsecks mit der Vorderseite ausgerichtet. Diese Ausrichtung gibt an, in welche Richtungen das Schiff sich bewegen kann. Um ein Raumschiff zu bewegen, gibt es zwei Möglichkeiten: Translation & Rotation.



- ▷ **Translation** ist die Vorwärtsbewegung eines Raumschiffes. Ein Schiff kann für jede Translationsbewegung ein Feld vorwärts bewegt werden. Das heißt auf eines der beiden Felder bewegt werden, die im vorderen Kegel

des Schiffs liegen. Die nebenstehende Abbildung zeigt beide Möglichkeiten der Translation.

- ▷ **Rotation** ist die Drehung eines Raumschiffes. Ein Schiff kann für jede Rotationsbewegung eine Ecke im oder gegen den Uhrzeiger Sinn gedreht werden, um somit die Ausrichtung für Waffen und Translation zu verändern. Auch hier gibt es jeweils zwei Möglichkeiten eine Rotation auszuführen. Die nebenstehende Abbildung zeigt beide Möglichkeiten der Rotation.

In der Regel können AP in Antriebssysteme **beliebig auf Translation & Rotation**, verteilt werden, da sie **gleichwertig** sind, jedoch gibt es Situationen, wo nur eine Möglichkeit wählbar ist oder Translation & Rotation unterschiedliche AP-Kosten haben. Die genauen Kosten von Translation & Rotation hängen vom eingebauten Antrieb ab. Translation & Rotation können **beliebig hintereinander** in einem Zug ausgeführt werden.

Ausweichen

Sollte das eigene Schiff angegriffen werden, so kann der Pilot **für jeden Angriff einzeln ein Ausweichversuch** durchführen. Hierfür werden **AP aus den Antriebssystem** verwendet, wobei die AP-Kosten vom eingebauten Antrieb abhängen. Um einen Ausweichversuch durchzuführen, müssen die Piloten jeweils eine **Probe auf Pilot(Ausweichmanöver)** ablegen. Diese Probe kann je nach Waffentyp erschwert oder erleichtert werden. Sollte die Summe der gesammelten **QP gleich oder höher** sein, als die Summe der feindlichen Waffenschützen, so wird der Angriff vollständig ausgewichen und verursacht somit **keinen Schaden**.

Angriffe & Waffen

Um nun gegnerische Flotten zu zerstören oder einfach sich selbst verteidigen zu könne, muss man nicht nur Waffen auf seinem Schiff installiert haben, sondern auch wissen, wie man diese richtig einsetzt.

Angreifen

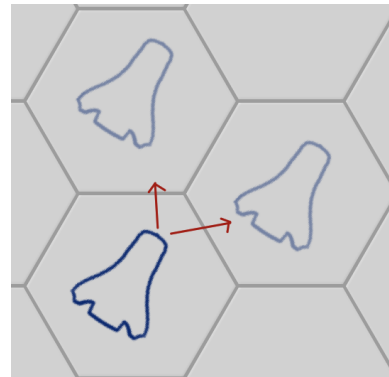
Um einen Angriff auf ein Ziel in Reichweite auszuführen, so muss das Waffensystem vollständig bemannt sein und genügend AP in den Waffensystemen verfügbar sein. Die jeweiligen AP-Kosten hängen von den eingebauten Waffe ab. Jedes Waffensystem, dass keine Multischusswaffe (S. 139) ist, kann genau einmal pro Spielzug abgefeuert werden.

Sobald eine Waffe abgefeuert werden soll, müssen alle beteiligten Waffenschützen eine **Probe auf Waffenschütze(Angreifen)** ablegen, wobei die Gesamtsumme der QP **über der waffenspezifischen Mindest-QP** liegen muss, sonst geht der Schuss daneben. Je höher die QP, desto präziser ist der Schuss und kann schwerer ausgewichen werden. Die Probe beim Abschießen kann je nach Waffe erschwert oder erleichtert sein.

Schaden

Sobald ein Angriff erfolgreich getroffen hat und nicht ausgewichen wurde, wird der Schaden ermittelt. Schadenswerte werden analog zum Bodenkampf meist durch einen Würfelwert und einem festen Grundwert bestimmt.

Wie im Bodenkampf, wird der Schaden in **Trefferpunkte (TP)** und **Schadenspunkte (SP)** unterteilt. Trefferpunkte verursachen standardmäßigen Schaden, der von **Schilden geblockt werden** kann und wird durch die meisten physischen Waffen verursacht. Schadenspunkte hingegen **penetrieren Schilde** immer.



Waffenreichweiten

Jede Waffe hat eine bestimmte Waffenreichweite, welche angibt, wie viele **anliegende Felder** weit diese Waffe abgefeuert werden kann. Nur Feinde, die **innerhalb der Reichweite** sind, können angegriffen werden. In der nebenstehenden Abbildung wird angezeigt, wie die Reichweiten aussehen werden.

Manche Waffensysteme können nur in bestimmte Richtungen abgeschossen werden. Das heißt nur Gegner, die in der Waffenreichweite sind und im richtigen **Richtungskegel** stehen, können mit diesen Waffen attackiert werden. Auch dies ist in der nebenstehenden Abbildung dargestellt.

Crewkämpfe

Sollte es beim Entern zu einem Kampf zwischen zwei Crews kommen, so gelten die standardmäßigen Kampfregeln zu Boden, solange die Crews klein genug sind. Kommt es jedoch zu größeren Kämpfen, wo dutzende Crewmitglieder eventuell sogar ganz ohne die Helden gegeneinander kämpfen, so werden die Regeln angepasst und vereinfacht.

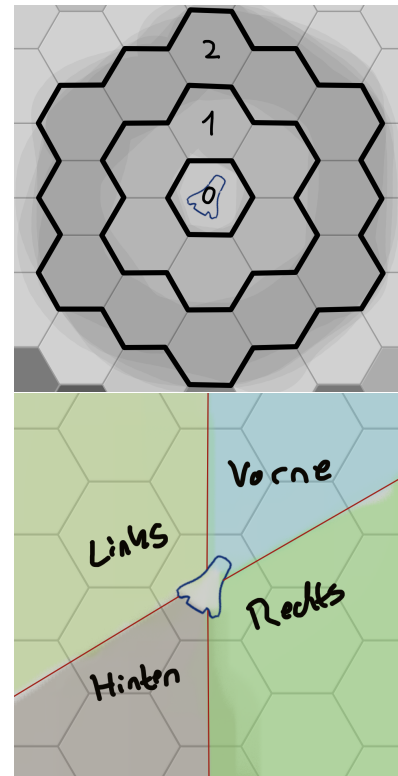
Ablauf

Sobald eine Crew ein anderes Schiff geentert hat, gibt es die Verteidiger-Crew und die Angreifer-Crew. Die Angreifer versuchen möglichst weit in die Bereiche des Schiffs vorzudringen, um dort für Schäden zu suchen oder sogar die Steuerung zu übernehmen. Jedes mal, wenn das Schiff der Angreifer am Zug ist, können die Angreifer versuchen einen Bereich weiter vorzurücken oder sich einen Bereich zurückziehen. Beim Vorrücken wird anhand der Kampfstärke ermittelt, ob die Angreifer die Verteidiger zurückdrängen können oder ob die Verteidiger ihre Position halten. Sollten die Angreifer genügend weit vordringen, können diese Systeme wie die Waffen oder Schilde einnehmen oder sogar das gesamte Raumschiff einnehmen. Alternativ können die Verteidiger es auch schaffen, ihre Bereiche zurück zu erobern und die Angreifer soweit zurückdrängen, dass diese aufgeben oder fliehen müssen.

Bereiche, Sabotage, Vordringen & Zurückdrängen

Um den Fortschritt der Crew-Kämpfe darzustellen, wird das **Vordringen & Zurückziehen, durch Bereiche** beschrieben, was eine Art Punktsystem darstellt. Angreifer beginnen in der Regel in dem **Startbereich 0**. Sobald das Schiff der Angreifer-Crew am Zug ist, hat sie die folgenden Möglichkeiten:

- ▷ Einen Bereich weiter ins gegnerische Schiff **vordringen**
 - ▶ Hierbei müssen die Angreifer eine Kampfstärkeprobe gegen die Verteidiger gewinnen.
 - ▶ Ist die Probe erfolgreich, nehmen sie den nächsten Bereich ein.
 - ▶ Ist die Probe misslungen, so verlieren sie zwar ihren Bereich nicht, aber erleiden meist größeren Schaden und verlieren so Crew-Mitglieder.
- ▷ Den aktuellen **Bereich zu halten**
 - ▶ Hierbei halten die Angreifer ihre Position und erhalten den Defensivbonus auf ihre Kampfstärke bis zu ihrem nächsten Zug.
 - ▶ Der Fortschritt der Bereiche steigt somit nicht an.
- ▷ Die Systeme im aktuellen Bereich zu **sabotieren**
 - ▶ Hierbei können Systeme im aktuellen System beschädigt werden, Waffen unbrauchbar gemacht werden oder Schilde ausgeschaltet werden.
 - ▶ Der Fortschritt der Bereiche steigt somit nicht an.
- ▷ Einen Bereich zur Flucht **zurückzufallen**
 - ▶ Hierbei ist keine Kampfstärkeprobe notwendig und die Angreifer fallen einen Bereich zurück.
 - ▶ Die Verteidiger nehmen sofort den aufgegebenen Bereich wieder ein.
 - ▶ Sollten die Angreifer im Bereich 0 sein, so können sie, sofern sie eine Art Fluchtkapsel haben, vor dort aus auf ihr Schiff zurück fliehen.



Die Verteidiger sind analog immer dann am Zug, wenn ihr eigenes Schiff am Zug ist. Sobald sich Crew-Mitglieder im

Crew-Kampf beteiligen, können sie keine weiteren Aufgaben auf dem Schiff erfüllen. Immer wenn die Verteidiger-Crew am Zug ist, hat sie die folgenden Möglichkeiten:

- ▷ Die Angreifer einen Bereich **zurückzudrängen**
 - ▶ Hierbei müssen die Angreifer eine Kampfstärkeprobe gegen die Verteidiger gewinnen.
 - ▶ Ist die Probe erfolgreich, nehmen sie den nächsten Bereich ein.
 - ▶ Ist die Probe misslungen, so verlieren sie zwar ihren Bereich nicht, aber erleiden meist größeren Schaden und verlieren so Crew-Mitglieder.
- ▷ Den aktuellen **Bereich zu halten**
 - ▶ Hierbei halten die Angreifer ihre Position und erhalten den Defensivbonus auf ihre Kampfstärke bis zu ihrem nächsten Zug.
 - ▶ Der Fortschritt der Bereiche steigt somit nicht an.
- ▷ Die Systeme im aktuellen **Bereich zu reparieren**
 - ▶ Hierbei können Systeme im aktuellen Bereich repariert und wieder brauchbar gemacht werden.
 - ▶ Der Fortschritt der Bereiche steigt somit nicht an.
- ▷ Einen Bereich zur Flucht **zurückzufallen**
 - ▶ Hierbei ist keine Kampfstärkeprobe notwendig und die Verteidiger fallen einen Bereich zurück.
 - ▶ Die Angreifer nehmen sofort den aufgegebenen Bereich wieder ein.
 - ▶ Sollten die Verteidiger im letzten Bereich sein, so können sie nicht fliehen und müssen entweder kämpfen oder aufgeben.

Je nachdem wie groß das Schiff ist und wie die Räume angeordnet sind, erreichen die Angreifer nach einer bestimmten Anzahl an Bereichen spezielle Systeme wie Waffen- oder Schildsysteme. Sobald die Angreifer-Crew den letzten Bereich eingenommen hat, haben sie die vollständige Kontrolle über das Schiff erlangt. Die genaue Anzahl an Bereichen wird vom Meister bei Beginn des Crewkampfes angesagt.

„Eine angreifende Crew entert ein mittelgroßes gegnerisches Schiff. Zu Beginn des angehenden Crewkampfes bestimmt der Spielleiter, dass es insgesamt 4 Bereiche gäbe, die Waffensysteme in Bereich 2 und die Schildsysteme in Bereich 3 seien. Die Angreifer-Crew beginnt immer im Bereich 0. Sobald das Schiff der angreifenden Crew ihre Aktion ausführt, haben diese die Möglichkeit, weiter vorzudringen. Sollte dies erfolgreich sein, so ist die Angreifer-Crew in Bereich 1 vorgedrungen. Die Verteidiger-Crew hat immer die Möglichkeit, die Angreifer-Crew einen Bereich zurückzudrängen, wenn ihr Schiff am Zug ist. Sollten die Angreifer in Bereich 2 vordringen, kann das Verteidiger Schiff ihre Waffen in diesem System nicht mehr verwenden. Das gleiche gilt auch, sobald die Angreifer in Bereich 3 vordringen, wobei hier die Schildsysteme nicht mehr eingesetzt werden können. Sobald die Angreifer den finalen Bereich 4 einnehmen, gewinnen sie die Kontrolle über das Schiff.“

Kampfstärke

Um nun die Entwicklung der Crew-Kämpfe zu ermitteln, müssen bei jedem Versuch des Vordringens und Zurückdrängens ein Vergleich der Kampfstärke ausgeführt werden. Dazu wird die Kampfstärke eines jeden Crew-Mitglieds gezählt und aufaddiert.

Die aktive Crew (Beim Vordringen sind das die Angreifer, beim Zurückdrängen die Verteidiger) gewinnt den Kampfstärke-Vergleich, wenn die Summe größer ist als die Kampfstärke der passiven Crew. Beim Gleichstand gewinnt immer die passive Crew. Sollten beide Crews nicht versuchen vorzudringen/zurückzudrängen, so ist kein Vergleich notwendig und beide Crews halten ihren Bereich.

Der Basis-Wert für die Kampfstärke eines jeden Crew-Mitglieds liegt bei +1w4. Je besser die Crew-Mitglieder ausgebildet und ausgerüstet sind, desto bessere Kampfstärke-Werte können diese haben. Automatische Verteidigungssysteme, welche beispielsweise Verteidigungsmaschinen losschicken, haben in der Regel viel höhere Basiswerte. Je nach Umständen und besonders auch durch Offiziere können die Kampfstärkewerte weiter modifiziert werden.

„PLACEHOLDER (Beispiel für Kampfstärke)“

PLACEHOLDER (Kampfstärke Bonus für Crew Offiziere + QP und PassivBonus alle +1)

Erweiterte Schiffskampfregeln

In diesem Abschnitt werden weitere Schiffskampfregeln erläutert, welche nicht in jeder Situation relevant sind, jedoch für bestimmte Kampfstile wichtig sind. Um diese Erweiterungen zu Verstehen, sollten die grundlegenden Schiffskampfregeln bekannt sein.

Um eine leichtere Übersicht zu bieten, folgt eine Zusammenfassung aller folgenden erweiterten Kampfregeln.

Erweiterte Schiffskampfregel	Seite
Anvisieren	S. 139
Flucht	S. 139
Freie Aktionspunkte	S. 139
Multischusswaffen	S. 139
Spielzug beschleunigen	S. 140
Spielzug verzögern	S. 140
Systemschilde	S. 140
Tracken	S. 140

Anvisieren

PLACEHOLDER (Anvisieren einzelner Räume/System, mit Erschwerung aber spezielle Treffer und somit ausschalten) Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

„Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.“

Flucht

PLACEHOLDER (FLUCHT) Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

„Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.“

Freie Aktionspunkte

Unter besonderen Umständen, können eine Menge an AP in der Planungsphase als **freie Aktionspunkte reserviert bleiben** statt sie einem System zuzuordnen. Freie Aktionspunkte müssen erst zu **Beginn des nächsten Spielzugs einem System zugeordnet** werden und bieten so mehr **Flexibilität**, um sich an das Kampfgeschehen anzupassen. Freie Aktionspunkte können nicht zum Beschleunigen (S. 140) verwendet werden.

„Ein Kampfschiff sei in der Planungsphase, habe 8 AP und könne bis zu 2 freie AP reservieren. Reserviere nun das Kampfschiff die 2 freien AP, so müsse dieser nur 6 AP vorplanen. Die beiden freien AP, müssen erst zu Beginn des nächsten Zuges verteilt werden.“

Multischusswaffen

In der Regel können alle Waffen nur einmal pro Zug schießen, unabhängig davon, wie viel AP in den Waffensystemen verbleiben. Einige Waffen, die als Multischusswaffen bezeichnet werden, können **innerhalb eines Zuges öfter abgeschossen** werden. Wie oft genau eine Multischusswaffe pro Zug abgeschossen werden kann, steht bei der Waffenbeschreibung mit bei. Unabhängig davon, wie oft eine Waffe in einem Zug abgefeuert wird, muss der jeweilige Waffenschütze nur eine Probe auf Waffenschütze (Angreifen) ablegen.

„Ein Kampfschiff habe eine Multischusswaffe, welche 2 AP pro Schuss benötigt und beliebig oft abgeschossen werden kann, und das Schiff habe für den Zug insgesamt 7 AP in den Waffensystemen. Damit kann das Schiff bis zu 3 mal mit der Multischusswaffe abschießen und hätte dann noch $7 - (3 \cdot 2) = 1$ AP übrig, um andere Waffen damit abzufeuern. Der Waffenschütze würde für die drei Schüsse genau eine Probe auf Waffenschütze (Angreifen) ablegen. Habe dass Schiff eine weitere Waffe, welche 3 AP für den Schuss benötigt. Dann kann das Schiff entweder erneut 3 mal

mit der Multischusswaffe schießen oder stattdessen nur 2 mal mit der Multischusswaffen, damit $7 - (2 \cdot 2) = 3$ AP übrig sind für die zweite Waffe. Auch hier würde der Waffenschütze für die beiden Schüsse genau eine Probe auf Waffenschütze(Angreifen) ablegen müssen.“

Spielzug beschleunigen

In der Planungsphase besteht weiter die Möglichkeit, die Aktionen zu beschleunigen. Das bedeutet, statt alle AP auf die Systeme zu verteilen, wird eine bestimmte Menge der **AP nicht auf Systeme verteilt**. Die Aktionsdauer bis zum nächsten Zug um **1 Tick pro AP zu Beschleunigen** verringert. Die Aktionsdauer darf dabei **maximal um die Hälfte der Aktionsdauer reduziert** werden.

„Ein Kampfschiff habe 8 AP und eine Aktionsdauer von 10 Ticks. In der Planungsphase investiert nun das Schiff nur 6 der AP in die Systeme und die übrigen 2 AP werden zum Beschleunigen verwendet, sodass der nächste Zug bereits in 8 Ticks stattfindet. Das Schiff dürfte maximal 5 AP pro Zug zum Beschleunigen verwenden, da so die Aktionsdauer um die Hälfte (5 Ticks) reduziert wird.“

Spielzug verzögern

Sobald ein Kampfschiff am Zug ist, kann hat es die Möglichkeit, den **Spielzug zu verzögern**. Das bedeutet, dass die Aktionsdauer um eine **beliebige Anzahl an Ticks verlängert** wird. Es ist auch möglich, dass feindliche Effekte das eigene Schiff unfreiwillig verzögern.

„Ein Kampfschiff sei am Zug, möchte aber noch abwarten, bis ein gegnerisches Schiff in Angriffsreichweite sich bewegt. Dafür verzögert das Kampfschiff seinen Spielzug solange, bis das gegnerische Schiff sich bewegt hat. Danach kann das Kampfschiff sofort seine Spielzug ausführen und alle Waffen abfeuern.“

Systemschilde

Schildsysteme können nicht nur Schilde für das gesamte Kampfschiff generieren, sondern auch einzelne Systemschilde erzeugen. Ein Systemschild ist eine Barriere, die jeglichen Schaden gegen ein einzelnen Raum negiert und alle Angriffe, auf diesen Raum verursachen keinen Schaden an der Hülle des Schiffs. Um ein Systemschild zu generieren, muss in der Aktionsphase der Schildsysteme 1 AP pro Raum aufgewendet werden. Das Systemschild verschwindet zu Beginn des nächsten Zuges.

„Ein Kampfschiff sei am Zug und habe zwei AP in den Schildsystemen. So kann dieses bis zu zwei Räume bis zum nächsten Zug unverwundbar machen. Alternativ kann auch nur ein Systemschild erzeugt werden und der andere AP kann verwendet werden, um SchP zu erzeugen. Sollte ein Systemschild nun erzeugt wurden sein, so ist der betroffene Raum unverwundbar von äußeren Schaden und Angriffe auf diesen Raum reduzieren nicht die HP des Kampfschiffes.“

Tracken

Navigatoren sind in der Lage, gegnerische Schiffe zu tracken, was bedeutet, dass er dieses Raumschiff auf der Kampfkarte verfolgt und kommende **Bewegungen im Voraus berechnet**. Zu Beginn einer Planungsphase kann jeder Navigator genau ein Schiff auswählen, das er versuchen will zu tracken. Dafür muss dieser eine **Probe auf Navigator(Tracken)** ablegen. Die erreichten **QP werden dann als Erleichterung für alle Angriffe** der Waffenschützen auf das Ziel verrechnet. Diese Erleichterung hält **bis zur nächsten Planungsphase**. Danach muss die Probe wiederholt werden, um das gegnerische Schiff weiter zu tracken. Sollten mehrere Navigatoren das gleiche Schiff tracken, so wird nur der höchste QP-Wert gewertet. Der Bonus gilt nur für Waffenschützen auf dem **gleichen Raumschiff**.

„Angenommen ein Navigator versuche ein gegnerisches Schiff zu tracken. Dafür lege er eine Probe auf Navigator(Tracken) ab und erreiche eine QP von 5. Bis zur nächsten Planungsphase erhalten somit alle Waffenschützen einen Erleichterung von [+5] auf alle Proben Waffenschütze(Angreifen), solange sie das getrackte Ziel angreifen wollen.“

Schiffsarchetypen

14 | Spielwelt

15 | Changelog

- ▷ **Version 1.0** (??.??.202?)
 - ▶ Überarbeitung aller Kapitel und Beginn des Changelogs.

16 | Anhang

Aufgabenliste

▷ **Basegame**



▷ **Base Erweiterung**

- ▶ Wunden
- ▶ Nachteil: Permanente Wunde, eine Wunde die immer wirkt
- ▶ Reputation
- ▶ Resistenzen & Immunität
- ▶ Bedürfnisse
- ▶ Anhänge erstellen
- ▶ Spielwelt

▷ **Schiffsspiel**

- ▶ Kapitel Schiffsspiel
- ▶ Systemtalente überarbeiten
- ▶ Schiffsarchetypen einfügen

▷ **Psionikspiel**

- ▶ Kapitel Psionik