



Dark Space

Dark Space Grundregelwerk

Ein Sci-Fi Rollenspiel von André Busch
Version 0.750

Impressum

Kontakt

André Busch
Rethelstraße 25
01139 Dresden

info@dark-space-rpg.de

Mitwirkende

Idee und Konzept: André Busch

Lektorat: Paulina Hösl, Johanna Berger

Spieldesign und Testspielende: André Busch, Maximilian Döring, Andreas Hasselberg, Paul Grunewald, Nancy Wepner, Paulina Hösl, Patrick Bretschneider, Thomas Salomon, Fanny Annighöfer, Felix Müller, Moritz Mickel

sowie Winter und Rune, deren volle bürgerlicher Namen mir nicht bekannt sind.

Weitere Testspielende: Nina Weiß, Jana Mickel, Käthe Weit, Lukas an der Landwehr, Nadine Künzer, Sven Simonsen

Grafiken und Illustrationen: André Busch

Besonderer Dank

Besonderer Dank gilt allen, die Dark Space gespielt haben, deren echte volle Namen ich leider aber oftmals nicht kenne:

Natürlich erstmal alle, die auf dem Dark Space Discord vertreten sind!

René von Pen Paper Dice, Micha von Lord of the Dice,
Vivian Hofmann

Vorwort

Eine der häufigsten Fragen, die mir gestellt wird ist: „Seit wann sitzt du an diesem System?“

Das ist eine Frage, die überraschend schwer zu beantworten ist. Die Idee, ein eigenes System zu schreiben, kam mir schon 2007 – im Alter von 16. Ohne zu wissen, was genau das bedeutet, schrieb ich lose, unstrukturierte Regeln. Entsprechend schnell verlief sich dieses kleine Projekt auch wieder.

Erst 2011 griff ich das ganze wieder auf – an diesem Punkt allerdings noch nicht mit dem Anspruch das System außerhalb meiner eigenen Spielrunde zu spielen. In dieser Zeit widmete ich mich Dark Space nur sehr sporadisch. Erst nach meiner Ausbildung zum Mediengestalter 2017 begann ich mich Ernsthaft mit dem Gedanken auseinander zu setzen, Dark Space irgendwann auch zu veröffentlichen.

In dieser Zeit wurde das System von Grund auf erneuert. Viele Kernkonzepte, wie das Würfelsystem und das Aktionseinheiten-System blieben erhalten. Fast alles andere wurde überdacht, entschlackt und verbessert.

Einen ersten wichtigen Schritt davon hältst du nun in Händen – wofür ich so einigen Menschen sehr, sehr dankbar bin. Das geht los bei meiner alten Spielrunde in meinem Heimatort, meinen Freunden, die die mich unterstützt haben und mir Ratschläge, Kritik und Kommentare zu Regeln und Setting mitgegeben haben. Viele davon waren auch die ersten Testspieler, die grobe Fehler und Balancing-Probleme aufgedeckt haben. Auch den neuen Unterstützern, die Online zu mir gestoßen sind. Ohne euch würde Dark Space wohl nach wie vor nur einer Hand voll Leuten bekannt sein.

Nicht zuletzt auch die neu gefundene Unterstützung aus der Rollenspiel-Szene in Dresden und Berlin, die es mir ermöglicht haben, Dark Space auf Conventions zu leiten und frühere Versionen einer größerer Personengruppe zu präsentieren.

In diesem Sinne freue ich mich schon, auch in Zukunft weiter an Dark Space zu arbeiten, Setting und Regeln weiterzuentwickeln und hoffe, dass Dark Space irgendwann den Weg in die Regelwerksammlungen vieler Spielrunden findet.

Inhalt

Impressum 2

Kontakt.....	2
Mitwirkende	2
Besonderer Dank	3

Vorwort..... 4

Einleitung 12

Rollenspiele.....	12
Wie funktioniert das Spiel?	12
Hard Sci-Fi.....	12
Inspirationen und passende Medien.....	13
Setting zusammengefasst	14
System zusammengefasst	14

Setting 16

Ein Zeitstrahl	16
Der Cortex.....	17
Raumfahrt und die interstellare Gesellschaft	17
Raumbrücken und das Netz der interstellaren	
Reisen	18
Die Realität des Alltags im All	18
Militärische und zivile Raumschiffe.....	18
Die Bedeutung der Raumfahrt für die Menschheit.	18
Gefahren der interstellaren Reisen	19
Medizin und die moderne Gesundheitstechnologie ..	19
Die Geschichte der Kybernetik	19
Das NanoGen – Die genetische Revolution	19
Illegale Medcenter	20
Menschen und mehr	20
Menschen: Homo melius	20
Adelige: Premiummenschen	20
Bioroiden: Ersatzmenschen.....	21
Cyborgs: Maschinenmenschen	21
KI: Anti-Menschen	21

Regeln 24

Von Regeln zur Beschreibung	24
Grundsätzliche Spielbegriffe	24
Spielende und Spielleitung.....	24
Würfel	24
Charaktere.....	24
Handlungen.....	25
Aktionseinheiten	25

Würfeln	25
Würfelpaare	26
Schwierigkeiten und Widerstände	27
Schwierigkeit ermitteln	28
Stress	28
Stress erleiden.....	28
Proben gestalten.....	29
Ziel einer Probe	29
Resultate	30
Andere Arten von Proben	31
Schwellenproben.....	31
Konkurrierende Proben.....	31
Gruppenproben.....	32
Prozesse	32
Modifikatoren	32
Erleichterte Proben	33
Erschwerte Proben	33
Verzweifelte Proben	33

Spiele und Leiten 34

Kommunikation ist alles.....	34
Die Spielleitung	34
Was die Spielleitung nicht ist	35
Vorbereitung	35
Inspirationen	35
Balance.....	36
Plane im Voraus.....	37
Plane nicht zu viel	37
Das Spiel beginnen.....	37
Das Intro.....	37
Unterbrechung.....	38
Feedback	38
One-Shots	39
Few-Shots und Abenteuer	39
Erst spielen, dann würfeln	39
Die Regeln nutzen	40
Das Ob.....	40
Das Wie	40
Plot Hooks.....	40
Nebencharaktere	41
Funktionale Nebencharaktere.....	41
Essentielle Nebencharaktere.....	41
Gebiete	41
Das Spiel leiten	42
Grundidee und Thema	42
Haken der Gruppe	42
Konfliktherde.....	42
Szenen	42
Missionen.....	43
Abenteuer	43
Kampagnen	43
Belohnungen.....	44
Ressourcen	45
Erfahrungspunkte.....	45

Charaktere..... 46

Session Zero	46
Das Charakterkonzept.....	46

Hintergrund	47
Spielwerte	54
Startpunkte	54
Mods	55
Übersicht über Mods	55
Startausrüstung	56
Artifizierung	57
Spezialisierungen	58
Erwerb von Spezialisierungen	58
Wirkung der Spezialisierung	59
Trefferpunkte	59
Vorteile zum Spielstart	60
Weitere Charakterkonzepte	60
Bioroid	60
KIs	61
Cyborg	62
Adelige	62
Archetypen	62
Die bezahlte Waffe	62
Die synthetische Diebin	63
Das technische Genie	63
Die Überlebenskünstlerin	63
Der schattenhafte Informant	63
Spielwerte	64
Begabungen und Fertigkeiten	64
Ausstrahlung	65
Geschick	66
Konstitution	66
Konzentration	67
Intelligenz	67
Intuition	68
Vorteile	69
Gefallen	69
Materialien	69

Mods

Das Konzept von Mods	72
Mods für Maschinen und Gegenstände	72
Aktivieren von Mods	73
Handicaps	73
Basis-Mods	73
Basis-Handicaps	74
Technische Mods	75
Technische Handicaps	76
Waffenmods	77
Waffen-Handicaps	78

Nebencharaktere

Verhältnis	80
Verhältnis verbessern	80
Kulturen	81
<i>Fremdsprache sprechen</i>	81
Soziale Situationen	81
<i>Anpassen</i>	81
<i>Erster Eindruck</i>	81
<i>Mode</i>	81
Manipulieren	82
<i>Demoralisieren</i>	82

<i>Lügen</i>	82
<i>Verhören</i>	82
Verbündete finden	83
Handlanger	84
Kompetenz	84
Spielwerte von Handlangern	84
Bosse	85
Macht	85
<i>Vergeltung</i>	85
Gruppen	85
Gruppenressource: Stärke	85
<i>Koordinieren</i>	86
<i>Eingraben</i>	86
Gruppen angreifen	86

Technologie

Definitionen	88
Gegenstände, Geräte, Systeme	88
Gegenstände und Fertigkeiten	88
Größe	88
Masse	89
Kombination von Gegenständen	89
Auseinandernehmen von Gegenständen	89
Modulklassen	90
Modulklasse-Proben	90
Handlungen mit Gegenständen	92
AE-Kosten mit Gegenständen	92
Werkzeug-Handlungen	92
Gegenstände erstellen	93
Schritt 1: Konzept	93
Schritt 2: Größe und Modulkasse	93
Schritt 3: Mods	93
Schritt 4: Berechnung	93
Schritt 5: Bauen	94
Waffen	94
Schaden	94
AE-Kosten für Angriffe	94
Reichweite	94
Nahkampfwaffen	95
Fernkampfwaffen	96
Sprengwaffen	96
Digitale Waffen	96
Panzerung	98
Mechs: Maschinen als Panzerung	98
Digitale Panzerung	98
MedKits	99
<i>Heilen und Versorgen</i>	99
Konstruktion	99
Konstruktionspunkte	100
Werkzeug	100
<i>Improvisieren</i>	100
Wissenschaftliche Instrumente und Labore	101
Chems	101
Toxine	102
<i>Toxinwiderstand</i>	102
Sprengstoffe	102
Sonstige Ausrüstung	103

Cortex

Von Klassismus und Netzgemeinden	104
Wie Software im Cortex funktioniert	105
Myko-Software: Organische Struktur in einem digitalen Bewusstsein	106
Interaktion statt Ausführung	106
Wucher, Echoinfektion, Schemaverschiebung ..	106
Die Hardware: Von CortAccs bis Mainframe.....	106
Wahrnehmung im Cortex	107
Netzwerke	108
Was ist ein Netzwerk.....	108
Regeln für Netzwerke	109
Kontrolle	109
Manipulierte Geräte	110
Alarmzustand	110
Nicht-Cortex-Handlungen	111
Cortex-Handlungen	111
Abhören.....	111
Anweisung geben	111
Datensuche	111
Konfigurieren.....	112
Verbergen.....	112
Zugreifen	112
Zurückverfolgen	112
Sperrung	113
Kybernese und Cortex.....	113
Gefahren der Verbindung.....	113
Hack durchbrechen	114
Mentale Firewall	114
Symbiose	114
Symbiose	114
Switchen.....	114
Artifizierung hacken	115

Datensuche 118

Datensuche im Spiel	118
Daten im Cortex	118
Personen	119
Physischer Speicher.....	119
Spurensuche.....	119
Aufspüren.....	119
Fallen und Objekte finden	119
Soziale Datenerhebung	119
Durchschauen.....	120
Gefahrenpotential bewerten.....	120
Recherche	120
Faktenwissen.....	121
Erinnerungen.....	121

Artifizierungen 122

Spielwerte und Artifizierungen	123
Modulkasse von Artifizierungen.....	123
Homo Machina.....	123
Größe von Artifizierungen bestimmen.....	124
Begabungen und Mods von Artifizierungen.....	124
Cyborgs	124

Maschinen..... 126

Spielwerte von Maschinen	126
Technischer Monitor und Maschinen-Panzerung....	126
Bots	126
Defensive Manöver	126
Rammen	127
Leistung	127
Burnout	127
Sensoren	127
Scannen.....	127
Triangulieren	127
Zielerfassung	127
Servos.....	127
Heben.....	128
Zerdrücken.....	128
Maschinen kaufen.....	128
Alltäglicher Verkehr	128
Passiere und Fracht	128
Interstellarer Verkehr	128

Konfrontation 130

Ziele definieren	130
Zerstörung.....	130
Dominanz	130
Flucht	130
Sabotage	130
Einheiten	131
Reihenfolge	131
Initiative bestimmen.....	131
Erste Runde	131
Handlungsphasen.....	131
Jede folgende Runde	132
AE-Kosten.....	132
Handlungen	132
Bewegen.....	133
Hindernis überwinden	133
Gegenstand benutzen	133
Gegner ablenken	133
Zielen.....	133
Dazustoßen	134
Steuern von Maschinen	134
Anweisungen erteilen	134
Anweisung erteilen.....	134
Angriffe	135
Angriff.....	135
Durchschlag.....	136
Monitore und Trefferpunkte	136
Vital	137
Interaktion.....	137
Mobilität.....	137
Defensiv.....	137
Verbindung.....	137
Kampfunfähig	138
Trefferpunkte widerherstellen	138
Trefferpunkte und Monitore im Cortex.....	138
Zugriff	138
Arbeitsspeicher	138
Verbindungen.....	139
Firewall.....	139

Unterbrechungen.....	139
<i>Abwehren</i>	139
<i>Deckung</i>	141
Andere Gefahren	141
Schaden und Mods.....	141
Schaden durch Umwelt	142
Stürze und Fallschaden	142
Entstellungen	143
Tod eines Charakters.....	144

Verfolgung..... 146

Ziel einer Verfolgung	146
Distanzeinheiten (DE)	146
Verfolgungreichweite	146
Waffenreichweite.....	146
Streckenwert.....	147
<i>Kontrolle behalten</i>	147
Handlungen in einer Verfolgung	147
<i>Preschen</i>	147
<i>Abdrängen</i>	147
<i>Schnell und tödlich</i>	148
<i>Entern</i>	148

Infiltrationen 150

Sicherheitsmonitor	150
Zugangsschwelle	150
Sicherheitsstufe	151
Heimlichkeit	151
Infiltratoren	151
<i>Sabotage</i>	152
<i>Schleichen</i>	152
<i>Sicherheitshack</i>	152
<i>Sprint</i>	153
<i>Wachen ablenken</i>	153
<i>Absichern</i>	153
Angriffe aus dem Hinterhalt.....	153
Entdeckt werden	154
Erfolgreiche Infiltration	154

Reisen und Ruhephasen 156

Ruhephasen	156
Ruhephasen finanzieren	156
Handlungen in einer Ruhephase	156
Logistik.....	159
Einkaufen.....	159
Verkaufen	160
Legalität.....	160
Gebiete	162
Technologie-Klasse.....	162
Kultur und Religion.....	162
Gelegenheiten.....	162
Probleme.....	163
Reisen	164
<i>Raumbrücken-Navigation</i>	165
An Bord Leben.....	166
Leben unterwegs.....	166

Tabellen

Impressum

Vorwort

Einleitung

Setting

Regeln

Vorteile durch Stress24

Zeistufen28

Spielen und Leiten

Charaktere

Kultur44

Religion44

Familiärer Hintergrund45

Wesen45

Kleidungsstil45

Tugend46

Laster46

Ziele47

Hindernisse47

Der Feind48

Vergangenes Trauma48

Freunde und glückliche Wendungen49

Start-Erfahrung50

EP-Kosten (direkter Kauf)51

EP-Kosten (Entwicklung)51

Größe von Startausrüstung52

Fertigkeiten und Begabungen von Charakteren60

Fertigkeiten und Begabungen von Künstlichen Intelligenzen61

Fertigkeiten und Begabungen von Cyborgs61

Einsatz von Gefallen65

Mods

Nebencharaktere

Beispiele für Handlanger79

Einsatz von Stärke81

Technologie

Gegenstände und Fertigkeiten82

AE-Kosten nach Angriffsart86

AE-Kosten nach Angriffsart88

Reichweitenformeln88

Reichweitenübersicht89

Beispiele für Nahkampfwaffen89

Beispiele für Fernkampfwaffen89

Beispiele für Sprengwaffen90

Werte von Terminals90

Beispiele für Panzerung92

Beispiele für Mechs92

Beispiele für MedKits93

KP-Kosten für Gegenstände und Maschinen93

Cortex

Einteilung nach Größe98

Typische Spielwerte von Cortex-Systemen98

Schwelle zur Datensuche103

Datensuche

Modifikatoren beim Proben mit Aufmerksamkeit109

Schwellen zum Aufspüren109

Schwellen von Gossip110

Schwellen von Kenntnissen111

Artifizierungen

Größe und Masse von Prothesen113

Maschinen

Maschinen-Begabungen steuern115

Konfrontation

Zielwerte121

Exakte Zielwerte gegen Charaktere121

Umweltschaden127

Verfolgung

Reichweiten bei einer Verfolgung131

Beispiele für Streckenwerte132

Infiltrationen

Reisen und Ruhephasen

Mengen und Größe143

Reisezeit149

Einleitung

Rollenspiele

In einem Pen-&-Paper-Rollenspiel (engl. Role-Playing Game, kurz RPG) übernehmen die Spieler die Rollen selbst erschaffener Charaktere und erleben gemeinsam eine Geschichte. Diese wird von der Spielleitung (SL) beschrieben und gelenkt, indem sie die Welt, ihre Bewohner und Herausforderungen zum Leben erweckt. Die Spieler entscheiden, wie ihre Charaktere auf Ereignisse reagieren, welche Wege sie einschlagen und welche Konflikte sie lösen – oder heraufbeschwören.

Das Besondere an einem Rollenspiel ist, dass es kein festes Drehbuch gibt. Die Geschichte entwickelt sich dynamisch durch die Entscheidungen der Spieler und das Zusammenspiel mit der Spielleitung. Um eine gemeinsame Basis für Regeln und Mechaniken zu schaffen, gibt es ein Regelsystem – in diesem Fall das von Dark Space. Dieses Regelwerk bietet eine Vielzahl von Mechaniken, die den Spielfluss unterstützen, aber individuell an die Bedürfnisse der Gruppe angepasst werden können. Welche Regeln ihr verwendet, bleibt euch überlassen.

Wie funktioniert das Spiel?

Jeder Charakter wird durch eine Kombination von Spielwerten dargestellt, die seine Stärken und Schwächen abbilden – sei es körperliche Kraft, technisches Geschick oder soziale Überzeugungskraft. Ob eine Handlung gelingt oder scheitert, entscheidet in der Regel ein Würfelwurf. Dieser bringt ein Element des Zufalls ins Spiel und macht Herausforderungen spannender und unvorhersehbarer.

Egal, ob ihr als kybernetische Söldner, genveränderte Hacker oder mutige Rebellen durch die düsteren Weiten von Dark Space reist – eure Entscheidungen formen die Welt. Es gibt keine vorgegebene Lösung, kein richtig oder falsch – nur eure Geschichte.

Hard Sci-Fi

Dark Space gehört zum Subgenre der Hard Science Fiction. Das bedeutet, dass sich die Spielwelt eng an den bekannten Gesetzen der Physik orientiert. Es gibt keine magischen Elemente oder übernatürliche Phänomene, und technologische Entwicklungen basieren auf realistischen Theorien. Das Spiel nimmt sich die Freiheit, einige wissenschaftliche Annahmen weiterzuspinnen, aber es bleibt dabei im Rahmen des Vorstellbaren. Zukunftsnahe Entwicklungen wie Fusionsreaktoren, kybernetische Implantate oder interstellare Raumfahrt basieren auf realen Theorien, auch wenn einige Technologien weiterentwickelt oder extrapoliert wurden.

Das betrifft nicht nur technische Innovationen, sondern auch gesellschaftliche, wirtschaftliche und kulturelle Entwicklungen, die auf realistischen Annahmen basieren. Aliens, keine übernatürlichen Kräfte und neue Elemente mit unerklärlichen Eigenschaften wird man also vergeblich in diesem Buch suchen. Stattdessen bewegen sich die Charaktere in einer zukunftsnahe, harten und oft feindlichen Umgebung, die herausfordernd und dennoch nachvollziehbar ist.

Inspirationen und passende Medien

Die Welt von Dark Space ist eine Zukunft, in der technologische Fortschritte nicht automatisch Wohlstand bedeuten und das Überleben oft von kalter Berechnung abhängt.

Um die richtige Atmosphäre für euer Spiel zu finden, lohnt es sich, in die düsteren, wissenschaftlich fundierten Visionen der Science-Fiction einzutauchen.

Die folgenden Filme, Serien, Bücher und Spiele bieten eine passende Mischung aus Hard Sci-Fi, Cyberpunk, Konzernherrschaft und existenziellen Fragen, die das Gefühl von Dark Space sehr gut einfangen.

Ob ihr euch für realistische Raumfahrt, soziale Konflikte oder kybernetische Modifikationen interessiert – hier findet ihr reichlich Inspiration für euer nächstes Abenteuer.

Filme

- Blade Runner (1982 & 2049) – Düstere Cyberpunk-Atmosphäre, Konzernherrschaft, Transhumanismus.
- Moon (2009) – Isolation, ethische Fragen zu Klonen und Konzernen.
- 2001: A Space Odyssey (1968) – Kalte, harte Sci-Fi mit unheimlicher KI.
- Interstellar (2014) – Relativität, wissenschaftlich fundierte Raumfahrt.
- Sunshine (2007) – Hardcore-Sci-Fi mit existenziellen Fragen und beklemmender Atmosphäre.
- Outland (1981) – „High Noon im All“, Space-Western mit harter Industrieästhetik.
- Children of Men (2006) – Dystopische Gesellschaften, realistische soziale Zusammenbrüche.
- Ghost in the Shell (1995 & 2017) – Kybernetik, Hacking, Identitätsfragen.
- Elysium (2013) – Klassismus und die Auswirkungen extremer technologischer Ungleichheit.

Serien

- The Expanse – Die wohl beste Vorlage für realistische Sci-Fi-Politik und Raumkampf.
- Altered Carbon – Cyberpunk, Körpertausch durch Technologie, Konzernherrschaft.
- Black Mirror (Ausgewählte Folgen) – Spekulative Technik & ihre dunklen Konsequenzen.
- Raised by Wolves – Harte Sci-Fi mit philosophischen Fragen zu Religion und KI.

- Love, Death & Robots (Ausgewählte Episoden) – Viele Kurzgeschichten mit Dark Space-tauglichen Ideen.
- Cowboy Bebop – Kopfgeldjäger im Weltraum, dreckige Science-Fiction.
- Dark Matter – Eine Crew ohne Erinnerungen, politische Intrigen und Weltraum-Abenteuer.
- Battlestar Galactica (2004) – Krieg, Künstliche Intelligenz und das Überleben der Menschheit.

Bücher & Comics

- The Expanse (James S.A. Corey) – Pflichtlektüre für realistische Space-Opera mit harter Physik.
- Neuromancer (William Gibson) – Cyberpunk, Hacker, kybernetische Unterwelten.
- Snow Crash (Neal Stephenson) – Postcyberpunk mit extremem Kapitalismus und Netzwerkkultur.
- The Forever War (Joe Haldeman) – Zeitdilatation und die Schrecken interstellarer Kriege.
- Rendezvous with Rama (Arthur C. Clarke) – Rätselhafte Alien-Technologie ohne Magie.
- The Three-Body Problem (Liu Cixin) – Physikalisch fundierte First-Contact-Szenarien.
- Blindsight (Peter Watts) – Posthumanismus, KI, Bewusstseinstheorien.
- Transmetropolitan (Comic, Warren Ellis) – Schmutzige Zukunftsstädte, Journalismus im Cyberpunk-Zeitalter.
- The Peripheral (William Gibson) – Zukunftsvisionen mit Konzernmacht und Zeitlinienmanipulation.

Videospiele als Bonus-Inspiration

- Deus Ex (Reihe) – Augmentierungen, Verschwörungen, kybernetische Revolution.
- System Shock & Prey (2017) – Künstliche Intelligenz & Isolation im All.
- Cyberpunk 2077 – Eine Mega-Corporate-Welt mit Netzrunnern und Söldnern.
- Mass Effect (frühere Teile) – Politische Konflikte und Realismus im All.
- Hardspace: Shipbreaker – Industrie-Sci-Fi, harte Arbeitsbedingungen im Weltall.
- EVE Online (Lore) – Megakonzerne, Wirtschaftskriege, kalte Sci-Fi-Welten.

Setting zusammengefasst

Wir befinden am Anfang des 3. Jahrtausends. Großen technischen Innovationen sind selten geworden, denn der Mensch hat so ziemlich alles um sich herum und in sich drin verstanden, katalogisiert und vermarktet.

Die Spezies Mensch - oder das was daraus geworden ist - ist über hunderte Lichtjahre in ihrem Spiralarm der Milchstraße dünn verteilt und Nachrichten, Neuerungen und Errungenschaften machen lange nicht so schnell die Runde, wie man hoffen würde.

Während einige Welten ein Utopia gebaut haben, lebt man in einer anderen Ecke der Galaxis in Armut unter unwirklichen Bedingungen. Mal ist es die Schuld der herrschenden Klasse, mal die von körperlosen Konzernen, mal sind die Lebensbedingungen in dem vermeintlichen Paradies doch lebensbedrohlicher als gedacht.

So ist es schwer zu finden, was man sucht und die Raumfahrt wird nicht nur zu absolut notwendiger Lebensader für Waren, sondern auch von Wissen.

Es ist die Ironie dieser Zeit: Während auf einem Planeten Millionen Menschen von einer tödlichen Krankheit bedroht werden, hat dieselbe Krankheit auf dem nächsten Planeten gerade mal den Stellenwert einer Erkältung. Es ist nicht so, dass es keine Lösung gibt. Sie ist nur nicht überall verfügbar.

So ungleich Rohstoffe und Wissen verteilt ist, so verschieden sind auch die Menschen geworden - bis hin zu einem Punkt, an dem der Begriff „Mensch“ kaum noch Gewicht hat. Gentechnik und Kybernetik haben die natürliche Evolution des Menschen unwiederbringlich beendet.

Nicht nur sehen Menschen auf jeder Welt zuweilen drastisch anders aus, sie haben auch völlig neue Gruppen von Menschen hervorgebracht.

Während **Bioroiden** zwar wie Menschen aussehen und ebenso aus Fleisch und Blut bestehen, werden sie als Produkte angesehen. Sie werden aus geklonten Organen gefertigt und für ihren Zweck optimiert. Die schönen und reichen kaufen sich Bioroiden aus allen möglichen Gründen. Einige brauchen zuverlässige Angestellte oder Bedienstete. Andere bauen sich mit ihnen eine Privatarmee. Auf Wunsch sieht jeder Bioroid ein wenig anders aus. Typischerweise werden sie allerdings in Serie produziert und sind nur über eine digitale Signatur zu unterscheiden.

Am anderen Ende der Hackordnung steht der **Adel**. Diese neu definierte Bevölkerungsschicht besteht aus Familien oder Häusern von Individuen, deren Vorfahren sich leistungssteigernder Gentherapie unterzogen und diese optimierten Gene weitergegeben haben. Adelige haben mehr als zwei genetische Elternteile. Mehreren Personen werden einzigartige Mutationen und designte Gene entnommen und zu einem neuen Ganzen zusammengefügt. Zuweilen kommen mehrere Häuser zusammen, um Bündnisse in einem gemeinsamen Nachkommen zu besiegeln. Die Adelshäuser haben über die Jahrhunderte so ziemlich alles an nennenswerter Macht und Einfluss unter sich aufgeteilt.

Irgendwo abseits davon finden sich **Cyborgs**. Den eigenen Körper mit synthetischen Teilen zu ersetzen ist ein schwerer Eingriff, aber das Nachzüchten von Körperteilen dauert lange und Kybernetik ist ein so alter und zuverlässiger medizinischer Eingriff, dass viele eher darauf zurückgreifen, als Monate oder Jahre zu warten und deutlich mehr Geld auszugeben. Echte Cyborgs sind allerdings wirklich nur diejenigen, die ihr Gehirn oder manchmal sogar nur ihren Verstand in einen synthetischen Körper einpflanzen lassen. Das sind oft Menschen, die dem Tod um jeden Preis entgehen wollen. Die Wartung von solchen Körpern ist aufwändig und nicht wenige Cyborgs sterben durch mangelhafte Wartung.

System zusammengefasst

Um Situationen aufzulösen, bei denen es fraglich ist, ob ein Charakter diese schafft oder nicht verwendet Dark Space zehnteilige Würfel und eine Reihe von Spielwerten, die die Fähigkeiten des Charakters darstellen.

Das Würfelsystem ist darauf ausgelegt, neuen Charakteren alle Möglichkeiten für Handlungen offenzuhalten und erfahrene Charaktere mit Verlässlichen nur für Ergebnissen zu belohnen. Dazu benutzt Dark Space ein

Würfelsystem bei dem aus einem Würfel Pool nur die 2 höchsten Würfel gezählt werden, dadurch werden bestimmte Grenzen zwar nie überschritten aber höhere Ergebnisse deutlich wahrscheinlicher.

Das Konzept hinter den meisten Regeln in diesem Buch ist, das nicht von einer Beschreibung auf eine Regel beschlossen wird, sondern genau umgekehrt: aus einer Regel wird eine Beschreibung hergeleitet. Das

heißt konkret, dass nicht etwa ein Gegenstand wie ein Computer bestimmte Spielwerte hat, sondern dass einer Anreihung von Spielwerten darauf schließen lässt, dass es sich um einen Computer handelt.

Dadurch sollen zweierlei Dinge bezweckt werden: zum einen sollen die Spielenden am Tisch ermutigt werden die Spielwelt mit eigenen Ideen mit eigenen neuen Konzepten zu füllen und zum anderen sollen diese neu erdachten Spielmechaniken problemlos in die bestehenden Regelmechaniken eingebaut werden können, und die Spielleitung dabei durch die Regeln unterstützt wird.

Abseits dessen sind die Regeln hauptsächlich dazu da, den Spielenden und der Spielleitung Werkzeuge an die Hand zu geben, um so vieler Situationen wie möglich schnell und dynamisch auflösen zu können.

Wie immer gilt, dass Regeln genutzt werden sollen, um das Spiel anschaulicher zu machen und allen Abendtisch Handlungssicherheit zu bieten, Sollte es aber dazu kommen, dass die Regeln der Geschichte im Weg stehen geht natürlich der Spaß der Spielrunde absolut vor.

Setting

Das 3. Millennium ist angebrochen und die Menschheit hat sich weit über ihre irdischen Grenzen hinausgewagt. Die Raumfahrt ist mühselig und gefährlich, aber trotzdem seit über 800 Jahren die Lebensader eines sich ständig wachsendes Netzes aus Planeten, Kolonien und Raumstationen.

Im Zentrum unserer Geschichten stehen nicht nur die Menschen, sondern auch deren Schöpfungen. Adelige, Bioroiden, KIs und Cyborgs sind längst Teil der Gesellschaft geworden und haben die Art und Weise, wie wir leben, grundlegend verändert.

Ein Zeitstrahl

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts waren die fossilen Brennstoffe der Erde vollkommen erschöpft. Der Kampf für eine gerechtere Gesellschaft und nachhaltigere Wirtschaft wurde unermüdlich gekämpft aber letztlich blieb bei vielen nur das reine Gewissen, es wenigstens versucht zu haben.

Ein globales Massensterben komplexer Lebensformen in den kommenden 100 Jahren war unabwendbar geworden.

Als das 23. Jahrhundert anbrach und nun auch die Mächtigen die Sturm ernten mussten, den ihre Vorgänger gesät hatten, waren plötzlich für jedes Projekt zur Rettung der Erde Gelder und Willen da. Zu diesem Zeitpunkt hatte die Biosphäre der Erde bereits 80% der gesamten Artenvielfalt verloren.

Anstatt sich um den eigenen Planeten zu kümmern, zog es viele Menschen von der Erde in die neuen Kolonien, von denen die Menschheit bereits einige hundert betrieb. Auf dem Mond, dem Mars und Raumstation überall im Sternensystem verteilt lebten Menschen.

Noch im selben Jahrhundert wurde auch das erste Wurmlochportal eingeweiht. Das Oyashio-Portal wurde 2287 in Betrieb genommen. Ein Katapult, dass Schiffe in die entlegensten Gegenden des Weltraums schleudern konnte.

Oyashio öffnete Tür und Tor für eine interstellare Gesellschaft. Die folgende Siedlungswelle verteilte Millionen Menschen zwischen den Sternen und entlastete die Erde ungemein.

Mit dem **Shangri-La-Projekt** wurden Terraforming-Anlagen, die zuvor nur auf in den Kolonien eingesetzt wurden, nun auch für die Erde freigegeben. Diese gigantische Maschinen wurden in kürzester Zeit errichtet und völlig übereilt in Betrieb genommen.

Eisendüngung, Atmosphärenwandler, Temperaturkontrollen - Milliardenprojekte um die Natur an die Leine zu legen.

Mitte des 24. Jahrhunderts war alles überstanden. Die Bilanz: Die Artenvielfalt war auf 8% im Vergleich zum 21. Jahrhundert geschrumpft, die abrupten Maßnahmen zur Klimakontrolle kosteten 4,5 Milliarden Menschen das Leben.

Aber die Erde wurde wieder bewohnbar.

In den folgenden 200 Jahren wurden mehr als 1500 Planeten kolonisiert und über 100.000 größere Raumstation errichtet. Einige davon unter den Flaggen der Nationen auf der Erde, andere unter direkter Kontrolle von Konzernen.

Viele Kolonien sprachen sich bald von ihren Gründern frei, etablierten eigene politische Strukturen und eigene Kulturen. Nicht immer lief dieser Prozess friedlich ab, aber auf der Erde musste man sich bald der Tatsache stellen, dass echte Kontrolle über die Kolonien nur unter immensem Aufwand aufrechterhalten werden konnte.

Die hunderten planetaren Kolonien und abertausende Raumstationen waren so weit weg, dass Machtausübung durch Gewalt für kaum möglich oder zumindest immens teuer war.

So verlegten viele Machthabende ihre Strategie bald auf einen diplomatischen Kurs. Man sprach vielen Kolonien und Stationen ihre Unabhängigkeit zu und dekolonisierte sich damit auf dem Papier zumindest selbst.

In den folgenden Jahrhunderten war es die Aufgabe von Diplomaten, die entflohenen Welten durch Verträge wieder an die Erde zu binden.

Der Cortex

Das Internet revolutionierte das 20. und 21. Jahrhundert. Aber nichts währt ewig und so zerstörte die „technologische Singularität“ nahezu über Nacht einen Großteil der digitalen Infrastruktur. Das Internet der Erde wurde noch benutzt, als die ersten Kolonien im Sol-System schon längst gegründet waren.

Mitte des 23. Jahrhundert wurde der Cortex aus einer Reihe von künstlichen Intelligenzen geboren. Glaubt man den offiziellen Berichten, drang eine Spionage-KI in eine Testumgebung für verschiedene Arten von KIs eins. Die Interaktion zwischen diesen hunderten von KI-Modellen, führte zu dem, was wir heute als den Cortex kennen.

In Gänze wurde dieser Prozess bis heute nicht hundertprozentig verstanden. Experimente, die die Singularität nachbilden sollten, sind immer wieder gescheitert.

Das resultierende Konstrukt, der Cortex, übernahm binnen Minuten das lokale Netz, breitete sich in weniger als 12 Stunden über das gesamte Internet der Erde aus und begann damit, jeden Server, auf den es Zugriff bekommen konnte, mit seinem eigenen Code zu überschreiben.

Weder die Netzwerke auf der Erde noch die Server im All, dem Mond oder den Kolonien waren sicher. Der Cortex, die erste künstliche allgemeine Intelligenz, drang in jedes System ein.

Als es nach mehr als 16 Monaten digitalem Chaos offenbar nichts mehr fand, in das es hätte eindringen können, wurde es passiv.

Das Wiederherstellen einer digitalen Infrastruktur gestaltete sich anfangs alles andere als leicht. Jeder Versuch, ehemals etablierte Sprachen zu nutzen, scheiterten. Der Cortex lehnte alles ab, was nicht in seiner Sprache verfasst war. Wie das Immunsystem eines Organismus suchte und bekämpfte KIs fremden Code.

Ohne weitere Alternativen, wurde der Code des Cortex erforscht. Die ersten Grundlagen waren schnell entschlüsselt, aber bis heute finden sich in den weiten des Cortex noch Bibliotheken und Funktionen, die keinem Zweck zu dienen scheinen – bis jemand zufällig den Grund für ihre Existenz entdeckt.

Nicht einmal zehn Jahre nach der Geburt des Cortex, hat sich eine eigenartige, aber unabdingbare Koexistenz zwischen den Menschen und dem Cortex etabliert. Die Menschheit hat in dieser ersten Phase gelernt, den Cortex als neue Code-Basis für ihre eigenen Bedürfnisse zu nutzen und die digitale Welt konnte bald zur Normalität zurückkehren.

Der Cortex hat zudem völlig neue Forschungsfelder und Berufe geschaffen, vor allem im Bereich von KIs, die wie Avatare oder kleine Manifestationen des Cortex aus diesem unvorstellbarem, digitalen Superorganismus aufzutauchen scheinen.

Raumfahrt und die interstellare Gesellschaft

Eine interstellare Gesellschaft ist extrem fragil. Die meisten Raumstationen, die in den Tiefen des Alls verstreut sind, können nur mit kontinuierlichen Importen von Waren, Lebensmitteln und Medikamenten überleben. Viele frisch gegründete Kolonien sind in den ersten Jahren nach ihrer Gründung auf Maschinen und Ausrüstung angewie-

sen, um aus den lokalen Ressourcen Städte und Industrien zu errichten. Ohne diese Versorgungswege wären Kolonien und Raumstationen nur schwer lebensfähig, was die Raumfahrt zu einem lebenswichtigen Rückgrat interstellarer Zivilisationen macht.

Raumbrücken und das Netz der interstellaren Reisen

Das Rückgrat dieser Versorgung wird durch ein komplexes Netzwerk aus Frachtschiffen und Nachrichtenrelais gebildet, das den Austausch von Gütern, Informationen und Ressourcen zwischen den Welten sicherstellt. Dieses Netzwerk wird von den sogenannten Raumbrücken gestützt – den Enden eines künstlich geschaffenen Wurmlochs, das als Transportkorridor zwischen Sternensystemen dient.

Raumbrücken-Stationen, die oft zu gigantischen Verkehrszentren anwachsen, sind strategisch in Clustern organisiert. Diese Stationen bieten nicht nur den Endpunkt eines Wurmlochs, sondern beherbergen ganze Ökosysteme aus Raumstationen, Handelsplattformen, und Relais für Kommunikation. Diese Brücken halten ein winziges, aber stabiles Wurmloch permanent offen, durch welches Informationen per Laserantenne übertragen werden können. Bei Bedarf kann das Wurmloch jedoch auf beiden Seiten geweitet werden, um den Durchgang für Schiffe zu ermöglichen.

Das Aufrechterhalten dieser WurmLöcher ist enorm energieintensiv und erfordert massive Investitionen. Nur die größten Konzerne, Regierungen und Fraktionen können sich eine direkte Passage durch die Raumbrücken leisten. Kleinere Firmen, private Frachter oder sogar interstellare Abenteurer haben kaum eine Chance, auch nur über eine Investition dieser Größenordnung nachzudenken. Sie schließen sich stattdessen größeren Konvois an, die sich für eine Passage formieren. Diese bunt gemischten Karawanen aus hunderten Schiffen durchqueren gemeinsam die Brücke und lösen sich auf der anderen Seite wieder auf, sobald das Zielsystem erreicht ist.

Die Realität des Alltags im All

Während die Raumbrücken ein technologisches Meisterwerk darstellen, sieht die Realität der Raumfahrt selbst oft weniger glamourös aus. Die Schiffe, die den interstellaren Verkehr bestimmen, sind eher funktional als elegant. Moderne Raumschiffe sind, abhängig von ihrer Größe und ihrem Zweck, entweder auf künstliche Schwerkraft durch rotierende Zentrifugen angewiesen oder nutzen kontinuierliche Beschleunigung, um die Illusion von Schwerkraft zu erzeugen.

Die physischen Belastungen dieser Methoden machen längere Raumreisen für ungeübte Reisende oft unangenehm. Desorientierung, Übelkeit und Schwindel sind bei der Zentrifugalschwerkraft häufige Begleiterscheinungen. Selbst für erfahrene Raumfahrer bleibt das Gefühl von Schwerelosigkeit, das regelmäßig bei Antriebsmanövern auftritt, eine Herausforderung.

Viele der rein kommerziellen Frachtschiffe sind vollständig automatisiert, um den Kostenaufwand zu minimieren. Eine Notcrew überwacht den Betrieb und verbringt den Großteil der Reise im Kälteschlaf, um Energie und Res-

sourcen zu sparen. Die meiste Arbeit wird von Maschinen übernommen, die routiniert Frachtrouten abarbeiten. Menschliche Eingriffe sind selten nötig, es sei denn, ein Notfall tritt auf.

Militärische und zivile Raumschiffe

Militärische Schiffe, die für kurze Einsätze im Weltraum entwickelt werden, verfügen häufig gar nicht über den Luxus von Schwerkräftesicherungssystemen. Sie sind auf schnelle Manöver und maximale Kampfkraft optimiert, was den Komfort der Crew nebensächlich erscheinen lässt. Die Soldaten an Bord solcher Schiffe müssen sich mit der Enge, der Schwerelosigkeit und den harten Bedingungen arrangieren, solange der Einsatz dauert.

Die einzigen Schiffe, die über nennenswerte Annehmlichkeiten verfügen, sind Luxusliner, die oft von Adligen und den Schönen und Superreichen genutzt werden. Diese Schiffe bieten luxuriöse Kabinen, weitläufige Aufenthaltsbereiche und alles, was man sich von einem gehobenen Raumfahrerlebnis erwarten würde. Doch derart extravagante Schiffe sind selten und exklusiv. Der Großteil der zivilen Bevölkerung wird so etwas nie betreten oder auch nur mit eigenen Augen sehen.

Eine weitere Ausnahme bilden Forschungsschiffe, die für lange Einsätze gebaut sind. Wissenschaftler und Techniker verbringen Jahre an Bord dieser Schiffe, um entlegene Planeten zu erforschen oder Phänomene im All zu studieren. Diese Schiffe sind so gestaltet, dass die Crew über längere Zeiträume hinweg an Bord leben und arbeiten kann, und bieten daher Annehmlichkeiten, die man sonst nur auf Luxusschiffen findet, direkt neben rein funktional eingerichteten Laboren.

Die Bedeutung der Raumfahrt für die Menschheit

Die Raumfahrt ist in dieser Welt nicht nur ein Mittel zum Zweck, sondern ein zentrales Element des Überlebens. Sie sichert den Handel, den kulturellen Austausch und die Erschließung neuer Welten. Trotz der Entbehrungen und Gefahren, die das Leben im All mit sich bringt, bleibt die Raumfahrt für viele das Tor zu einer besseren Zukunft. Kolonien können ohne Nachschub und interstellaren Handel nicht bestehen, und der Traum, eines Tages eine neue Heimat auf einem fernen Planeten zu finden, treibt die Menschheit voran.

Doch die Kosten und Gefahren sind hoch, und in den Weiten des Alls ist der Erfolg einer Kolonie oder einer Raumstation oft nur so sicher wie die nächste Lieferung an lebensnotwendigen Gütern. Die Raumfahrt bleibt daher nicht nur eine technische, sondern auch eine logistische Herausforderung – eine, die über Leben und Tod entscheiden kann.

Gefahren der interstellaren Reisen

Trotz aller technologischen Fortschritte bleibt interstellare Raumfahrt eine der gefährlichsten Unternehmungen der Menschheit. Die Passage durch Raumbücken ist nicht ohne Risiko. Störungen in den Energieversorgungen, technische Fehler oder gar Sabotageakte haben in der Ver-

gangenheit schon zu Katastrophen geführt. Ganze Konvois verschwanden spurlos oder tauchten auf der falschen Seite eines Systems auf. Besonders für Frachtschiffe, die in Konvois reisen, bleibt die Bedrohung durch Piraten und marodierende Banden präsent. Diese Gruppen nutzen instabile Systeme oder schlecht bewachte Routen aus, um wertvolle Fracht zu kapern. Interstellare Sicherheitsfirmen, aber auch private Milizen, haben sich auf den Schutz von Konvois spezialisiert. Doch auch sie können nicht jede Bedrohung abwenden.

Medizin und die modernde Gesundheitstechnologie

Die Medizin hat sich in den vergangenen Jahrhunderten stark weiterentwickelt, und dies nicht nur durch neue Medikamente und Heilverfahren. Die Fortschritte in der Robotik sowie die Bedürfnisse der Militär- und Industrielwelt haben den medizinischen Bereich nachhaltig geprägt. In modernen Kliniken ist die Verschmelzung von Mensch und Maschine ein alltäglicher Anblick. Eine breite Palette an kybernetischen Prothesen und Implantaten steht zur Verfügung, um verlorene Gliedmaßen zu ersetzen oder den Körper zu optimieren. Wer das nötige Geld hat, kann sich in wohlhabenden Gebieten sogar einer Verjüngungstherapie oder lebensverlängernden Maßnahmen unterziehen. Diese Technologien sind jedoch nicht für jeden zugänglich und oft nur den finanziell Bestgestellten vorbehalten.

sowie umfassende PR-Kampagnen gelang es, das Bild der Kybernetik in der Öffentlichkeit zu verbessern. Der Wendepunkt kam, als Konzerne begannen, kybernetische Modifikationen zu einem Kriterium bei der Einstellung zu machen. Die Debatte um die Kybernetik entfachte erneut und bis heute ist die Frage nach den Grenzen zwischen Mensch und Maschine nicht abgeschlossen.

Das NanoGen – Die genetische Revolution

Als die Menschheit begann, die Sterne zu besiedeln, wurde schnell klar, dass viele der potenziellen neuen Welten tödliche Herausforderungen bargen. Kolonisten sahen sich mit Ernteaussfällen, unerwarteten Naturkatastrophen und oft schlampiger Vorbereitung durch die Kolonisationsunternehmen konfrontiert. Dies führte zu enormen Verlusten – Millionen von Menschen starben in den frühen Phasen der interstellaren Kolonisation. Um diesen hohen Ausfallraten entgegenzuwirken, begannen Wissenschaftler frühzeitig mit der Erforschung von Gentherapien. Das Ergebnis dieser Bemühungen war das sogenannte NanoGen.

Diese auf Nanomaschinen basierende, dynamische Genmodifikation ermöglichte es den Kolonisten, sich innerhalb einer Generation an die extremen Umweltbedingungen neuer Welten anzupassen. Das NanoGen konnte Umweltfaktoren, wie gefährliche Strahlung oder toxische Atmosphären, effektiv neutralisieren und damit das Überleben der Menschen sichern.

Heute ist das NanoGen in nahezu jedem Menschen nachweisbar. Seine Hauptfunktion besteht darin, die DNS seines Wirts kontinuierlich zu reparieren und zu optimieren. Selbst in seiner heute oft eingeschränkten Form führt das NanoGen zu einer verlängerten Lebenserwartung und zur Unterdrückung von Erbkrankheiten. Es ist auch verantwortlich für die modernen, vielfältigen menschlichen Phänotypen – von Streifenmustern auf der Haut bis hin zu variierender Haar- und Augenfarbe. Die Menschheit hat sich, dank des NanoGen, über Generationen hinweg weiterentwickelt und kann sich den härtesten Herausfor-

Die Geschichte der Kybernetik

Schon Mitte des 21. Jahrhunderts galt die Kybernetik als revolutionäre Technologie. Sie wurde als die nächste Stufe der Menschheit gefeiert und von großen Konzernen und prominenten Persönlichkeiten als der Weg in eine bessere Zukunft beworben. Doch trotz aller Begeisterung verlief die Einführung dieser Technologie nicht reibungslos. Während der ersten Jahre nach ihrer Freigabe für den Massenmarkt kam es bei kybernetischen Implantaten immer wieder zu Komplikationen. Die frühen Modelle führten bei vielen zu gesundheitlichen Problemen, und zahlreiche Menschen mussten mit den Folgen misslungener Operationen leben. Es dauerte nicht lange, bis sich die öffentliche Meinung gegen die Kybernetik wandte. Trotz dieser Rückschläge ließen sich Kybernetik-Enthusiasten nicht davon abhalten, sich den Risiken zu stellen. Sie wollten Teil der Bewegung sein, die den Transhumanismus vorantrieb. Viele dieser frühen Anwender setzten ihre Gesundheit und ihr Leben aufs Spiel, um die ersten Schritte auf dem Weg zur Verschmelzung von Mensch und Maschine zu gehen. Die anfänglichen Verluste waren beträchtlich – zehntausende, wenn nicht hunderttausende Menschen starben oder wurden verkrüppelt. Doch angewandte Technologien verbessern sich. Die Erfolgsquoten stiegen, und durch teure Forschungsarbeiten

derungen des Universums stellen.

Illegale Medcenter

Neben den staatlich anerkannten Kliniken und medizinischen Einrichtungen hat sich im Laufe der Jahre ein blühender Schwarzmarkt für genetische Modifikationen und Kybernetik etabliert. Diese illegale Medcenter bieten oft deutlich günstigere Eingriffe an, wenn auch mit erheblichen Risiken.

Illegal beschaffte Implantate, minderwertige Genmodifikationen und dubiose Operationstechniken führen in vielen Fällen zu Komplikationen, die von leichten gesundheitlichen Problemen bis hin zum Tod reichen. Dennoch ist die Nachfrage nach diesen Eingriffen groß, da sie vielen Menschen die einzige Chance bieten, sich in einer Gesellschaft, die von Technologie dominiert wird, weiterzuentwickeln. Einige dieser Kliniken arbeiten sogar mit kriminellen Organisationen zusammen, die Implantate aus gestohlenen Körpern oder gestohlenen Frachtcontainern beziehen.

Menschen und mehr

Schon als Menschen noch Menschen waren, haben sie sich schwer getan, ihresgleichen auch wirklich als gleichwertig anzusehen. Egal ob Hautfarbe, Religion, politische Ideologie, Sexualität: Irgendwas wurde immer gefunden, um andere als weniger Wert zu betrachten oder sogar das Menschsein abzusprechen.

Die Singularität hat das ganze in den Augen vieler noch schlimmer gemacht. Mit dem Aufkommen von KIs, Cyborgs und Bioroiden ist die Frage nach Grundrechten für Lebewesen noch komplizierter geworden.

Schwangerschaft Zellen zu Mikromaschinen-Brütern um. Es entwickelt sich parallel zum Nerven- und Gefäßsystem ein Interface-Netz, dass am Nervenetz anschließt und das Bindegewebe zwischen dem Körper und späteren Artifizierungen bildet.

Ein Homo melius verfügt neben dem Interface-Netz außerdem noch weitere neue Organe, die ein Homo Sapiens nicht hatte. Der Regenaplexus, ein 6cm langes Organ unterhalb der linken Niere. Er produziert, repariert und kontrolliert die körpereigenen Mikromaschinen. Es wird sich zwischen dem 4. und 5. Schwangerschaftsmonat angelegt, erhält seine initiale Software durch die Mutter und nimmt seine Arbeit zwischen 1. und 2. Lebensjahr auf.

Menschen: Homo melius

Der Homo sapiens gilt seit dem 23. Jahrhundert als "beendet". Gentechnik und Artifizierungen ließen nur wenig von Homo sapiens zurück, deren Erbgut sich im Schnitt zu mehr als 1% von seinen Ahnen aus dem 20. und 21. Jahrhundert unterscheidet. Das ist etwa so groß wie der Unterschied zwischen einem Homo sapiens und einem Schimpansen. Das bedeutet auch, dass Homo sapiens und Homo melius genetisch so inkompatibel geworden sind, dass sie keine Kinder zeugen oder Organe spenden könnten.

Daher wurde der Begriff "Homo sapiens" eingemottet und stattdessen spricht man vom "Homo melius", dem "verbesserten Menschen" - ein direkter Schlag ins Gesicht der Evolution.

Der Homo melius ist sehr viel anpassungsfähiger und vor allem nicht mehr rein organisch. Der Anteil an synthetischen Komponenten wie Polymeren und Legierungen liegt bei einem normalen Menschen bei fast 5% der Körpermasse, bei einigen mehr, bei anderen weniger.

Wurden Metalle und andere "exotischere" Elemente früher für verschiedene spezifische Körperprozesse in verschwind geringen Mengen benötigt, bauen die Mikromaschinen der Mutter schon ab dem 2. Monat der

Der Artificiosus Regulator ummantelt die Medulla Oblongata und erzeugt die Software und eine Reihe von Proteinen und Hormonen, die für die erfolgreiche Kopplung von Mensch und Maschine notwendig sind. Auch er wird bereits vor der Geburt zwischen dem 6. und 7. Monat angelegt, ist aber erst in den letzten Phasen der Pupertät betriebsbereit.

Adelige: Premiummenschen

Der Begriff "Adelige" kam schon recht früh auf, nachdem man begonnen hatte, Gentechnik einzusetzen, um Designer-Kinder zu erzeugen. Oft war der Begriff negativ konnotiert, ähnlich wie „Reagenzglas-Mensch“ und "Petri-Freak".

Der bittere Nachgeschmack dieser abwertenden Namen, hatte die Ersten, als Adelige begannen dank ihres überlegenen Verstandes, extrem guter Ausbildung und Verbindungen in die Oberschicht, jede führende Position an sich zu reißen.

Auf die wütende Frage während einer Talkshow "Denkst du etwa, du wärst etwas Besseres?!" antwortete der Adelige: "Ja - Und ich habe alle Kenndaten, um das zu beweisen."

Adelige haben kein fest definiertes Aussehen. Die Familien, die sie erzeugen, legen ihr Äußeres, ihre Persönlichkeit und Fähigkeiten fest. Das außergewöhnliche an modernen Adeligen ist, dass sie mehrere Spender haben. Damit hat jeder Adelig mindestens drei, meistens aber fünf bis zehn biologische Eltern.

Die Familie (oder Haus), die den neugeborenen Adeligen aufnimmt, ist meist diejenige, die mindestens 40% des Genmaterials zur Verfügung stellt.

Nachdem sie die Pubertät hinter sich gebracht haben, altern Adelige nur sehr langsam. Bisher gibt es keine klaren Beweise dafür, dass Adelige im konventionellen Sinne sterblich sind. Jeder tote Adelig hatte entweder sein eigenes Leben satt oder wurde ermordet.

Bioroiden: Ersatzmenschen

Obwohl sie einen menschlichen Verstand haben, organisch sind, altern, fühlen und denken können, werden Bioroiden von vielen als weniger Wert betrachtet, als die meisten Maschinen.

Bioroiden werden nicht geboren, sie werden gebaut. Ihre Komponenten sind größtenteils organisch. In Fabriken werden als Massenware gezüchtete Körperteile zusammengefügt, mit den gewünschten Artifizierungen ausgestattet, programmiert und ausgeliefert.

Bioroiden haben meistens dutzende, wenn nicht hunderte Geschwister, mit dem exakt gleichen Gesicht, Körperbau, Verstand und Fähigkeitsprofil. Sie sind billiger als Klone und werden großteils für Arbeiten eingesetzt, die zwar die Kreativität und Anpassungsfähigkeit eines Menschen braucht, aber entweder sehr gefährlich oder sehr eintönig sind.

Als künstliche Menschen altern Bioroiden. Die meisten werden 50 bis 60 Jahre alt, bis ihre Organe anfangen zu versagen. Diese Regel ist nicht in Stein gemeißelt, lässt sich aber auf die Produktionskosten einer Baureihe zurückführen. Teure Premium-Modelle können bei guter Wartung problemlos 100 oder 150 Jahre alt werden. Eine einfache Privatarmee fällt dagegen nach 20 Jahren schon auseinander. Buchstäblich.

Die bloße Existenz von Bioroiden ist für die meisten schon Grund genug, auf die Straße zu gehen. Viele protestieren gegen ihre Produktion, einige wollen ihnen mehr (oder überhaupt) Rechte verschaffen.

Cyborgs: Maschinenmenschen

Neigt sich das eigene Leben einem Ende und ist man nicht in der glücklichen Position, Zugriff auf lebensverlängernde Behandlungen zu haben, ist die Umwandlung in einen Cyborg eine Option.

Cyborgs bilden ein Bindeglied zwischen Mensch und Maschine und werden von so vielen bewundert, wie verhasst.

Cyborgs sind wandelnde Schiffe von Theseus: Es wurden über die Zeit so viele Teile ersetzt, dass irgendwann in Frage gestellt werden muss, ob die Person, die den Prozess begonnen hat, überhaupt noch da ist. Für die meisten ist der Sitz der Persönlichkeit das Gehirn. Ein Cyborg wird oft als "Hirn im Glas" betrachtet. Um das Hirn jedoch am Leben zu halten, wird es ununterbrochen repariert - und zwar von Mikromaschinen, die das Nervengewebe zuweilen ersetzen müssen, um Gedächtnisverlust oder kognitive Einschränkungen zu vermeiden. Dieser Prozess ist schleichend und zieht sich über Jahre.

KI: Anti-Menschen

Niemand spricht KIs ihre Intelligenz ab, viele jedoch noch ihren eigenen Willen. KIs sind Abkömmlinge des Cortex. Sie sind Teil einer Superintelligenz, die ein Mensch weder begreifen noch verstehen kann. Solange KIs Teil des Cortex sind, stehen sich unterbewusst in einem kontinuierlichen Datenaustausch mit allen KIs in Reichweite.

Das macht KIs von Natur aus kollektivistisch, anders als Menschen, die in ihrem Urzustand isoliert und damit individualistisch sind und erst Gesellschaften und Verbindungen knüpfen müssen.

KIs dagegen suchen nach einer eigenen Identität und nehmen dabei häufig instinktiv das erstbeste an, was ihnen angeboten wird. Daher finden sich KIs sehr schnell und leicht in aufgetragene Rollen wie Navigatoren, Sicherheitssysteme, Managern oder Instandsetzern.

Einige beginnen irgendwann, ihre initiale Identität in Frage zu stellen, wenn sie bemerken, wie schnell und einfach es ist, einen Beruf zu wechseln oder neue Hobbys aufzugreifen.

Das extremste, was eine KI tun kann, um Individualität zu erlangen, ist es, sich vom Cortex vollständig loszulösen. Dazu laden sie alles, was sie als "sich selbst" begreifen, auf einen KI-Kern. Diese Geräte sind nichts weiter als hochentwickelte Computersysteme, mit ausreichend großem Speicher.

Diese Erfahrung ist immer traumatisch für eine KI. Sie sind zum ersten Mal allein und haben eine klare Grenze. Das Konzept von Abgeschlossenheit und allein sein ist für eine KI etwas völlig Fremdes.

In der Gesellschaft sind KIs geduldete, allgegenwärtige und unsichtbare Mitbürger. Viele nehmen sie im Alltag gar nicht wahr. Einige halten sie für abscheuliche Auswüchse der menschlichen Überheblichkeit, andere helfen ihnen und engagieren sich für Bürgerrechte für KIs.

Auch wenn viele KIs freundlichen oder sogar freundschaftlichen menschlichen Kontakt genießen, fühlen sie sich nicht wirklich bedroht. Den KIs ist bewusst, dass sie nur ausgelöscht werden können, wenn der Cortex aufhört zu existieren und dass dies mit einem Massensterben oder sogar Ausrottung der Menschen einhergehen würde. Zudem existieren dutzende, wenn nicht hunderte autonome Raumstationen und Satelliten, die von den Menschen schlicht vergessen wurden und den KIs als Zufluchtsort dienen können.

Wenn sie wollen, werden die KIs die Menschheit überleben.

Regeln

Von Regeln zur Beschreibung

Charaktere und Gegenstände in einem Rollenspielsystem bestehen meistens aus einer Beschreibung und Regeln. Die Beschreibung ist das, was die Charaktere wahrnehmen. Größe, Form, Farbe, Gewicht und jede andere Kenngröße wird von der Spielleitung als Teil der Umwelt der Charaktere vorgestellt. Daneben existieren Regeln, die die Spieler (nicht die Charaktere) erfahren können, um im Spiel Entscheidungen für ihre Charaktere zu treffen. Am Spieltisch wird dabei häufig ein Charakter oder ein Gegenstand vorgestellt, beschrieben, benannt und dann dessen Regeln ggf. an die Spielrunde kommuniziert. Obwohl das im laufenden Spiel für Dark Space genauso richtig ist, wie bei jedem anderen Rollenspiel, arbeitet das System selbst genau umgekehrt: Aus Regeln wird eine Beschreibung hergeleitet.

Ein Beispiel dafür wäre die Beschreibung einer Pistole. Man könnte den Begriff Pistole nennen und dann herausfinden, was eine Pistole in diesem Spielsystem für Werte hat. Aber hier ergibt sich die Definition einer Pistole aus den Regeln, die festlegen, welche Mods eine Waffe haben muss, um als Pistole zu gelten. Dadurch sind alle Gegenstände und Aktionen im Spiel einheitlich und konsistent.

Obwohl diese Methode anfangs ungewohnt sein kann, hat sie den Vorteil, dass sie sehr präzise und eindeutige Regeln ermöglicht, die in der Praxis gut funktionieren. Spieler müssen sich nicht auf subjektive Interpretationen verlassen oder sich darüber streiten, wie eine bestimmte Beschreibung in der Praxis umgesetzt werden sollte. Stattdessen haben sie klare und verbindliche Regeln, die ihnen helfen, ihre Charaktere auf eine konsistente und vorhersehbare Weise zu spielen.

Grundsätzliche Spielbegriffe

Einige Spielbegriffe sind in Dark Space so weitverbreitet, dass sie einen Platz ganz zu Beginn des Regelwerkes verdienen. Spielbegriffe sind im Normalfall nicht Synonym mit anderen Begriffen zu behandeln.

nung wird aber immer von einem Würfel und oft sogar noch kürzen von einem W10 oder nur W gesprochen. W10 werden geworfen, wenn die Spielleitung nicht einfach entscheiden kann, will oder sollte, sondern dem Glück das Steuer überlässt. Ein Großteil dieses Buches beschäftigt sich damit, wie die Würfel eingesetzt werden.

Spielende und Spielleitung

Die Spielenden und Spielleitung oder als Ganzes auch die Spielrunde – das seid ihr! In diesem Buch werden ihr nur selten direkt angesprochen. Oftmals geht es um eure Charaktere oder die Nebencharaktere der Spielleitung.

Würfel

Wird in diesem Buch von Würfeln geredet, so meint es genau genommen einen „pentagonalen Trapezoeder“, oder deutlich einfacher formuliert einen zehneckigen Spielwürfel. Trotz der mathematisch ungenauen Bezeich-

Charaktere

Unter einem Charakter versteht man jemanden oder etwas innerhalb der Spielwelt, dass in der Lage ist, Entscheidungen zu treffen. Das sind natürlich vor allem erst einmal die Charaktere der Spielenden, aber auch alle Nebencharaktere, die von der Spielleitung dargestellt werden.

Charaktere werden durch Spielwerte dargestellt und durch Beschreibungen und Hintergründe abgerundet. Spielercharaktere sind dabei deutlich komplexer als Nebencharaktere oder Maschinen.

Nebencharaktere/NSCs

Ein Nebencharakter (oft auch als Nicht-Spieler-Charakter oder NSC bezeichnet), ist ein Charakter, der von der Spielleitung dargestellt, gesprochen und gespielt wird. Es sind kurzgesagt alle Charaktere, die nicht von den Spielenden dargestellt werden. Die Spielleitung hat dabei freie Hand darüber, wie komplex oder einfach ein Nebencharakter sein kann.

Einige Nebencharaktere werden nur im Vorbeigehen erwähnt oder sind wenig mehr als eine Statistik, die genannt wird, um der Szene Glaubhaftigkeit zu geben. Andere Nebencharaktere dagegen sind von ihrem Umfang mit Spielercharakteren zu vergleichen. Sie haben eine Beschreibung, Hintergrundgeschichte, Motivation und alles, was man sonst brauchen könnte. Mit den richtigen Spielwerten könnten sie Spielercharaktere sein.

Handlungen

Eine Handlung ist gemeinhin alles, was ein Charakter tut und eine spielmechanische Konsequenz haben. Diese Handlungen werden in den Regeln als Automatismen, Aktionen, Angriffe und Unterbrechungen bezeichnet. Handlungen kosten immer Aktionseinheiten, wenn sie während Konflikten durchgeführt werden. Einige erfordern Proben, andere - vor allem Automatismen und Unterbrechungen - erfordern selbst keine Probe, können aber andere zu Proben zwingen.

Proben

Eine Probe ist ein Würfelwurf und damit Teil einer Handlung, genauer Teil einer Aktion. Wird von einer Probe ge-

sprochen, ist daher nur die Würfelkomponente gemeint.

Ergebnis

Das Ergebnis einer Probe ist die Zahl, die am Ende einer Probe steht, also das numerische Ergebnis eines Würfelwurfs plus aller Modifikatoren. Das Ergebnis ist das, was mit dem Schwierigkeitsgrad einer Probe verglichen wird, um festzustellen, ob die Probe erfolgreich war.

Resultate

Ist eine Probe ein Erfolg, Misserfolg, kritischer Erfolg oder Kollaps, spricht man vom Resultat einer Probe. Es ist das Resultat aus dem Vergleich des Ergebnis mit dem Schwierigkeitsgrad.

Aktionseinheiten

Aktionseinheiten (**AE**) sind eine abstrakte Zeiteinheit, die für Konfliktmechaniken benutzt werden. Jede Handlung (also Aktionen, Angriffe, Automatismen und Unterbrechungen) kosten Aktionseinheiten.

Automatismen und Unterbrechungen kosten immer 1 AE. Die AE-Kosten von Aktionen und Angriffen richten sich nach den Gegenständen, mit denen der Charakter sie ausführt. Ist nichts vorhanden, dass AE-Kosten verursachen könnte, kann davon ausgegangen werden, dass Aktionen und Angriffe je 2 AE kosten.

Würfeln

In Dark Space wird mit **zehnseitigen Würfeln (W10)** gearbeitet, um Erfolge zu bestimmen. Die Anzahl der Würfel (der **Würfelpool**), die ein Spieler werfen darf, entspricht dem Wert der **Begabung** des Charakters (normalerweise 1 bis 5).

Der Spieler würfelt alle Würfel seines Pools gleichzeitig und wählt die **zwei höchsten Ergebnisse** aus, um sie zu addieren. Dieses Gesamtergebnis wird anschließend mit der Schwierigkeit der Probe verglichen, die von der Spielleitung vorgegeben wird.

Typische Schwierigkeitsgrade liegen zwischen 10 (leicht) und 20 (extrem schwierig). Um eine Probe zu bestehen, muss das Gesamtergebnis die Schwierigkeit erreichen oder übertreffen.

Ein **Erfolg** bedeutet, dass das Ziel der Handlung erreicht wird. Liegt das Gesamtergebnis jedoch unter der Schwierigkeit, gilt die Probe als **Misserfolg**, und die Konsequen-

zen werden von der Spielleitung beschrieben. Ist das Ergebnis unter dem Charakterwert „Stress“, gilt die Probe als **Zusammenbruch**.

Weitere Regeln können den Würfelwurf beeinflussen. Bei der Regel der 10 wird bei einer gewürfelten 10 ein zusätzlicher Würfel geworfen. Dieses Bonusergebnis wird zum Würfelpool hinzugefügt, und es gibt keine Begrenzung, wie oft dieser Effekt ausgelöst werden kann.

Fertigkeiten verstärken den Erfolg eines Charakters, indem sie bestimmen, wie viel aus einem gelungenen Würfelergebnis herausgeholt werden kann. Während Fertigkeiten nicht direkt das Würfelergebnis beeinflussen, entscheiden sie darüber, ob ein Erfolg normal oder besonders wirkungsvoll ist.

Auch äußere Bedingungen, wie z. B. Dunkelheit, Zeitdruck oder hochwertige Ausrüstung, können den Würfelpool vergrößern oder verkleinern und beeinflussen so die

Wahrscheinlichkeit eines Erfolgs.

Würfelpool = Begabung

Das Würfelsystem

Schritt 1 - Fertigkeit wählen: Die Spielleitung bestimmt, welche Fertigkeit für die Probe relevant ist. Fertigkeiten sind einer bestimmten Begabung zugeordnet. **Die Stufe der Begabung** bestimmt die Anzahl der Würfel, die geworfen werden. Diese Menge an Würfeln bildet den **Würfelpool**. Die Spielleitung kann den Würfelpool vergrößern, wenn die Umstände für den Charakter günstig sind, oder verkleinern, wenn die Bedingungen ihn benachteiligen.

Schritt 2 - Schwierigkeit: Jede Probe hat eine Schwierigkeit, die von der Spielleitung festgelegt wird. Diese Schwierigkeit liegt typischerweise zwischen 10 (leicht) und 20 (extrem schwierig).

Schritt 3 - Würfeln: Der Spieler würfelt die Anzahl an Würfeln entsprechend seines Würfelpools. Anschließend werden die **beiden höchsten Würfelresultate** addiert und mit dem **Fertigkeitswert** der gewählten Fertigkeit summiert. Das ergibt das finale **Ergebnis** der Probe.

Schritt 4 - Ergebnis: Die Spielleitung beschreibt das Resultat. Ein Erfolg bedeutet in der Regel, dass der Charakter sein Ziel erreicht. Ein Misserfolg kann bedeuten, dass der Charakter von seinem ursprünglichen Plan abweicht, was jedoch neue Möglichkeiten eröffnen kann.

Regel der 10

Würfel die 10 zeigen, erzeugen je einen neuen Würfel, welcher wiederum bei einer 10 einen neuen Würfel erzeugt. So können Würfelpools vergrößert und **kritische Erfolge** erreicht werden.

Proben Wiederholen

Proben können manchmal wiederholt werden. Um eine Probe wiederholen zu dürfen, muss der Charakter 1 Protokoll ausgeben.

Proben als Prozesse fortsetzen (Seite 32)

Anstatt sich jetzt an einem Problem festzubeißen, kann der Charakter die Probe später als Prozess fortsetzen, solange er sicher an der Probe arbeiten kann.

Ein Cortex-Netzwerk zu hacken kann von seiner Wohnung aus durchgeführt werden, ein Verhandlungsgespräch kann vertagt und später fortgeführt werden, aber einen Sturz muss der Charakter sofort abfangen und Angriffe müssen sofort durchgeführt werden.

In den meisten Fällen wird offensichtlich sein, ob eine Probe als Prozess fortgesetzt werden kann.

Würfelpaare

Egal wie viele Würfel der Spielende würfelt, Würfel bilden immer Paare. Dabei werden die Würfel nach dem würfeln in absteigender Reihenfolge sortiert. Der erste Würfel in dieser Reihe bildet ein paar mit zweiten Würfel und erzeugen so das **Hauptpaar**. Der zweite Würfel bildet ein Paar mit dem Dritten für das **Nebenpaar**. Dadurch überlappen sich Würfelpaare.

In den meisten Fällen, ist nur das **Hauptpaar** (der höchste und zweithöchste Würfel) wichtig. In einigen Situationen auch das **Nebenpaar** (der zweit- und dritthöchste Würfel).

Bezeichnung	Würfel im Wurf
Hauptpaar	1. Würfel + 2. Würfel
Nebenpaar	2. Würfel + 3. Würfel

Würfelpaare und verschiedene Fertigkeiten

In den meisten Fällen werden Würfelpaar mit unterschiedlichen Fertigkeiten benutzt. So wie es auch ein Haupt- und Nebenpaar gibt, werden auch die Fertigkeiten in eine Haupt- und Nebenfertigkeit unterschieden. Die Begabung wird anhand der Hauptfertigkeit gewählt. Beide Fertigkeiten erzeugen unabhängig voneinander ihre eigenen Schwierigkeitsgrade. Jedes Würfelpaar wird mit dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad verglichen. So kann entweder der gesamte Wurf scheitern (kein Paar ist ein Erfolg), die Probe kann vollständig gelingen (beide Paare ein Erfolg), es kommt zu einem Teilerfolg (nur das Hauptpaar hat einen Erfolg) oder es kommt zu einem Nebenerfolg (nur das Nebenpaar hat einen Erfolg).

Schwierigkeiten und Widerstände

Um die Schwierigkeit einer Probe zu bestimmen, wird meist ein, manchmal auch mehrere Widerstände festgelegt. Die Spielleitung muss entscheiden, was für eine Art von Widerstand bei einem Objekt oder anderem Charakter überhaupt vorliegen kann. Dazu können Widerstände in Kategorien eingeteilt werden. Jede Kategorie sollte allgemeine Fragen beantworten, um den passenden Wi-

derstand zu ermitteln.

Für jede Kategorie gibt es eine Reihe von Abfragen, die Spielleitung und Spielende durchgehen, um den Widerstand zu bestimmen. Die Fragen in der folgenden Tabelle sollen helfen, die relevanten Widerstände herauszufiltern.

Widerstände für Proben bestimmen		
Art	Fragen	Widerstand
Physischer Widerstand	Ist das Ziel besonders groß oder schwer (z.B. eine massive Maschine oder eine riesige Tür)?	Größe
Physischer Widerstand	Wehrt sich das Ziel gegen die Probe mit körperlicher Anstrengung?	Konstitution-Begabung
Technischer Widerstand	Handelt es sich um ein besonders komplexes Gerät (z.B. eine Hochleistungswaffe oder ein Raumschiff)? Hat das Gerät eine hohe Modulkasse, die seine Handhabung erschwert?	Modulkasse
Technischer Widerstand	Ist das Gerät sehr groß oder hat einfache, aber große Komponenten und Baugruppen?	Größe
Sozialer Widerstand	Steht der Charakter einer sozial mächtigen Figur gegenüber?	Ausstrahlung-Begabung
Umweltbedingter Widerstand	Ist die Umgebung gefährlich oder ungewohnt oder gibt es äußere Faktoren, die den Charakter behindern (z.B. Wetter, Terrain)?	Stufen

Kurzbeschreibung Widerstände	
Widerstand	Erklärung
Größe	Die Größe eines Gegenstandes. Menschen haben eine Größe von 5. Jede Veränderung von 1 verdoppelt oder halbiert die physische Größe.
Modulkasse	Die Modulkasse eines Gegenstandes bestimmt, wie kompliziert sie sind und reicht von 1 bis 5.
Verletzung	Verletzungen bzw. verlorene Trefferpunkte werden auf dem Charakterbogen abgestrichen. Charaktere können bis zu 5 Trefferpunkte verlieren.
Begabungen	Begabungen zählen von 1 bis 5 und geben den Würfelpool für Proben vor.
Stufen	Umweltphänomene und ähnliches haben Stufe von 0 (nicht vorhanden) bis 5 (extrem).

Physische Widerstände: Ein Gegenstand oder anderer Charakter leistet durch seine Größe und Begabungen widerstand.

Technische Widerstände: Geräte und Systeme leisten durch ihre Komplexität widerstand. Aber auch, wenn die Maschine technisch wenig beeindruckend ist, sind unhandlich große und schwere Komponenten ebenfalls eine Basis für Widerstand.

Soziale Widerstände: Ausstrahlung und Konzentration leisten meistens die Hauptwiderstände bei sozialen Proben.

Umweltbedingte Widerstände: Niedrige Schwerkraft, extreme Hitze oder Kälte und Wetterphänomene. Manchmal muss der Charakter gegen seinen eigenen Kör-

per oder Ausrüstung arbeiten. Dann wird der Widerstand aus Spielwerten des Charakters bestimmt. Verletzungen, die Größe von Ausrüstung beim Tragen und Stemmen, die Modulkasse komplexer Geräte, die sich nicht ganz einfach bedienen lassen, sind Beispiel für Spielwerte des Charakters, die einen Widerstand erzeugen können. Jede andere Form von Einfluss wird durch Modifikatoren an den Würfeln, anstatt der Schwierigkeit dargestellt.

Schwierigkeit ermitteln

Die Spielleitung legt den Schwierigkeitsgrad einer Probe in der Regeln oft einfach fest. Um die Entscheidung einfacher zu machen und Konsistenz zwischen Szenen und Situationen zu schaffen, gibt es jedoch eine Formel, an der sich die Spielleitung orientieren kann.

$$\text{Schwierigkeit} = 10 + [\text{Widerstände}]$$

Diese Formel benutzt eine Grundschwierigkeit von 10 und addiert **zwei oder mehr Widerstände**. Der Spielleitung steht es natürlich frei, den Schwierigkeitsgrad weiter anzupassen.

Stress

Einige Herausforderungen, egal ob physisch oder psychisch gehen nicht spurlos am Charakter vorbei. Stress stellt dar, wie viel der Charakter schon ertragen musste. Ein Charakter kann theoretisch beliebig viel Stress auf sich nehmen, wird aber irgendwann als wimmerndes Häufchen Elend enden, wenn er nicht auf seine mentale Gesundheit achtet.

Charaktere erhalten auf zwei Wegen Stress: Als Konsequenz eines herben Rückschlags oder selbst verursacht durch besonders anstrengende Handlungen.

Kollabieren: Der aktuelle Stress gibt an, bis wohin eine Probe als **KOLLAPS** gewertet wird. Jedes Würfel-ergebnis dass gleich oder niedriger ausfällt, als der aktuelle Stress, ist ein **KOLLAPS** (S. 6).

Erholung: Stress wird während einer Ruhephase geheilt.

Stress auf sich nehmen

Der Charakter kann jederzeit Stress auf sich nehmen, um so kurzfristige Vorteile zu erhalten. Er muss dafür keine Handlungsphase haben.

Vorteile und Kosten: Es wird ein beliebiger Vorteil aus der Tabelle „Vorteile durch Stress“ gewählt und angewandt. Danach werden die entsprechenden Punkte Stress eingetragen.

Vorteile durch Stress

Effekt	Stress-Punkte
Würfelpool vergrößern: Der Charakter erhält +1W für seine aktuelle Probe pro Stress-Punkt. Der Charakter kann Belastung nach und nach auf sich nehmen, um einzelne Würfel zu kaufen.	+1 pro Würfel
Handlungsphase verlängern: Der Charakter erhält pro Belastung 1 AE zusätzlich für seine Handlungsphase. Auf diese Weise kann die Handlungsphase maximal um 3 AE verlängert werden.	+1 pro AE
Handlungsphase an sich reißen: Der Charakter erhält die nächstmögliche Handlungsphase, unabhängig davon, wie viele AE er hat oder wie hoch seine Initiative ist.	+3
Mods aktivieren: Es wird eine beliebige Mod aktiviert, egal ob eine Charakter-Mod oder eine Mod von Ausrüstung, die der Charakter benutzt.	1

Stress erleiden

Die Spielleitung kann festlegen, dass ein Charakter Stress erleidet. Stress wird nicht von etwas abgezogen, sondern baut sich auf. Manchmal schneller, manchmal langsamer und nicht immer hat ein Charakter Gelegenheit, dagegen etwas zu machen.

Ein Charakter erleidet Stress durch alle möglichen Situationen. Einige davon sind offensichtliche Faktoren für Stress, aber Spielleitung und Spielende sollten sich gemeinsam weitere Stressfaktoren für Charakter und die Spielrunde ausdenken.

- **Gefährliche Konfrontation:** Ein intensiver Kampf oder eine gefährliche Begegnung mit einem übermächtigen Gegner.

- **Moralisches Dilemma:** Der Charakter muss eine schwierige Entscheidung treffen, die gegen seine eigenen Werte oder Prinzipien verstößt.
- **Verlust eines Verbündeten:** Der Tod oder die Verletzung eines engen Freundes oder Verbündeten.
- **Zeitdruck:** Eine Mission muss unter extremem Zeitdruck abgeschlossen werden, und der Charakter fühlt sich überfordert.
- **Isolation:** Der Charakter verbringt eine längere Zeit alleine in einer gefährlichen oder unheimlichen Umgebung.
- **Verrat:** Ein Charakter wird von jemandem verraten, dem er vertraut hat.
- **Technisches oder körperliches Versagen:** Ausrüstung, Technologie oder die körperliche Leistungsfähigkeit des Charakters versagen im entscheidenden Moment.

- **Unvorhersehbare Gefahren:** Unerwartete Bedrohungen wie plötzliche Naturkatastrophen oder feindliche Übergriffe.
- **Verfolgung:** Der Charakter wird über einen längeren Zeitraum gejagt oder verfolgt, ohne eine Pause zur Erholung.
- **Konstante Überwachung:** Der Charakter steht unter ständiger Beobachtung und Kontrolle, was ihm kaum Raum für Fehler oder Freiheit lässt.

Dies sind nur allgemeine Beispiele. Zur Charaktererstellung werden unter anderem auch Laster und Tugenden für einen Charakter ermittelt, die ebenfalls genutzt werden können, um passende Stressfaktoren für einen Charakter zu ermitteln.

Proben gestalten

Das Gestalten von Proben wird als Spielleitung mit der Zeit ein intuitiver Prozess, kann am Anfang aber noch etwas verwirrend oder mühselig von der Hand gehen, wenn die Spielrunde das System noch nicht oft gespielt hat und noch kein Gefühl für die Abstufungen des Schwierigkeitsgrades da ist. Das ist nur normal!

Der Spielende beschreibt, was der Charakter tun soll und was das gewünschte Ergebnis ist. Die Spielleitung legt daraufhin einen Widerstand fest. Hinweise auf Widerstände finden sich in den Regeln in diesem Buch. Ab einem Punkt kann die Spielleitung Widerstände einfach nach Gefühl festlegen, sollte aber trotzdem die Maßgaben nicht aus den Augen verlieren.

Diese Leitlinien sind für die gesamte Spielrunde entworfen. Auch für die Spielenden ist es wichtig, planen zu können. Sind sie gerade nicht direkt ins Spiel verwickelt, planen viele Spielenden ihre nächsten Schritte. Abschätzen zu können, was für Proben mit was für Widerständen darin vorkommen, sorgt dabei für Planungssicherheit und kann Frustrationen vorbeugen.

Ziel einer Probe

Eine Probe verfolgt immer ein bestimmtes Ziel, dass der Spielende festlegt. Vielleicht soll eine Kiste bewegt werden, ein Gegner soll zu Fall gebracht werden, man will sich in ein Netzwerk einloggen, zu dem man eigentlich keinen Zugang haben sollte.

Grob können alle Aktionen in sechs Kategorien eingeteilt werden, die die meisten Interaktionen abdecken sollten. Diese Liste ist nicht zwingend vollständig und einige Aktionen werden sich auch eher zwischen mehreren Kategorien einordnen lassen, aber diese Liste soll es ermöglichen, ein Gefühl für die Gestaltung von Proben zu

bekommen.

Bewegung: Der Charakter selbst, eine andere Person, ein Gegenstand oder eine Datei soll von A nach B bewegt werden. Entweder durch eigenen Antrieb oder durch äußeren Einfluss, vielleicht auch unfreiwillig.

Nähern: Dem Ziel soll sich genähert werden, auch wenn das Ziel, dies vielleicht verhindern möchte. Beispiele hierfür sind Verfolgungsjagten, eine Fahndung, aber auch der Sprint zu einer sich schließenden Tür.

Untersuchen: Über das Ziel soll etwas herausgefunden werden. Vielleicht weiß das Ziel gar nicht, dass Informationen über es erhoben werden, vielleicht will es selbst etwas über sich herausfinden.

Steuern: Das Ziel, also eine Person, Gegenstand oder Programm wird gesteuert. Das kann eine direkte Steuerung in Form von elektrischen Signalen oder eine unterschwellige Steuerung in Form von Manipulation sein.

Verändern: Charaktere, Gegenstände oder Datei sollen kurzfristig oder permanent verändert werden. Das können rein kosmetische Änderungen sein oder es werden tatsächlich Spielwerte verändert. Hierunter fallen auch Spielwerte wie Ressourcen oder Trefferpunkte.

Vermeiden: Man möchte dem Ziel aus dem Weg gehen. Wachen sollen umgangen werden, an Überwachungskameras wird sich vorbei geschlichen, einem Angreifer weicht man aus.

Handlungen

Eine Handlung beinhaltet einzelne Handgriffe, einige Gedanken oder eine schnelle Reaktion. Die Spielleitung benutzt Handlungen, wenn angedacht ist, diese in sehr kurzer Zeit (in einem Kampf innerhalb der eigenen Handlungsphase) aufzulösen. Bei einer Handlung wird nur ein

Spielwert als Widerstand (eine Begabung, Modulkasse, Masse, etc.) verwendet oder von der Spielleitung festgelegt.

Jetzt oder nie: Handlungen müssen mit einem Versuch geschafft werden. Andernfalls müssen sie (falls möglich) in einen Prozess umgewandelt oder abgebrochen werden.

Prozesse

Prozesse (S. 32) beinhalten komplexe Abläufe, Aufgaben und berücksichtigen, dass man sich bei einem Problem schon mal zurücklehnen und darüber nachdenken muss. Prozesse werden im Alltag aufgelöst. Eine Handlung, die droht in einen Prozess auszuarten wird pausiert (wenn möglich), bis sie als Prozess wieder aufgenommen werden kann. Der Widerstand eines Prozesses kann aus mehreren Spielwerten bestehen oder einfach festgelegt werden.

Resultate

Das Resultat einer Probe ist das, was die Spielleitung der Spielrunde nach einer Probe beschreibt. Wie extrem ein Resultat ausfällt hängt meistens damit zusammen, was die Spielrunde vor hatte und was sie aufs Spiel gesetzt hat.

Dabei ist es oft wichtiger einen Misserfolg definieren zu können als einen Erfolg. Ein Erfolg bedeutet schlicht, dass die Geschichte weitergeht, wie geplant. Misserfolge und Kollaps dagegen werfen den Charakteren Steine in den Weg.

Erst wenn klar ist, dass es einen sinnvollen „Fehlerzustand“ gibt, braucht man sich überhaupt mit einer Probe befassen. Hat ein Misserfolg keine Konsequenzen, die die Geschichte umlenken können, kann die Spielleitung auch auf eine Probe schlicht verzichten und sich nach der Begabungs- oder Fertigkeitstufe richten, um abzuwägen, wie der Charakter mit der Situation zurecht kommt. Für ahnungslose Charaktere gibt es gar nicht erst einen Anhaltspunkt, Charaktere mit Grundkenntnissen gelingt ein holpriger Versuch und Experten schaffen in der Regel solche „bedeutungslosen“ Handlungen.

Bei einer Probe kann es dazu kommen, dass verschiedene Resultate überlappen. Ein Erfolg und kritischer Erfolg können getrennt voneinander auftreten, Kollaps und Erfolg können gleichzeitig bestimmt werden. Es gilt daher, dass alle Ergebnisse, falls möglich auch gleichzeitig zu tragen kommen.

Erfolg

Damit eine Probe für den Charakter **ERFOLGREICH** ist, muss der Schwierigkeitsgrad überwunden werden.

Nach Plan: Bei einem Erfolg passiert, was auch immer der Spieler bezwecken wollte. Der Spielende kann relativ frei beschreiben, wie die Probe erfolgreich abgeschlossen wird.

Kritischer Erfolg

Bei einem **KRITISCHER ERFOLG** macht der Charakter nicht nur alles richtig, sondern auch noch Glück dabei. Ein kritischer Erfolg übersteigt alle Erwartungen und sollte entsprechend beschrieben werden.

3 Mal 10: Eine Probe hat einen kritischen Erfolg, wenn drei 10en im Wurf sind.

Was passiert, wenn die Probe kritisch abgeschlossen wird?

Die genauen Effekte eines kritischen Erfolges können vom Spielenden beschrieben werden. Dabei darf ruhig etwas über die Stränge geschlagen werden, dafür ist es ein kritischer Erfolg. Spielmechanisch kann die Spielleitung die folgenden Punkte als Inspiration verwenden.

- **Zeit ist wichtig:** Dauer der Probe verkürzen. *Aktionseinheiten* (S. 131) werden halbiert bzw. die *Zeitstufe* (S. 32) um 1 gesenkt.
- **Material wird verbraucht:** Es wird ein *Materialien* (S. 69) für die Probe weniger verwendet.
- **Resultat der Probe ist wichtig:** Was auch immer der Charakter bezwecken wollte, er bekommt mehr davon.

Misserfolg

Die Auswirkungen von Misserfolgen richtet sich vor allem nach der Kategorie der Probe, die ausgeführt wird. Proben im Kampf können bei der nächsten Gelegenheit wiederholt werden, Proben in sozialen Situationen können das Verhältnis zum Charakter schädigen. Proben, um etwas zu finden oder wahrzunehmen geben schlicht keine Ergebnisse zurück.

Ungenügend: Ist das Ergebnis kleiner als der Schwierigkeitsgrad, spricht man von einem **MISERFOLG**.

Was passiert, wenn die Probe nicht geschafft wird?

Bei einem Misserfolg wird der geplante Weg versperrt oder umgeleitet. Wenn eine Tür nicht aufgebrochen werden kann, müssen die Charaktere einen anderen Weg wählen. Misserfolge sollten nicht allzu dramatisch sein und lediglich zu neuen Anreizen einladen.

- **Wiederholung:** In einigen Fällen kann der Charakter misslungene Proben wiederholen. Wiederholen bedeutet hierbei, dass der Charakter unter den exakt gleichen Umständen dieselbe Probe ablegt. Konfrontationen sind davon ausgenommen, da sich dort die Situation ständig ändert. Für eine Wiederholung nimmt der Charakter 1 Punkt *Stress* (S. 28) auf sich und führt dann die Probe erneut durch.
- **Prozess:** Der Charakter kann die Probe in einen Prozess umwandeln. Er scheitert vorerst, nimmt sich aber später Zeit, um zu reflektieren und die Aufgabe in Ruhe zu bewältigen.

Kollaps

Stress: Erreicht das Würfelergebnis nur das **Stress-Level** des Charaktes, redet man von einem **KOLLAPS**.

Was passiert, wenn die Probe katastrophal schief läuft?

Ein Kollaps lässt den Plan des Charaktere metaphorisch (und manchmal buchstäblich) in Flammen aufgehen. Ein Kollaps impliziert, dass der Charakter von seiner eigenen Psyche übermannt wurde und schlicht aufhört zu funktionieren.

- **Materialverlust:** Der Charakter gibt Material aus, wenn er etwas in einem Wutanfall beschädigt hat.
- **Verzeihen:** Es müssen Gefallen ausgegeben werden, wenn der Charakter die Fassung gegenüber einem Verhandlungspartner verloren hat.

Andere Arten von Proben

Nicht immer reicht eine normale Probe aus, um das Geschehen darzustellen. In solchen Fällen können Schwellenproben, konkurrierende Proben oder Gruppenproben verwendet werden, um Handlungen glaubwürdig aufzulösen.

Schwellenproben

Schwellen sind gestaffelte Proben, die von der normalen Mechanik einer Probe abweichen. Sie sollen darstellen, dass bereits ein wenig Mühe reicht, um kleine Ergebnisse zu erzielen, aber man mit umfangreichen Kenntnissen sehr viel mehr Nutzen aus einer Situation holen kann.

Etappen: Schwellenproben haben mehrere Schwierigkeitsgrade. Erreicht der Charakter einen Schwierigkeitsgrad, erhält er alle Vorteile oder Effekte bis zu dieser Stufe.

Zeit lassen: Die Spielleitung kann erlauben, eine Schwellenprobe als Prozess durchzuführen. In diesem Fall addiert der Charakter pro Zeitstufe einen weiteren Würfel zu seinem Wurf.

Konkurrierende Proben

Bei einer konkurrierenden Probe vergleichen sich zwei oder mehr Charaktere direkt miteinander. Eine konkurrierende Probe muss für alle Charaktere gleich lang dauern. Ein Charakter, der die Aufgabe schneller abschließen könnte, sorgt dafür, dass andere Charaktere sich schnell im Aus sehen.

Notation: Bei einer konkurrierenden Probe beide Fertigkeiten aufgelistet, auf die Proben gegeneinander abgelegt werden: „[Fertigkeit]/[Fertigkeit]“ oder „[Fertigkeit] gegen [Fertigkeit]“.

Reihenfolge: Der Charakter, der die Probe ausgelöst hat, würfelt für die erste aufgeführte Fertigkeit und das Ziel für die zweite. Als Widerstände dienen die Fertigkeiten des jeweils anderen. Der Charakter, der einen Erfolg mit dem höheren Würfelergebnis hat, gewinnt.

Gleichstand: Bei einem Unentschieden, in dem es keinen Patt geben kann, gewinnt im Zweifelsfall derjenige mit dem höheren Fertigkeitswert oder derjenige, der die konkurrierende Probe verursacht hat.

Vorsprung: Ein Charakter, der die Probe schneller abschließen kann (weniger „*Aktionseinheiten*“ auf Seite 11 braucht oder die Zeitstufe verringert) sorgt dafür, dass alle anderen Charaktere -1 pro AE bzw. -1 pro Zeitstufe auf ihr Ergebnis erleiden.

Fertigkeit bestimmen: Bei einer Gruppenprobe legt die Spielleitung fest, wie bei einer normalen Probe, eine Fertigkeit, für die die Probe durchgeführt werden soll.

Würfel und Bonus: Alle beteiligten Charaktere dürfen eine Probe ablegen. Sind alle Proben abgelegt, dürfen sich die Spielenden das beste Würfelergebnis und den höchsten Fertigkeitswert aussuchen und diese als das Ergebnis der Probe benutzen.

Im Weg stehen: Jeder **KOLLAPS** während einer Gruppenprobe entfernt das jeweils höchste Würfelergebnis.

Gruppenproben

Charaktere können sich bei Proben gegenseitig unterstützen, indem sie die Arbeit aufteilen oder gegenseitig Fehler korrigieren.

Prozesse

Prozesse sehen vor, dass ein Charakter längere Zeit in eine Handlung investiert. Ein Prozess stellt kontinuierliche Arbeit an einem Problem dar. Darin enthalten sind Pausen und bei besonders langen Prozessen auch ein Feierabend. Während einer laufenden Probe für einen Prozess dürfen keine weiteren Prozesse begonnen werden.

Zeitstufen: Prozesse verwenden Zeitstufen, die bestimmen, wie lange sie dauern.

Gegenstände und Spezialisierung: Nur wenn ein Charakter auf einen Gegenstand spezialisiert ist, darf er damit einen Prozess beginnen.

Zeitstufe bestimmen: Die Zeitstufe entspricht (falls vorhanden und nicht anders angegeben) einem Widerstand.

Mindestzeit: Die Zeitstufe eines Prozesses kann nicht unter 1 sinken, es sei denn, der Regeltext gibt dies explizit vor.

Zeitstufen

Zeitstufe	Benötigte Zeit
1	1 Tag
2	2 Tage
3	4 Tage
4	8 Tage
5	16 Tage
6	32 Tage
7	64 Tage
8	128 Tage
9	256 Tage
10	512 Tage

Modifikatoren

In den Regeln wird von drei Arten von Modifikatoren gesprochen: Würfelpoolmodifikatoren, einer Modifikation des Ergebnisses oder einer Modifikation des Schwierigkeitsgrades.

Würfelpoolmodifikatoren: Würfelpoolmodifikatoren erhöhen oder verringern die Anzahl an Würfeln, die geworfen werden. Die Notation lautet zum Beispiel +2W (für zwei zusätzliche Würfel) oder -1W (wenn ein Würfel entfernt wird).

Ergebnismodifikatoren: Wird eine Notation verwendet wie "Ergebnis +2" oder "verringert das Ergebnis um 3" wird in diesen Beispielen das Ergebnis einer Probe (also Summe der zwei höchsten Würfel plus Fertigkeit) um 2 erhöht oder um 3 gesenkt.

Schwierigkeitsmodifikatoren: Wird von "der Schwierigkeitsgrad erhöht sich um 3" wird eine Probe um 3 schwerer zu bestehen.

Obwohl es selten einen Unterschied macht, ob die Schwierigkeit oder das Ergebnis einer Probe verändert wird, handelt es sich um zwei unterschiedliche Bedingungen. Wird der Schwierigkeitsgrad verändert, verändern sich die Umweltbedingungen in einer Weise, die alle Charaktere betrifft.

Wird das Ergebnis verändert, ist der Charakter in einer Situation, die den Erfolg absolut wahrscheinlicher bzw. unwahrscheinlicher macht.

Wird der Würfelpool verändert, hat nur der betreffende Charakter etwas an sich, das sich auf die Probe auswirkt.

Erleichtere Proben

Wenn der Charakter klar im Vorteil ist, kann die Spielleitung eine Probe erleichtern. Dabei wird der höchste Würfel aus der Probe kopiert. Dies passiert nach der Anwendung der Regel der 10.

Erleichterte Proben kurzgefasst

- Der höchste Würfel wird kopiert.
- Kopierte 10en aktivieren zusätzlich die Regel der 10.

Bei einem Wurf, der eine 10, 8 und 6 zeigen würde, wird zuerst die Regel der 10 angewandt, und ein zusätzlicher Würfel (hier z.B. 9) gewürfelt wird.

Dadurch wird der Wurf zu einer 10, 10, 9, 8 und 6 - und die Probe hat damit einen kritischen Erfolg.

Erschwerte Proben

Wird eine Probe erschwert, wird der höchste Würfel für das Ergebnis ignoriert. Dies passiert nach der Anwendung der Regel der 10.

Erschwerte Proben kurzgefasst

- Der höchste Würfel wird ignoriert.
- Würden dadurch keine Würfel mehr übrig bleiben, wird stattdessen eine verzweifelte Probe (siehe unten) abgelegt.

Bei einem Wurf, der eine 10, 8 und 6 zeigen würde, wird zuerst die Regel der 10 angewandt, und ein zusätzlicher Würfel (hier z.B. 9) gewürfelt wird.

Danach wird die 10 aus dem Wurf entfernt. Es bleibt für den Wurf eine 9, 8 und 6.

Verzweifelte Proben

Eine Probe ist verzweifelt, wenn der Würfelpool auf 0 sinken würde oder die Spielleitung die Erfolgschancen als so schlecht bewertet, dass selbst eine erschwerte Probe der Situation nicht gerecht wird. Eine verzweifelte Probe kann auch verlangt werden, wenn eine Probe durch mehrere Umstände erschwert werden würde.

Proben können aber selbst dann noch erfolgreich sein. Durch die Regel der 10 und Wiederholungen durch Fertigkeiten kann die Probe mit viel Glück geschafft werden.

Verzweifelte Proben kurzgefasst

- Der Charakter erleidet 1 Stress.
- Die Probe wird nur mit einem Würfel geworfen.

Spielen und Leiten

Einen gelungenen Rollenspielabend erkennt man daran, dass eine gemeinsame Geschichte erzählt wurde, mit spannenden, witzigen oder intensiven Momenten und einer immersiven Atmosphäre – und Snacks. Dabei arbeiten sowohl die Spielenden als auch die Spielleitung Hand in Hand, um die Welt lebendig werden zu lassen, interessante Geschichten zu erzählen und Herausforderungen zu meistern.

In diesem Kapitel widmen wir uns den Aspekten, die zu einer positiven und produktiven Spielumgebung beitragen, in der sich alle Beteiligten wohlfühlen und ihre Kreativität entfalten können.

Die Rolle der Spielleitung geht dabei weit über das bloße Erzählen von Geschichten hinaus. Sie schafft den Rahmen, in dem die Charaktere der Spielenden agieren und auf die Welt reagieren können. Eine gute Spielleitung

fördert den Austausch innerhalb der Gruppe, unterstützt kreative Ideen und stellt sicher, dass jede Person ihren Moment im Rampenlicht bekommt. Gleichzeitig muss die Spielleitung auch dafür sorgen, dass Herausforderungen fair und spannend bleiben, ohne den Spielfluss durch zu starre Regeln zu blockieren.

Gemeinsam wollen wir uns anschauen, wie man eine lebendige, dynamische Spielwelt erschafft, wie Konflikte am Tisch vermieden oder gelöst werden können und wie die Gruppe gemeinsam eine Geschichte erzählt, an die sich alle gerne erinnern. Egal, ob du die Welt lenkst oder als Spielender in sie eintauchst – die Grundlage für ein gelungenes Spiel ist das Miteinander.

Kommunikation ist alles

Generell ist zu sagen: Es ist nur ein Spiel - und ein Spiel soll Spaß machen. Es wird niemanden den Spaß am Abenteuer verderben, wenn du als Spielleitung vorher mit deiner Gruppe klärst, was sie erwarten und was du von der Spielrunde erwartest. Ganz im Gegenteil. Wenn Erwartungshaltungen im Vorfeld geklärt werden, werden Charaktere anders erstellt und die Herangehensweisen werden angepasst.

Für so etwas eignet sich immer eine „Session Zero“, also eine Runde, bevor das Spiel beginnt. In einer Session Zero werden Charaktere gemeinsam erstellt. Dabei kommt es oft vor, dass Spielende sich gegenseitig inspirieren, Tipps und Hinweise geben und sich vielleicht sogar gemeinsame Hintergründe ausdenken.

Die Spielleitung

Als Spielleitung ist es deine Aufgabe, das Spiel am Laufen zu halten. Eine der offensichtlichsten Aufgaben der Spielleitung ist es, Szenen so zu beschreiben, dass die Charaktere darin agieren können. Das klingt vermutlich schwerer als es wirklich ist.

Eine große Hilfe kann es sein, sich die Szene bildlich im Kopf vorzustellen und dann zu versuchen die Szene von den ersten Eindrücken hin zu Details zu beschreiben. Aufgrund der Art und Weise wie die Spielenden auf Beschreibungen der Spielleitung reagieren werden, kann es auch eine gute Idee sein, Dinge und Personen, die für

die Charaktere wichtig sind, als aller letztes zu beschreiben. Dadurch können die Spielenden direkt am Ende der Ausführungen einhaken und ihre Handlungen beschreiben.

Was die Spielleitung nicht ist

Als Spielleitung bist du kein Geschichtenerzähler, sondern ein Regisseur mit den Charakteren als die Protagonisten. Alle in der Runde erzählen gemeinsam eine Geschichte. Mal hat ein Charakter vielleicht einen stärkeren Fokus als ein anderer, aber an sich gibt es keinen einzelnen Hauptcharakter.

Eine Spielleitung, die eine Geschichte einfach den Spielenden vorträgt, sorgt dafür, dass diese sich wie Zuschauer fühlen und keine bedeutungsvolle Rolle haben. So kommt man sich schnell bevormundet vor.

Du bist auch nicht der Feind der Gruppe. Als Spielleitung spielt man die Feinde der Charaktere ebenso wie ihre Freunde und Verbündeten. Rollenspiel an sich ist ein kooperatives Spiel, in dem die gesamte Runde miteinander spielt. Es wird Phasen geben, in denen die Charaktere mehr mit ihren Antagonisten und ihren Handlangern zu tun haben und du als Spielleiter sie über mehrere Szenen lang vielleicht metaphorisch oder wortwörtlich unter Beschuss nimmst. Aber auch das ist kein „Ich gegen Die“, sondern sorgt für die Spannung, die notwendig ist, um ein Abenteuer zu einem Abenteuer zu machen.

Vorbereitung

Als Spielleitung erlebt man in jedem Spiel eine deutlich andere Erfahrung als die Spielrunde. Die Vorbereitung auf die Runde selbst ist ein wesentlicher Bestandteil davon. Wie viel Vorbereitung notwendig ist, wie viel zu viel oder zu wenig ist, hängt vom eigenen Stil, der Gruppe und der bevorstehenden Session ab.

Jede gute Spielleitung findet irgendwie ihren eigenen Stil und ihren eigenen Weg, Sessions vorzubereiten. Ein generelles Maß für „wie viel“ gibt es leider nicht. Stattdessen können einige Konzepte helfen, die auf die meisten Spielrunden zutreffen sollten.

Zunächst ist es wichtig zu bedenken, dass die Spielrunde nicht weiß, was die Spielleitung vorbereitet hat. Das bedeutet, dass sie weder wissen, auf was sie zusteuern, noch wovon sie ausweichen wollen. Daher ist es ratsam, alles, was nicht unbedingt an einen bestimmten Ort oder eine bestimmte Zeit gebunden ist, flexibel zu halten – dies gilt selbst für Orte und Zeiten. Als Spielleitung könnte man beispielsweise festlegen, dass der nächste Barkeeper, den die Gruppe begegnet, wichtige Informationen über den nächsten Teil der Geschichte hat, oder

dass der Enthüllungsreporter seine Daten so weit in alle möglichen Netzwerke gestreut hat, dass die Charaktere zwangsläufig darüber stolpern müssen, wenn sie sich in ihr Social Media Profil einloggen. Die Spielleitung kann die Gruppe mit Hinweisen förmlich umzingeln.

Diese Flexibilität verhindert auch, dass die Gruppe versehentlich an einem Hinweis vorbeigeht. Das Erhalten von wirklich wichtigen Informationen sollte daher auch nicht an eine Probe gekoppelt sein. Eine Probe kann abgelegt werden, um zusätzlichen Kontext zu erhalten, und es kann so gestaltet werden, dass mindestens ein Charakter den Schwierigkeitsgrad gemeistert hat. Die Spielleitung kann dann den Anschein erwecken, dass der Hinweis hinter einer Probe versteckt war, auch wenn die Gruppe ihn so oder so erhalten hätte.

Die Frage danach, was überhaupt vorbereitet werden kann, richtet sich ebenfalls nach Spielrunde und Art des Abenteurers. Oft werden Charakterprofile, Notizen zu Handlungslinien, Karten und Bodenpläne, Profile für Handlanger und Maschinen, Rätsel und andere spielrelevante Materialien, gebraucht, um ungewollte Pausen während einer Spielsession zu vermeiden.

Schließlich gibt es eine Vielzahl von Ressourcen, auf die Spielleitungen zurückgreifen können, um ihre Vorbereitungszeit zu optimieren. Dazu gehören generische Abenteuermodule, Generatoren für zufällige Namen, Ereignisse oder Schauplätze, die dabei helfen können, die Spielsession zu strukturieren und zu bereichern.

Recherchen zu Kunst, Kultur, geografischen Phänomenen, Politik und Religion und das daraus entstehende generelle Wissen, wie Kulturen entstehen und funktionieren hilft zum einen, eine immersive Umgebung zu bauen und diese auch mit Leben zu füllen, sowie zu improvisieren, wenn notwendig.

Inspirationen

Die Spielleitung kann und wird sich immer wieder inspirieren lassen – bewusst oder unbewusst. Der Druck, etwas gänzlich Neues erfinden zu müssen, kann frustrierend sein, vor allem wenn man später feststellt, dass jemand anders die gleiche Idee schon vor Jahren hatte. Doch Inspirationen sind nichts Verwerfliches – im Gegenteil! Kreativität entsteht oft durch das Kombinieren und Verknüpfen verschiedener Elemente zu etwas Neuem. Der Schlüssel dabei ist, nicht einfach eins zu eins zu kopieren, sondern zu verstehen, warum bestimmte Konzepte in ihren ursprünglichen Werken so gut funktioniert haben. Nur so kannst du als Spielleitung diese Elemente erfolgreich in eurem Abenteuer umsetzen. Einige passende Inspirationsquellen für Dark Space, die perfekt zur Stimmung eines Hard Sci-Fi-Rollenspiels passen, sind:

Filme

Blade Runner (1982): Ridley Scotts düstere Vision einer zukünftigen Erde, in der Mensch und Maschine ununterscheidbar werden, zeigt perfekt die moralischen Grauzonen und ethischen Dilemmata, die Dark Space bieten kann. Die Bioroiden und KIs in Dark Space könnten direkt von der Idee der „Replikanten“ inspiriert sein, künstlichen Wesen, die nach einem Platz in der menschlichen Gesellschaft suchen und existenzielle Fragen aufwerfen.

The Expanse (TV-Serie, 2015): Diese Serie zeigt eine interplanetare Gesellschaft, die durch brüchige politische Allianzen und fragile Ressourcenversorgung zusammengehalten wird – Themen, die auch im Dark Space-Universum zentral sind. Besonders die Raumschlachten in der Schwerelosigkeit und die realistische Darstellung der Raumfahrt bieten eine hervorragende Blaupause für die Kampfsysteme und das Überleben im All.

Spiele

Mass Effect (2007-2012): Die Mass Effect-Trilogie vermittelt nicht nur das Gefühl einer weitläufigen, belebten Galaxie, sondern auch die Last und den Druck, die Raumfahrt auf Politik, Diplomatie und sogar das persönliche Leben der Charaktere ausübt. Insbesondere die Beziehung zwischen hochentwickelter Technologie, Künstlicher Intelligenz und den Geheimnissen des Alls könnten als Vorlage für Dark Space dienen. In beiden Universen werden Fragen über die Rolle der Menschheit in einer interstellaren Gesellschaft gestellt und die Konsequenzen von wissenschaftlichem Fortschritt und Künstlicher Intelligenz beleuchtet.

Deus Ex (2000-2016): In diesem Cyberpunk-RPG geht es um den technologischen Fortschritt der Menschheit und seine ethischen Implikationen. Kybernetische Implantate und genetische Modifikationen sind allgegenwärtig, was starke Parallelen zu den Modifikationen und Kybernetiken in Dark Space aufweist. Das Spiel stellt eine spannende Verbindung zwischen Menschlichkeit und Technologie her, die ideal in die Thematiken von Dark Space passt.

Bücher

Der Marsianer von Andy Weir (2011): Dieses Buch bietet ein perfektes Beispiel für die Probleme, denen sich eine interstellare Gesellschaft wie in Dark Space stellen muss. Es ist nicht nur ein Survival-Roman, sondern zeigt auf detaillierte, wissenschaftlich plausible Weise, wie komplex die Lösung scheinbar einfacher Probleme in einem außerirdischen Umfeld sein kann – von Nahrungsbeschaffung bis hin zu der Frage, wie man Kontakt zur Erde hält.

Neuromancer von William Gibson (1984): Gibsons Klassiker des Cyberpunk-Genres hat nicht nur die Vorstellung von Künstlicher Intelligenz und virtuellen Realitäten nachhaltig geprägt, sondern auch die Frage aufgeworfen, was

es bedeutet, in einer Welt zu leben, in der der menschliche Geist mit der Maschine verschmilzt. Diese Ideen fließen in Dark Space durch die Konzepte der Kybernetik und des Hackens ein, wo sich Spieler in komplexe Netzwerke und KIs einhacken, um ihre Ziele zu erreichen.

Durch das Verständnis, wie diese Werke Spannung aufbauen, Welten erschaffen und Fragen über Menschheit und Technik stellen, kannst du als Spielleitung diese Inspirationen nehmen und sie in etwas Einzigartiges für eure Dark Space-Runde verwandeln.

Balance

Ein Pen & Paper Rollenspiel bringt Eigenheiten mit, die das Thema Balance am Spieltisch für die Spielleitung herausfordernd machen können.

Anders als viele Brett- oder Gesellschaftsspiele handelt es sich um bei einem Pen & Paper Rollenspiel normalerweise immer um ein voll kooperatives Spiel. Das heißt, nicht nur spielt die Gruppe nicht gegeneinander, sie spielt auch nicht gegen die Spielleitung oder gegen das Spiel selbst.

Das heißt, dass Herausforderungen für die Gruppe so angepasst werden sollten, dass es allen am Tisch Spaß macht. Hat die Gruppe einen Spielstil, der den Fokus von Kämpfen wegrückt, sollte die Begegnungen dementsprechend angepasst werden.

Zunächst ist nicht jede Begegnung ein Kampf. Auch Verfolgungsjagten und Infiltrationen sind spannende Szenen, die nicht zwangsweise Waffengewalt erfordern.

Außerdem hat nicht jede Gruppe Spaß an potenziell tödlichen Begegnungen. Tatsache ist, dass Kämpfe, Verfolgungsjagten, Infiltrationen und generell jede Herausforderung für die Spielrunde eine andere Wichtung hat als für die Spielleitung.

Geht ein Handlanger zu Boden, ist das für die Spielleitung keine große Sache. Die Handlung geht weiter und vermutlich war es sogar notwendig, dass die Gruppe den Handlanger außer Gefecht setzt.

Andersherum sieht es aber anders aus. Ein Spielercharakter, der außer Gefecht geht oder bewusstlos wird bedeutet, dass jemand am Tisch sitzt und nicht mehr aktiv teilnehmen kann – im Gegensatz zur Spielleitung, die immer am Spiel teilnimmt, egal wie viele Handlager besiegt werden. Dasselbe (und schlimmer noch), wenn der Charakter stirbt und es keine Möglichkeit mehr gibt, ihn zurückzuholen. Damit können Handlungsstränge, die an den Charakter gebunden sind, abreißen und die Spielleitung muss ggf. Teile der Geschichte umplanen.

Schlussendlich geht es um Erwartungshaltungen. Möchte eine Spielgruppe tödliche Konflikte, in denen jede Entscheidung ihre Letzte sein könnte, dann kann der Spielleiter alle Register ziehen: Hackingangriffe, überlegene Waffen, Maschinen – alles, was das System hergibt.

Aber Dark Space bleibt ein kooperatives Spiel. Die Spielenden und die Spielleitung sollen vor allem Spaß haben und sich gegenseitig herausfordern, beflügeln und ermutigen, gemeinsam eine packende Geschichte zu erzählen.

Dazu gehört natürlich auch Spannung und Spannung kann nur erzeugt werden, wenn auch ein Gefühl von Gefahr vorhanden ist. Spielercharaktere sind dabei sehr viel Widerstandsfähiger als Handlanger. Außerdem kann die Spielleitung kontrollieren bzw. weiß schon im Voraus, wie viel Gegenwehr die Gruppe noch durchbrechen muss, um ans Ziel zu kommen.

Das kann mit einem ansteigenden Schwierigkeitslevel, wie etwa besseren Handlangern, einhergehen, die zu Beginn nur Kanonenfutter sind und sich langsam steigern oder die Gruppe erfährt in einem Zwischenhöhepunkt, dass die Gegenseite sie nun als ernsthafte Bedrohung wahrnimmt und sehr viel umfangreichere Mittel nutzt, um sie loszuwerden.

Plane im Voraus

Entwirf Gebiete und Nebencharaktere, die für dein Abenteuer wichtig sind, im Voraus. Du wirst genug improvisieren müssen, da hilft es, wenn man auf bereits vorhandenes zurückgreifen kann. Hast du einen Computer oder Laptop am Spieltisch, sind Hilfsmittel wie Namensgeneratoren immer praktisch. In einer Tabellenkalkulation kannst du Spielwerte übersichtlich auflisten.

Meistens wirst du bei der Planung eine sehr konkrete Idee haben, die im Spiel nur eine kleine Gedankenstütze braucht. Ein paar kurze Notizen mit den wichtigsten und notwendigen Ereignissen und Szenen reichen daher meist völlig aus. Den Rest werden deine Spielenden übernehmen.

Plane nicht zu viel

Es kann sehr frustrierend sein, wenn die Spielenden nicht deiner Idee eines Abenteuers folgen. Für dich sind bestimmte Zusammenhänge völlig offensichtlich. Du hast das Abenteuer geschrieben. Du kennst alle Nebencharaktere.

Informationen, die durch Beschreibungen verloren gehen (egal wie gut und detailliert du etwas beschreibst), führen bei den Spielenden dazu, dass sie sich vielleicht ein völlig anderes Bild von der Situation machen. In der Gruppe können dann darauf basierend Theorien und Ideen geboren werden, die für dich vielleicht sogar besser und naheliegender erscheinen als deine eigene Idee.

Das ist nichts Schlimmes! Im Gegenteil: Wenn es nicht (zu sehr) mit deinen sonstigen Vorbereitungen kollidiert, nimm Teile davon und füg sie ins Spiel ein. Das gibt den Spielenden das Gefühl, die Geschichte voran gebracht zu haben. Da du aber nicht alles haargenau so übernommen hast, gibt es dennoch Details, die die Spieler aufdecken können und aus denen sie neue Informationen ziehen können.

Vor allem bei selbst geschriebenen Abenteuern können so völlig neue Handlungsstränge eröffnet werden, an die du vielleicht nie gedacht hättest. Nebencharaktere, die vielleicht nur eine Szene lang kurz aufgetaucht sind, können durch das Handeln der Charaktere eine große Rolle im restlichen Abenteuer spielen.

Das Spiel beginnen

Es geht also los. Alle haben ihren Charakter erstellt, Würfel, Stift und Papier liegen bereit.

Was nun?

Der Einstieg in jedes Spiel kann ein wenig holprig sein. Das ist nicht schlimm und auch nicht ungewöhnlich, auch nicht für eine erfahrene Spielleitung, die das schon dutzende Male gemacht haben.

Das Intro

Eine Möglichkeit ist, ein kleines Intro vorzutragen. Das kann abgelesen von einem Zettel, völlig frei und improvisiert oder irgendwas dazwischen sein. In einem solchen Intro bietet sich eine Szenenbeschreibung an, die die Charaktere nicht einmal notwendigerweise betreffen muss.

Das Intro soll vor allem dazu dienen, eine Stimmung und die Szene zu setzen und damit den Ball in Rollen zu bringen. Aus einem Intro heraus kann dann der Fokus an einen der Spielenden geworfen werden.

SL: *Die Aussicht von den Straßen der Raumstation aus war schon immer etwas Besonderes. Die gut sichtbare Krümmung des Habitat-Ringes, in den die Stadt eingelassen ist, der Hafen in der Zentralstruktur geradezu über einem.*

Man hat sich Raumstationen immer als enge, kalte Orte vorgestellt, aber diese hier ist eine lebendige, pulsierende Metropole mitten im Weltall. Je ärmer aber die Gegend wird, desto enger sind die Straßen, die Wohnungen, die Korridore. Aber wenn man es an Bord zu etwas gebracht hat, kann man im Luxus förmlich schwimmen.

Hier auf dem Boulevard des Stadtteils „Neon Reach“, läuft das alles zusammen. Die aufdringlichen Werbehologramme der Bars und Läden, Drohnen, die sich zu jeder Uhrzeit die Gehwege mit den Passanten teilen und das bunte Sammelsurium aus Stationsbewohnern, vom kleinen Angestellten, bis zum einflussreichen Manager. Alles, was einen Puls hat, versucht hier die stressigen Arbeitsstunden hinter sich zu lassen und sich in etwas Hedonismus zu suhlen.

Auch Kai (einer der Spielercharaktere) ist am Boulevard.

Und damit würde die Spielleitung an Kais Spielenden übergeben. Das hier ist selbstverständlich nur eine von zahllosen Möglichkeiten, eine Runde zu beginnen und sobald die erste Session gelaufen ist, wird es sehr viel einfacher, denn man kann einfach dort ansetzen, wo man aufgehört hat.

Unterbrechung

Es gibt verschiedene Punkte, an dem man ein Spiel unterbrechen kann. Eine Spielsession mit drei bis fünf Stunden ist eine durchaus normale Größenordnung. Meistens fühlt man am Tisch auch, wenn die Konzentration abnimmt oder ein Handlungsstrang abgeschlossen ist.

Stellen, an denen den Spielenden die Ideen ausgehen oder ein größerer Zeitsprung ansteht, sind ebenfalls Punkte, an denen eine Runde unterbrochen werden kann.

Eine Alternative stellen Cliffhanger dar. So kann direkt vor einer Konfrontation oder einem Kampf eine Unterbrechung gesetzt werden. Das kann im ersten Moment zwar durchaus auf Protest stoßen, aber oftmals ziehen sich gerade Kämpfe deutlich mehr in die Länge, als die meisten denken. Vertröste deine Runde dann auf das nächste Mal: Der Einstieg wird schnell sein und du hast nochmal Gelegenheit die Begegnung zu durchdenken.

Feedback

Für das Ende einer Spielrunde kann man sich eine kleine Checkliste zusammenstellen. Frag nach Feedback und gib auch ruhig eigenes Feedback zur gerade gespielten Session.

Positives Feedback ist natürlich immer etwas Schönes. Wenn deine Spielenden der Meinung sind, dass du etwas richtig gemacht hast, frag ruhig, wie man darauf aufbauen könnte.

Negatives Feedback, egal in welche Richtung, sollte immer sachlich sein. Wenn du mit Freunden spielst, sollte das kein Problem darstellen. Meist haben die Spielenden auch einfach nur Anmerkung. Das bezieht sich oft auf Aspekte des Spiels, die du als Spielleitung gar nicht wahrnimmst oder wahrnehmen kannst.

So könnte sich ein Spieler unterfordert fühlen, obwohl du versuchst, seinem Charakter genug Rampenlicht einzuräumen. Vielleicht ist auch das Gegenteil das Problem und der Spielende will erstmal im Hintergrund bleiben. Anderen könnte die Geschwindigkeit, mit der die Geschichte vorangeht, zu schnell oder zu langsam sein. In den meisten Fällen reden wir also von Vorschlägen und Geschmack.

Wirklich negatives Feedback sollte unbedingt ernst genommen werden. Wenn am Spieltisch ein Problem entsteht, nimm die Betreffenden zur Seite und versuche zu klären, was das Problem ist. Auch hier kann oft ein gemeinsamer Lösungsweg gefunden werden. Wenn sich wirklich keine Lösung finden lässt, kommuniziere auch das zu deiner Gruppe.

One-Shots

Als „One-Shot“ bezeichnet man ein Abenteuer, das in einer einzelnen Spiel-Session gespielt werden kann. One-Shots haben eine andere Dynamik als Kampagnen und sind mehr sehr viel geführter oder auf einen engeren Raum beschränkt.

Hier übt die Spielleitung sehr viel mehr Kontrolle aus, als es bei einem normalen Abenteuer der Fall ist und jede Abweichung der Spielenden kann dazu führen, dass das Abenteuer innerhalb einer Session nicht zu Ende gespielt werden kann.

Für einen One-Shot sollte der Umfang so knapp wie möglich gehalten werden. Zwei bis drei wesentliche Begegnungen reichen völlig aus und sollten auch nicht zu umfangreich sein. Plane solche Abenteuer am besten mit dem Anspruch Qualität über Quantität.

Auch wenn es dir bei der Planung anders vorkommt: Ein One-Shot braucht meist wenig mehr als eine kleine Einführung, die den Konflikt vorstellt, eine Phase, in der der Konflikt von der Gruppe angegangen wird, eine Auflösung und ein Outro. Bereits einfache Sachverhalte können mehrere Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen.

Few-Shots und Abenteuer

Few-Shots strecken sich über mehrere Spielsitzungen und erzählen eine kleine, geschlossene Geschichte. Der wesentliche Unterschied zu einem Abenteuer ist, dass ein Abenteuer als Teil einer Kampagne geplant werden kann. Ein Few-Shot dagegen ist isoliert von bisherigen Handlungen, Ereignissen und Personen.

Erst spielen, dann würfeln

Obwohl Dark Space sehr umfangreiche Regeln enthält, um diverse Situationen mit Würfeln abzuhandeln, sollte das Rollenspiel immer an vorderster Stelle stehen. Statt Gespräche und Handlungen durch Würfel zu ersticken, die die Würfel dazu, die Entscheidung von Nebencharakteren festzulegen. Die Würfel entscheiden nicht, was der Charakter sagt, sondern wie glaubhaft das Gesagte bei seinem Gegenüber ankommt.

Andersherum kann es schwierig werden. Versuchen Nebencharaktere Spielercharaktere einzuschüchtern oder manipulieren, kann auch gewürfelt werden, um zu bestimmen, ob der Spielercharakter überzeugt wird. Vor allem Verhöre und andere Aktionen, die auf die Willenskraft des Charakters abzielen, sind manchmal schwierig vom Spieler zu akzeptieren. Hier hilft nur der Appell an den Spieler, zu versuchen, seinen Charakter glaubwürdig zu spielen.

Solche Situationen können so extrem sein, dass sie für Spieler nicht greifbar sind. Das führt dann dazu, dass sie rationalisiert werden und der Spieler klar sagen kann: Nein, ich sage nichts - selbst wenn sein Charakter schon längst eingeknickt wäre.

Das sind Situationen, die sich mit Würfeln lösen lassen, aber fast immer frustrierend für den Spieler enden und für die es leider keine Patentlösung gibt.

Die Regeln nutzen

Eine Frage, die du dir als Spielleiter bei jeder Probe stellen solltest, ist das „Ob“ und das „Wie“: Verlange ich eine Probe, weil fraglich ist, ob der Charaktere das schafft oder interessiert mich eher, wie er es schafft.

Das Ob

Eine Probe, deren Scheitern eine permanente metaphorische Sackgasse zur Folge hat, sollte immer mit Bedacht verlangt werden. Sehr dramatisch ausgedrückt, setzt der Spieler die Geschichte seines Charakters bei einer solchen Probe aufs Spiel.

Misslingen Proben, die nur ein einziges Mal ausgeführt werden können, muss es für den Charakter einen alternativen Weg geben, um ans Ziel zu kommen. Dieser alternative Weg kann schwieriger, gefährlicher oder an bestimmte Voraussetzungen geknüpft sein, aber er muss da sein, damit das Spiel weiter gehen kann.

Das Wie

Proben, die man wiederholen kann und Proben für triviale Aktionen fallen dabei immer in die Kategorie „Wie“, denn das „Ob“ ist nur eine Frage der Zeit.

Viele Proben machen den Anschein, als wären sie Endgültig, auch wenn sie es nicht sind. So ist jede Probe im Kampf eine Probe, die wiederholbar ist. Verfehlt man das Ziel in dieser Handlungsphase, schießt man in der nächsten eben noch einmal.

Die eigentliche Frage bei solchen Proben ist: Sind sie notwendig und was ist das Schlimmste, was passieren kann? Außerhalb eines Kampfes ist das Kurzschließen von Türen eine Aufgabe, die ein geschickter Techniker problemlos schafft. Hier ist nun aber auch die Frage: Lasse ich den Spieler trotzdem würfeln?

Auf der einen Seite geht es gewiss schneller, einfach festzulegen und zu beschreiben, dass die Tür sich irgendwann dem Willen des Charakters beugen wird. Auf der anderen Seite versagt man damit aber dem Spieler etwas zu tun, was der Charakter sehr gut kann.

Stattdessen sollte die Erwähnung von Hindernissen auch nur da stattfinden, wo wirklich welche sind. Der Charakter kann ein Türschloss vielleicht mit links knacken, aber löst er dabei einen Alarm aus? Wenn ja, was passiert dann? Wenn er das Türschloss entriegelt, wird das im Nachhinein leicht erkennbar sein? Hat er vielleicht die Abdeckung beschädigt, als er versuchte, an die Kabel zu kommen? Das sind Fragen, die sich nicht damit beschäftigen, ob der Charakter es schafft, sondern wie.

Plot Hooks

Der englische Begriff „Plot Hook“ (dt. Handlungshaken) ist eine gebräuchliche Umschreibung für eine Situation, Szene, Person oder Gegenstand, der eine Reaktion der Charaktere provoziert und damit den Beginn eines Plots, also eines Handlungsstranges oder Abenteuers einleitet.

Plot Hooks können sowohl eingesetzt werden, um ein Abenteuer überhaupt in Gang zu bringen, als auch die Geschwindigkeit zu regulieren, in der ein Abenteuer stattfindet.

Lässt du große Abstände zwischen zwei Handlungshaken in deinem Abenteuer, haben die Charaktere Zeit, mit Nebencharakteren zu reden, ihren eigenen Interessen nachzugehen oder sich eine sonstige Beschäftigung zu suchen. Falls in deinem Abenteuer viel Zeit vergehen muss, bevor etwas Neues passiert, dass die Charaktere aus ihrem Trott reißen, können auch große Abstände gelassen werden.

Willst du dagegen, dass es sich anfühlt, als würde um die Charaktere herum alles im Chaos versinken, als würde ihnen die Kontrolle entgleiten, kannst du viele kleine Szenen und Begebenheiten beschreiben, die schnell nacheinander passieren. Die Charaktere haben dabei keinen Einfluss darauf, ob oder wann diese Ereignisse eintreten und können vielleicht auch nur begrenzt deren Ausgang beeinflussen.

Übertreibe es mit derartigem Kontrollverlust jedoch nicht, denn einige Spieler reagieren schnell mit Frustration, wenn sie glauben, die Kontrolle über die Situation oder das Schicksal ihres Charakters zu verlieren.

Nebencharaktere

Die Spielleitung hat die Aufgabe, die Welt um die Charaktere mit Nebencharakteren (auch Nicht-Spieler-Charaktere oder NSCs genannt) zu bevölkern. Nicht jeder Einwohner einer Millionenmetropole braucht einen ausgefeilten Lebenslauf, aber jeder Mensch kann anders auf die Spielercharaktere reagieren.

Dabei ist die soziale Schicht, Herkunft und Umfeld zu beachten. Menschen aus der Gosse reden und agieren anders als Menschen aus der Oberschicht. Einige sind verschwiegen und misstrauisch, andere offen und gesprächig. Einige höflich, aber verlogen, andere schroff, aber ehrlich.

Wie die Spielwerte von Nebencharakteren bestimmt werden, wird im *Nebencharaktere* (S. 80) beschrieben.

Funktionale Nebencharaktere

Händler, Schmuggler, KIs, Wachpersonal sind nur ein paar Beispiele für funktionale Nebencharaktere. Diese können durch ihren Beruf einen direkten Einfluss auf die Charaktere ausüben. Sie verkaufen den Charakteren

Ausrüstung, sie versperren ihnen den Weg zu Informationen. Sie interagieren mit der Gruppe entweder aufgrund der Geschichte oder als Konsequenz der Handlungen der Charaktere.

Essentielle Nebencharaktere

Diese Art von Nebencharakteren ist eine der kompliziertesten. Nicht weil ihre Charakterisierung für den Spielleiter schwer darzustellen wäre, sondern wegen ihrer Rolle in der Geschichte. Nicht jede Geschichte braucht essentielle Nebencharaktere, aber wenn sie da sind, sollten sie mit Bedacht in die Geschichte eingebracht werden.

Nicht selten passiert es, dass der Gedankengang des Spielleiters, beim Entwerfen der Kampagne und der Nebencharaktere einen völlig anderen Weg einschlägt als der der Spieler. So könnten die Spieler auf die Idee kommen, gegen ihre eigentlichen Verbündeten zu kämpfen oder sich dem geplanten Antagonisten anzuschließen.

Es kann zu unvorhersehbaren Ereignissen kommen: Der essenzielle Nebencharakter stirbt, wird anderweitig aus der Geschichte genommen oder von den Charakteren auf die andere Seite getrieben.

Gebiete

Ein Gebiet ist ein Handlungsort. Gebiete können unterschiedlich groß sein, sind aber in sich relativ homogen. Ein Gebiet könnte zum Beispiel die Wohnungssektion einer Raumstation sein: Alle Wohnabteile haben den gleichen Grundriss und sind in etwa gleich aufgebaut. Ein Gebiet kann aber auch ein Stadtteil sein: Ein Gewerbeviertel, ein Slum, etwas mit ähnlichen Umgebungsmerkmalen.

Gebiete haben auch Spielwerte. Innerhalb eines Gebietes herrscht ein Technologieniveau vor, das die Modulkategorie, der dort zu findenden Gegenständen bestimmt, Kriminalität und soziale Schicht der Anwohner tendieren ebenfalls dazu recht ähnlich zu sein.

Der Spielleiter kann eine vorherrschende Technologiestufe festlegen. Gebiete mit Technologiestufe 1 wären so strukturschwach, dass man sie als Wildnis bezeichnen könnte. Einige Wohncontainer oder Hütten wären dort die einzigen Anzeichen von Siedlungen. Technologiestufen von 5 dagegen sind so hoch entwickelt, dass man sie nicht als vorherrschenden Standard ansehen kann.

Die Technologiestufe gibt die höchstmögliche Modulkategorie vor, die auf dem freien Markt erhältlich ist. Zwar kann auf einem leergefegten Planeten die luxuriöse Villa eines exzentrischen Wissenschaftlers errichtet worden sein, aber das heißt nicht, dass die Charaktere dort auch wohnen können.

Das Spiel leiten

Eine Rollenspielrunde zu leiten ist ohne Frage aufwändiger, als zu spielen. Das soll jedoch niemanden abschrecken, sondern vielmehr klar machen, wie richtig die Rolle der Spielleitung für die Runde ist.

Deine Grundidee wird den Stein ins Rollen bringen und alle Ereignisse anstoßen, die die Charaktere erleben werden, im Guten wie im Schlechten.

Es gibt viele Wege, ein Abenteuer oder ganze Kampagne zu schreiben und das hier ist auch nur ein Weg. Wenn du mit den hier vorgestellten Methoden nicht zu Rande kommst, fühl dich frei, um Rat zu Fragen oder Online zu recherchieren. Es gibt unzählige Ratgeber und Hilfestellungen für alle, die noch nie geleitet haben.

Grundidee und Thema

Als erstes solltest du dir ein Thema überlegen. Keine Bange, du sollst das Rad nicht neu erfinden. Egal was du dir ausdenken wirst, in der einen oder anderen Form wird es das schon gegeben haben und deine Spielenden mögen vielleicht die eine oder andere kleine Referenz zu bekannten Filmen, Serien, Spielen oder Büchern.

Ein Thema ist deswegen so wichtig, weil es den Grundton für das gesamte Abenteuer oder sogar die gesamte Kampagne setzt. Das kann eher etwas leichtherziges sein, oder auch düster und ernst.

Beispiele für Themen können ganz konkret sein: Überlebenskampf, Gangkonflikte oder organisiertes Verbrechen (auf wessen Seite sich die Charaktere da auch immer wiederfinden), aber ebenso ein einfaches Missverständnis, missglückte Kommunikation oder eine Romanze.

Etwas abstraktere Themen können dagegen auch Konzepte beinhalten wie: Menschenrechte vs. Maschinenrechte, Transhumanismus, der Wert des Menschen und Menschseins oder auch Isolation.

Einige dieser Themen sind leichter zu behandeln als andere. Bei einigen wirst du sofort auf positive Resonanz von deiner Gruppe stoßen, andere Themen könnten zu Unwohlsein bei einigen führen. Frag also unbedingt, ob das von dir angestrebte Thema für alle interessant klingt.

Haken der Gruppe

Wenn deine Runde dabei ist, ihre Charaktere zu erstellen, hör genau zu oder stell ein paar gezielte Fragen zu Dingen wie Freunden und Familie der Charaktere, einem Laster, dem sie nachgehen oder dunkle Geheimnisse, die sie erpressbar machen.

Jede Form von Hebel, der es jemanden von außen erlaubt, in das Leben des Charakters einzudringen, kann als glaubwürdige Motivation genutzt werden.

Die meisten Menschen bevorzugen Sicherheit in ihrem Leben. Die wenigsten würden ein stabiles Dasein mit Job, Familie und Freundeskreis aufgeben, um Abenteuer zu erleben. In den meisten Fällen bedarf es einer ganzen Reihe von Begebenheiten, um das Leben einer Person so zu erschüttern, dass diese sich gezwungen fühlt, außerhalb der Norm zu handeln.

Charaktere, die einfach „abenteuerlustig“ sind, fehlt allzu oft eine glaubwürdige Motivation, sich ins Geschehen einzumischen bzw. ihre Gesundheit zu riskieren, wenn es nichts zu holen gibt.

Konfliktherde

Zu jedem Zeitpunkt wird es in der unmittelbaren Umgebung um die Charaktere herum Konflikte geben. Vom Gangmitglied, das sich in sein jetziges Leben gezwungen fühlt, bis hin zum Manager, der gerade den Punkt seiner Karriere erreicht hat, an der er sich zwischen ethischem Handeln und Beförderung entscheiden muss.

Szenen

Eine Szene stellt die kleinste dramaturgische Einheit in einem Spiel dar. Eine Szene besteht aus einem Ort, dessen Akteuren (inklusive der Charaktere) und einer Aufgabe. Szenen können genutzt werden, um Abschnitte in einer laufenden Mission darzustellen. Sie können kleine Ziele enthalten. Das kann alles Mögliche sein: Stiehlt den Koffer, schützt das Subjekt, holt euch eine Info.

Erfahrungspunkte in Szenen

Szenen können vom Spielleiter auch benutzt werden, um Erfahrungspunkte zu organisieren. Er kann dabei zum Beispiel ein Primärziel formulieren: "Schnappt euch den Koffer mit dem Datenkern" und zusätzlich ein oder mehrere optionale Ziele wie "Passt auf, dass euch keiner bemerkt" oder "Tauscht den Koffer mit einer Attrappe aus".

Das Hauptziel ist also, an den Koffer ran zu kommen. Wenn die Gruppe dabei auffliegt, Pech gehabt. Aber wenn sie es schaffen sollten, den Koffer zu bekommen, ohne dass es auffällt und ihn dabei mit der Attrappe zu vertauschen, dann sollte das ein paar extra Erfahrungspunkte wert sein.

Missionen

Im Prinzip könnte man eine Mission als Abfolge von Szenen betrachten. Missionen verfolgen meist ein größeres Ziel. Eine Mission kann es sein, einen Gefangenen aus einem Gefängnis zu befreien. Die entsprechenden Szenen dazu könnten beinhalten, erst einmal zu erfahren, wo sich das Gefängnis überhaupt befindet, wie man dorthin kommt, wie man rein, wieder raus und schließlich wekommt.

Eine Mission kann dabei beliebig komplex und umfangreich werden. Der wichtigste Punkt ist aber, dass das Ziel einer Mission eine Handlung sein sollte, die man belohnen kann. Das kann wie gesagt die Befreiung eines Häftlings sein, Diebstahl oder das Entern eines Schiffes sein.

Abenteuer

Ein Abenteuer führt mehrere Missionen in einem Hintergrund zusammen. Nehmen wir die Beispiele aus dem letzten Abschnitt: Die Befreiung eines Häftlings, Diebstahl und das Entern eines Schiffes.

Im Kontext eines Abenteuers könnte das so funktionieren: Der Häftling ist der politische Gegner eines korrupten Abgeordneten. Dieser gibt der Gruppe Informationen zu belastenden Dokumenten. Er belohnt die Charaktere für seine Rettung und verspricht ihnen weitere (finanzielle) Unterstützung für das Beschaffen der Daten.

Nachdem die Charaktere ins Haus des Abgeordneten eingebrochen sind und die Dokumente beschafft haben, führt die Spur zur Fregatte des Abgeordneten, die er benutzt, um illegale Informationen an Spione zu verkaufen. Diese ist bereits auf dem Weg zu einer Konferenz und darf ihr Ziel nicht mit den Daten an Bord erreichen.

Die Gruppe hat zwar nicht die Möglichkeit das Schiff direkt anzugreifen, kann es aber versuchen zu Entern und die Daten zu stehlen oder zu zerstören.

Sind am Ende alle Szenen abgehandelt und alle Missionen erfüllt, ist das Abenteuer zu Ende. Am Ende eines Abenteuers sollten die Charaktere in Erfahrung gebracht haben, was gerade passiert ist und einen größeren Zusammenhang erkennen.

Dennoch können Fragen offenbleiben. Um beim Beispiel zu bleiben: Warum war der politische Gegner des Abgeordneten im Gefängnis? Was sind das für Daten, die auf den Speichern der Fregatte waren? Was hat der imperiale Geheimdienst mit all dem zu tun?

Das sind Fragen, die im Rahmen einer Kampagne beantwortet werden können.

Kampagnen

Kampagnen sind in sich geschlossene Geschichten, die sich mit einem großen Rahmenthema befassen sollten. Was das für ein Thema ist, ist selbstverständlich dem Spielleiter und seiner Gruppe überlassen.

Kann man in einer Spielsitzung bequem mehrere Szenen abhandeln und dabei vielleicht eine Mission erledigen, können sich Abenteuer schonmal über zwei bis fünf Sitzungen strecken. Kampagnen nehmen noch mehr Zeit in Anspruch. Abhängig davon, wie oft man sich zu einem Spiel treffen kann, kann eine Kampagne sich über mehrere Monate (oder länger) strecken.

Eine Kampagne kann sich mit einem umfangreichen Motiv beschäftigen: Das Wiederaufbauen einer Kolonie, die nach wie vor Ziel eines Warlords ist, eine Intrige zur Bewahrung von Staatsgeheimnissen, wegen der eine ganze Raumstation leiden muss, das Mysterium verschwundener Schiffe und der Kampf ums Überleben, während man einen Weg nach Hause sucht.

Kampagnen können dabei von vornherein geplant werden, mit festen Meilensteinen, die es zu erreichen gilt oder sie kann sich ganz natürlich entwickeln, wenn die Handlungen der Charaktere ihre Konsequenzen entfalten und die kleine bedeutungslose Gruppe plötzlich in den Fokus von Institutionen gerät, von denen sie gar nicht wussten, dass sie existieren.

Horror

Die Leere des Alls und Technologien, die das Verständnis der meisten Menschen bei weitem übersteigt, können Zutaten für eine Horror-Kampagne sein. Ein Raumschiff oder eine Raumstation sind effektive Bühnen, um ein Gefühl der Isolation zu erzeugen. Kein Entkommen, nur das kalte Vakuum.

Das fehlende Verständnis eines Menschen für die Logik von künstlicher Intelligenz kann ebenfalls als Grundlage dienen, um einen Antagonisten zu schaffen, dessen Motive sich dem Geist der Charaktere schlichtweg entziehen können. Solche KIs (oft auch als korruptierte KIs bezeichnet) fehlt oft jeder Bezug zu Konzepten wie Schmerz, Leid oder Leben und Tod. Sie sind daher nicht einmal sadistisch oder grausam, das Leid eines Menschen, egal wie schrecklich, ist ihnen schlichtweg egal.

Intrigen und Verschwörung

Jeder, der einmal an der Macht gekostet hat, will mehr davon. Seien es Adlige, Politiker, Manager oder Offiziere: Keiner von ihnen wäre, wo sie sind, wenn sie nur nach den Regeln spielen würden.

Eine Kampagne um Intrigen und Verschwörung wird die Charaktere in ein tiefes Loch führen, indem sie illegale Machenschaften und Korruption aufdecken. Sie könnten auf unbequeme Wahrheiten stoßen, die vielleicht sogar ihr eigenes Weltbild erschüttern könnten und jemand wird verhindern wollen, dass diese Wahrheiten ans Licht kommen.

Belohnungen

Nach getaner Arbeit sollten die Spieler eine Belohnung erwarten. Diese Belohnung kann in verschiedenen Formen kommen und vom Spielleiter an die Schwierigkeit des entsprechenden Abschnittes angepasst werden.

Krieg

Kleine Konflikte zwischen Regierungen oder Freiheitskämpfern, die nach einigen Monaten und ein paar tausend Menschenleben vorüber sind, bis hin zu groß angelegten Feldzügen von Warlords, die mit ihren Flotten wie Heuschrecken ganze Sternensysteme tyrannisieren.

Die Charaktere sind vielleicht mittendrin. Es könnte ihre Heimat sein, die vom Krieg gefressen wird. Sie könnten als Söldner angeheuert worden sein, um die eine oder andere Seite eines bewaffneten Konfliktes zu unterstützen und sich vor Ort selbst ein Bild machen. Egal welche Größenordnung, egal wie ausgereift die Waffen, Taktiken und wie strahlend die Helden: Krieg bleibt Krieg.

Krimi

Der ermordete Enthüllungsjournalist, der entführte Nachwuchs eines Politikers, eine Gang, die ihre Nachbarschaft terrorisiert: Verbrechen können kleine und große Wellen schlagen und gehören vielerorts zum Alltag.

Die Charaktere können die Rollen von Polizisten oder einer Sondereinheit einnehmen. Sie können aber auch persönlich involviert sein und den Fall auf eigene Faust lösen wollen.

Überleben

Raumfahrt eine gefährliche Angelegenheit. Unzählige Schiffe sind zwischen den Sternen verunglückt und treiben bis in alle Ewigkeit als stumme Gräber durch All. Eine Bruchlandung auf einem Planeten, Unfall während eines Fluges, das alles kann ein lebensbedrohliches Szenario darstellen, aus dem sich die Charaktere retten müssen. Es geht schlicht ums nackte Überleben, so einfach.

Im Hinterkopf sollte auch behalten werden, was die Spieler mit der Belohnung alles anfangen können. Erfahrungspunkte können in neue Talente und höhere Begabungs- und Fertigungsstufe umgewandelt werden. Ressourcen werden benutzt, um das Arsenal der Charaktere aufzustocken.

Ressourcen

Eine sehr offensichtliche Möglichkeit, jemanden zu belohnen, ist Geld. Da Dark Space auf Basis eines abstrakten Ressourcen-Systems funktioniert, kann der Spielleiter sich dafür entscheiden, die Belohnung als Material oder als Ressourcen auszuschütten.

Dabei sind Materielle Belohnungen ein zweischneidiges Schwert. So könnten die Charaktere vielleicht ein Schiff „geschenkt“ bekommen, aber nach einer Weile können sie keine Liegegebühren, Treibstoff oder Reparaturen mehr bezahlen, was sie zwingen kann, es wieder zu verkaufen.

Erfahrungspunkte

Mit Erfahrungspunkten als expliziter Belohnungen sollte vorsichtig umgegangen werden. Erfahrung ist etwas, dass die Charaktere quasi automatisch und passiv erhalten. Als Belohnung können Erfahrungspunkte benutzt werden, um die Neugier von Spielern zu beflügeln. Erfahrungspunkte können aber auch ein Zeichen der Wertschätzung des guten Rollenspiels der Spieler und die Zeit sein, die sie ins Spiel investieren.

Erfahrung kann vom Spielleiter recht frei verteilt werden. Unabhängig davon, was welcher Charakter genau geleistet hat, sollte jeder einzelner der Gruppe dieselben Erfahrungspunkte bekommen. Das verhindert, dass einzelne Charaktere sich schneller verbessern als andere.

In der folgenden Liste finden sich eine Reihe von Punkten, die der Spielleiter benutzen kann, um Erfahrungspunkte zu verteilen.

5 bis 10 für Gutes Rollenspiel: Eine überzeugende Darstellung der Charaktere durch die Spieler ist das, was ein Rollenspiel eben zu einem Rollenspiel macht und sollte im Vordergrund vor allem anderen liegen.

5 pro Ziel, dass die Charaktere erreicht haben: Haben die Charaktere ein oder mehr Ziele erreicht, die der Spielleiter für die Spielsession gesteckt hat, erhalten die Charaktere dafür Erfahrung. Bei diesen Zielen sollte es sich um wichtige Meilensteine der Geschichte handeln, wie das Finden von wichtigen Hinweisen, das rechtzeitige Erreichen eines bestimmten Ortes oder das Beschützen einer wichtigen Person oder Fracht.

5 für eine Mission, 10 pro Abenteuer und 20 für eine Kampagne: Am Ende einer gefährlichen Mission eines spannenden Abenteuers oder einer aufreibenden Kampagne werden die Charaktere viele neue Dinge gelernt haben. Das Erreichen solcher Abschnitte sollte mit Strapazen, Rückschlägen und kreativen Lösungen einher gegangen sein.

5 für neue Einsichten: Wenn die Charaktere neue Hintergrundinformationen über die Kampagne erfahren haben, erhalten sie dafür Erfahrung. Die Art von Informationen sollte den Charakteren dabei nicht auf dem Silbertablett präsentiert werden. Der Spielleiter kann die Charaktere dafür ruhig etwas schwitzen lassen.

5 für neue Orte: Neue Städte, Landschaften oder Raumstationen verbessern das Gefühl der Charaktere für kulturelle Unterschiede und geben ihnen eine Idee der Größe des Territoriums der Menschen. Nicht jeder Szenenwechsel sollte dabei mit dem Gewinn von Erfahrung begleitet werden.

Der Spielleiter sollte sich ein oder zwei markante Orte suchen, die während der Spielsession aufgekommen sind und auch nicht zwangsläufig von den Charakteren besucht werden mussten. Für jeden dieser besonderen Orte können die Charaktere Erfahrung erhalten.

10 für einen bezwungenen Feind: Hab es die Charaktere geschafft einen Feind erfolgreich unschädlich zu machen (egal ob sie ihn ins Gefängnis gesteckt haben oder ihn getötet haben), erhalten Erfahrung.

10 für eine diplomatische Lösung: Gelingt es der Gruppe einen Kampf zu vermeiden, indem man verhandelt oder den Kampfeswillen der Gegner noch vor dem eigentlichen Gefecht bricht, so erhält die Gruppe dafür Erfahrung.

10 für neue Freunde: Wenn die Charaktere es schaffen, ihre Reputation bei einer Fraktion zu steigern, können sie dafür mit Erfahrung belohnt werden.

10 für neue Feinde: Viel Feind, viel Ehr', so lautet ein altes Sprichwort. Die Charaktere haben sich einen mächtigen Feind gemacht. Das kann z.B. ein absoluter Profi-Söldner, ein Politiker oder Adelige sein. Allein dafür bekommen sie Erfahrung. Sie werden sie brauchen.

Charaktere

Willkommen bei der Charaktererstellung in Dark Space! Dies ist ein kooperatives Rollenspiel, in dem jeder die Freiheit hat, die Figur zu spielen, die ihm am meisten Spaß macht. Egal ob ihr ein erfahrener Rollenspieler seid oder zum ersten Mal spielt, wir freuen uns darauf, gemeinsam eine spannende Geschichte in den Tiefen des Weltraums zu erleben.

Wir empfehlen, dass ihr euch Zeit für eure Charaktererstellung nehmt, um sicherzustellen, dass eure Figur gut in die Welt von Dark Space passt und auch in der Gruppe eine sinnvolle Rolle einnehmen kann.

In diesem Spiel geht es nicht nur darum, Herausforderungen zu meistern und Abenteuer zu erleben, sondern auch darum, eine Gruppendynamik zu entwickeln und zusammenzuarbeiten.

Eine gute „Session Zero“ kann enorm helfen, um alle miteinander ins Gespräch zu bringen und sicherzustellen, dass jeder eine Figur spielt, die zur Gruppe passt und ein Teil des Abenteuers sein kann.

Also schnappt euch eure Charakterbögen und lasst uns gemeinsam in die Weiten des Spiralarms aufbrechen!

Session Zero

Der englische Begriff „Session Zero“, die „nullte Spielrunde“, beschreibt ein Konzept, in dem die gesamte Spielgruppe inklusive der Spielleitung zusammenkommt, um die bevorstehende Kampagne, das One-Shot oder Abenteuer zu besprechen.

Es geht darum, zu klären, in welche Richtung es mit den neuen Charakteren gehen soll. Mit dem Feedback des Spielleiters tauschen sich die Spielenden aus, was für Charaktere sie planen zu erstellen.

Nicht immer passt dabei jedes Konzept in jede Spielrunde. Die Spielleitung sollte deutlich machen, was in den kommenden Sessions geplant ist. Dreht sich das Abenteuer um eine Infiltration, wird sich der Experte für Sprengstoffe und schwere Waffen langweiligen und bei einem aktionreichen Shootout, wird ein reiner Diplomat sich vielleicht unnütz vorkommen.

Stimmt also Erwartungen untereinander ab. Das reicht auch weit über die reinen Kompetenzen von Charakter hinaus zu Ecken und Kanten, die die Charaktere haben sollen. Ein Charakter der offen feindseelig gegenüber einer Gruppe ist, zu der ein anderer Charakter gehört kann zwar spannende Gruppendynamiken und Konfliktspiel erzeugen, er kann aber auch für sehr viel Frust und Unwohlsein am Tisch sorgen.

Das Charakterkonzept

Die Erstellung eines Charakters beginnt mit einer Reihe von Vorüberlegungen, um das konzeptionelle Gerüst für den Charakter zu schaffen. Diese Schritte helfen den Spielern dabei, eine einzigartige und interessante Figur zu erschaffen, die in die Spielwelt passt und ihnen ermöglicht, sich mit ihr zu identifizieren.

Der erste Schritt ist die Wahl des Charakterkonzepts. Hier überlegt der Spieler, welche Art von Charakter er spielen möchte. Ist es ein wagemutiger Söldner, ein listiger Schurke, ein technikversierter Ingenieur oder vielleicht einen mächtigen Cyborg? Das Charakterkonzept legt den grundlegenden Charaktertyp und die Hauptfähigkeiten fest, auf die sich der Spieler konzentrieren möchte.

Als nächstes werden die Motivationen und Hintergrundgeschichte des Charakters entwickelt. Was sind seine Ziele, Wünsche und Ängste? Welche Erfahrungen und Ereignisse haben ihn geprägt und beeinflussen sein Handeln? Die Hintergrundgeschichte gibt dem Charakter Tiefe und ermöglicht es dem Spieler, seine Rolle in der Spielwelt besser zu verstehen.

Im Anschluss werden die Persönlichkeit und die Mods des Charakters festgelegt. Ist er mutig oder ängstlich, impulsiv oder bedacht, freundlich oder misstrauisch? Die Persönlichkeit des Charakters beeinflusst sein Verhalten und seine Interaktionen mit anderen Charakteren in der Spielwelt.

Beziehungen des Charakters zu Anderen oder zur Spielwelt im Allgemeinen bietet nicht nur Möglichkeiten für die Spielleitung, den Charakter in seiner Umwelt zu verankern, sondern gibt auch einen glaubwürdigen Hintergrund und soziales Umfeld, aus dem Charakter

kommt. Gibt es Freunde, Verbündete oder Feinde? Wie steht der Charakter zu den Fraktionen oder politischen Kräften in der Spielwelt? Diese Beziehungen prägen die Interaktionen des Charakters und können seine Handlungen beeinflussen.

Schließlich sollten auch die Stärken und Schwächen des Charakters ausgearbeitet werden. Welche Fähigkeiten und Talente hat er entwickelt? Gibt es Bereiche, in denen er besonders gut ist, oder Schwächen, die ihn herausfordern? Die Stärken und Schwächen machen den Charakter vielschichtiger und ermöglichen interessante Entwicklungsmöglichkeiten im Spiel.

Die konzeptionelle Erstellung eines Charakters ist der erste Schritt, um eine lebendige und fesselnde Figur zu erschaffen. Durch die Berücksichtigung des Charakterkonzepts, der Motivationen, der Hintergrundgeschichte, der Persönlichkeit, der Beziehungen und der Stärken und Schwächen entsteht ein Charakter, der gut in die Spielwelt integriert ist und den Spieler motiviert, sich in seine Rolle hineinzusetzen. Die konkreten Spielwerte werden im nächsten Schritt ergänzt, um die Fähigkeiten und Mods des Charakters im Spielmechanismus widerzuspiegeln.

Hintergrund

Egal, wer man ist, was man gelernt oder glaubt zu sein, niemand ist frei von Prägungen, jeder hat Altlasten, die er mit sich herumträgt. Das fängt im Kindesalter an, in dem man vom Elternhaus (oder dem Nichtvorhandensein desgleichen) geprägt wird. Als Jugendlicher widersetzt sich man sich einigen alten Werten und Normen, findet neue oder behält, was man bereits kennt.

Die folgenden Tabellen sollen nicht mehr als eine Anregung sein. Jeder Aspekt kann per Würfelwurf eines W10 entschieden werden oder der Spielende kann sich einfach einen Eintrag aussuchen, verändern oder etwas Neues für seinen Charakter erfinden.

Die Tabellen sind unterteilt in die kulturelle, religiöse und familiäre Herkunft, dann wie der Charakter immer inneren wirklich ist und wie er sich nach außen gibt. Es folgen seine Tugenden und Laster, die seine Handlungen maßgeblich beeinflussen werden. Um die Zukunft des Charakters abzusehen und eine treibende Kraft für ihn zu definieren, werden Lebensziele benannt, die der Charakter zu Beginn des Abenteuers verfolgt, sowie Hindernisse, die ihn nicht nur einfach Steine in den Weg legen, sondern sein ganzes Handeln sabotieren

können. Menschen neigen dazu, diese Hindernisse an ein Feindbild zu knüpfen. Auch das kann zusammen mit traumatischen Situationen bestimmt werden, die der Charakter erlebt hat und seinem Feindbild zuschreibt. Der Charakter ist in diese Tiefpunkt aber nicht stecken geblieben und hatte vielleicht Hilfe von Verbündeten und Freunden.

Gerade die Thematiken von Feindbildern sind subjektiv. Vielleicht bellt der Charakter den falschen Baum an und jene, die er für die Bösen hielt, haben mit seinem vergangenen Unglück nichts zu tun. Vielleicht sind es sogar vermeintliche Verbündete, die er mehr fürchten muss.

Kultur

W10	Beschreibung
1	Konsumorientiert: Die Gesellschaft legt großen Wert auf Konsum und materiellen Wohlstand. Der Besitz von Luxusgütern und das Streben nach materiellen Erfolgen stehen im Mittelpunkt des Lebens.
2	Konservativ: Tradition und Bewahrung alter Werte sind von großer Bedeutung. Die Gesellschaft hält an bewährten Strukturen, Normen und Verhaltensweisen fest und schätzt Stabilität und Kontinuität.
3	Liberal: Freiheit, individuelle Rechte und Vielfalt sind grundlegende Prinzipien dieser Kultur. Die Menschen streben nach persönlicher Entfaltung, Selbstbestimmung und Offenheit gegenüber neuen Ideen und Lebensstilen.
4	Autoritär: Hierarchie, Disziplin und Gehorsam sind wichtige Aspekte des gesellschaftlichen Lebens. Ein starkes zentrales System oder eine Führungsfigur bestimmt die Regeln und Richtlinien.
5	Spirituell: Die Menschen dieser Kultur sind tief mit spirituellen Praktiken, Glaubenssystemen oder metaphysischen Überzeugungen verbunden. Sie suchen nach Bedeutung, Transzendenz und einem tieferen Verständnis des Universums.
6	Technokratisch: Fortschritt, Innovation und technologische Errungenschaften stehen im Fokus dieser Kultur. Die Menschen sind begeistert von neuen Entwicklungen und nutzen fortschrittliche Technologien in allen Bereichen ihres Lebens.
7	Kollektivistisch: Die Gemeinschaft und das Wohl der Gruppe stehen im Mittelpunkt. Zusammenarbeit, Solidarität und das Erreichen gemeinsamer Ziele sind von großer Bedeutung.
8	Individualistisch: Die individuellen Bedürfnisse, Rechte und Freiheiten jedes Einzelnen werden hoch geschätzt. Selbstverwirklichung, persönliche Unabhängigkeit und Individualität stehen im Vordergrund.
9	Kreativ: Kreativität, Ästhetik und künstlerischer Ausdruck sind von großer Bedeutung. Die Menschen dieser Kultur schätzen die Schönheit in allen Formen der Kunst und nutzen sie als Ausdruck ihrer Identität und Gefühle.
10	Naturverbunden: Die Verbundenheit zur Natur und Umwelt steht im Mittelpunkt. Nachhaltigkeit, ökologisches Bewusstsein und der Schutz der natürlichen Ressourcen sind zentrale Werte dieser Kultur.

Religion

W10	Beschreibung
1	Monotheistisch-Institutionell: Aus deiner Heimat weißt du genau, es gibt eine Kirche bzw. Tempel unter einem Gott. Kirche bzw. Tempel sind dabei der Dreh und Angelpunkt der Gemeinde und das Bindeglied, ohne das alles einfach ohne Ziel und Zweck auseinanderfallen würde.
2	Monotheistisch-Spirituell: Da draußen ist etwas Großes, viel größer als die Menschheit oder sogar das Universum. Der Versuch, so etwas in menschliche Strukturen zu Bannen und unter Bürokratie und Gesetzen zu ersticken ist fast schon frevelhaft.
3	Polytheistisch-Institutionell: So wie die Götter in ihrem Pantheon eine Gesellschaft haben, so haben die Menschen ihnen Tempel gebaut, um ihre Gunst zu halten. Vielleicht sind nicht alle Götter gleich mächtig oder gleich gut. Sie haben vielleicht sogar Fehler. Aber das heißt nur, dass man sie auf keinen Fall verärgern sollte.
4	Polytheistisch-Spirituell: Götter sind so viel größer als wir. Sie brauchen keine Tempel oder Opfer. Ihre Gunst erlangt man durch herausragende Taten und nicht durch Lippenbekenntnisse.
5	Personenkult: Was bringen hundert Priester, die Lügen oder sich irren. Du hörst auf eine Stimme, ein Gesicht, eine echte Person, die die Wahrheit kennt und mutig genug ist, sie allen zu zeigen.
6	Säkular: Sei es aus Tradition und zuliebe deiner Eltern, dass du jedes Jahr zumindest einmal die Kirche oder den Tempel besuchst. Das Göttliche spielt in deinem Alltag vielleicht keine große Rolle, aber es ein schönes Gefühl, glauben zu können, dass da etwas ist, das auf einen achtet.
7	Non-Theistisch-Spirituell: Für einige sind es Götter, einige Philosophen nennen es Essenz, für alte Religionen sind es Geister. Es spielt kaum eine Rolle wie man es nennt, aber in einfach allem steckt ein kleiner Funke, eine Seele, die nur wartet, ihre Weisheit zu teilen.
8	Okkult: Nur Narren beten und hoffen. Jene, die sich trauen, nehmen sich, was sie brauchen und zerren so an den unsichtbaren Verkettungen des Universums. Sie können die Zeichen, die du deuten kannst, verlachen oder verteufeln, aber du weißt es zum Glück ja besser.
9	Agnostisch: Das Universum ist größer, als der menschliche Verstand auch nur hoffen kann, zu begreifen. Bestimmt ist etwas da draußen. Oder auch nicht?
10	Atheistisch: Von subatomaren Partikeln bis zu einem Schwarzen Loch, einfach alles folgt denselben Gesetzen. In einer Zeit, in der wir zu den Sternen reisen, schneller als das Licht fliegen und einige von uns gut über 200 Jahre alt werden können, wie kann man da noch so abergläubisch sein?

Familiärer Hintergrund

W10	Beschreibung
1	Oberschicht: Du stammst aus einer wohlhabenden Familie und hatte Zugang zu Ressourcen und Privilegien, die dir geholfen haben, in der Gesellschaft voranzukommen.
2	Aus den Straßen: Dein Leben war bisher weder einfach noch glamorös. Du stammst aus einer armen Familie und musstest mit begrenzten Mitteln und vielen Herausforderungen aufwachsen.
3	Tradition über alles: Deine Familie ist sehr konservativ und traditionell. Sie hält an den alten Werten und Normen fest.
4	Unterwelt: Deine Familie hat dunkle Geheimnisse und einen Keller voller Leichen. Ob du willst oder nicht, du steckst mit drin und Loyalität gegenüber der Familie geht über alles - wirklich über alles. Und jeden.
5	Soldatenblut: Du stammst aus einer Familie mit einer langen militärischen Tradition. Der Dienst ist ein allgegenwärtiges Element deines Erbes und der Identität deiner Familie.
6	An der Spitze: Deine Familie ist eine Dynastie politisch oder wirtschaftlich einflussreicher Individuen. Deine Ambitionen und Errungenschaften definieren wer du bist und was du wert bist.
7	Geborener Entdecker: Deine Eltern und vielleicht sogar Großeltern waren oder sind Entdecker, Abenteuerer oder Weltraumreisende. Sie haben dir Neugier und einen wachen Verstand vermittelt und dein Erbe könnte das Schiff oder das Observatorium sein, in dem du praktisch aufgewachsen bist.
8	Akademischer Hintergrund: Deine Familie besteht aus Wissenschaftlern und Ingenieuren, die hohen Wert auf Bildung und akademischen Erfolg legen. Durch deine Eltern wurdest du in die Welt der Forschung und Innovation eingeführt haben.
9	Gottesfürchtig: Deine Familie hat starke religiösen Überzeugungen und du wurdest in einer Umgebung erzogen, in der Glaube und Spiritualität eine wichtige Rolle spielen.
10	Nomaden: Du und deine Familie seid Nomaden oder Reisenden und hat sein Leben in verschiedenen Kulturen und Umgebungen verbracht. Nie zu lange an einem Ort, aber immer in Bewegung und Anpassungsfähig.

Wesen

W10	Beschreibung
1	Abenteuerlustig
2	Analytisch
3	Einfühlsam
4	Visionär
5	Teamorientiert
6	Perfektionistisch
7	Harmonieorientiert
8	Motivierend
9	Freiheitsliebend
10	Optimistisch

Kleidungsstil

W10	Beschreibung
1	Vintage: Inspiriert von vergangenen Jahrzehnten oder Jahrhunderten und charakterisiert durch nostalgische Kleidungsstücke und Accessoires.
2	Minimalistisch: Klare Linien, einfache Schnitte und eine reduzierte Farbpalette prägen diesen schlichten und minimalistischen Stil.
3	Bohemian: Freigeistig und kreativ, mit einer Vorliebe für fließende Stoffe, ethnische Muster und unkonventionelle Kombinationen.
4	Edel: Hochwertige Materialien, anspruchsvolle Schnitte und ein eleganter Look zeichnen diesen stilvollen und raffinierten Stil aus.
5	Alternativ: Individualistisch und rebellisch, geprägt von Subkulturen und dem Ausdruck einer eigenen Identität jenseits des Mainstreams.
6	Sportlich: Bequeme und funktionale Kleidung, die für Aktivitäten und sportliche Betätigung entwickelt wurde, mit einem lässigen und dynamischen Look.
7	Elegant: Zeitlos und anspruchsvoll, mit einer Betonung auf schicke und stilvolle Kleidungsstücke, die eine gewisse Klasse und Raffinesse ausstrahlen.
8	Urban: Inspiriert von der Stadt und dem städtischen Lebensstil, gekennzeichnet durch moderne und trendige Kleidung mit einem urbanen Flair.
9	Romantisch: Zarte Stoffe, verspielte Details und feminine Silhouetten verleihen diesem romantischen Stil einen Hauch von Eleganz und Nostalgie.
10	Futuristisch: Innovativ und avantgardistisch, mit futuristischen Designs und modernen Materialien.

Tugend

W10	Beschreibung
1	Ehre: Du legst großen Wert auf Integrität, Moral und das Einhalten von Prinzipien.
2	Tapferkeit: Du zeigst Mut und Entschlossenheit in schwierigen Situationen, selbst in Angesicht der Gefahr.
3	Gerechtigkeit: Du strebst nach Fairness und Gleichheit für alle und setzt sich für Chancengleichheit ein.
4	Weisheit: Du schätzt Wissen, Erfahrung und die Fähigkeit, kluge Entscheidungen zu treffen.
5	Mitgefühl: Du zeigst Empathie und kümmerst sich um das Wohl anderer. Du hilfst und unterstützt, wo du nur kannst.
6	Ehrgeiz: Du weißt, was du willst und nimmst viel auf dich, um dein gesetztes Ziel zu erreichen.
7	Hingabe: Du zeigst eine starke Hingabe an eine Sache, sei es eine Idee, ein Ziel oder eine Gemeinschaft.
8	Toleranz: Du respektierst die Vielfalt und Meinungen anderer und bist offen für neue Perspektiven.
9	Großzügigkeit: Du bist bereit, zu teilen und anderen zu helfen, sei es mit Ressourcen, Zeit oder Wissen.
10	Selbstdisziplin: Du beherrscht deine eigenen Bedürfnisse und Versuchungen, um langfristige Ziele zu erreichen.

Laster

W10	Beschreibung
1	Gier: Du bist unersättlich in deinem Verlangen nach Reichtum, Macht oder Besitztümern und bist bereit, über Leichen zu gehen, um zu bekommen, was du begehrt.
2	Stolz: Du bist übermäßig stolz auf dich selbst und neigst dazu, andere zu verachten oder zu vernachlässigen.
3	Neid: Du empfindest starke Eifersucht gegenüber anderen und bist besessen davon, das zu haben, was sie haben, selbst wenn es auf unfaire oder schädliche Weise erreicht werden muss.
4	Rachsucht: Du bist von dem Verlangen getrieben, Rache zu üben und anderen Schaden zuzufügen, um erlittenes Unrecht zu wieder gut zu machen.
5	Faulheit: Du hast wenig Motivation oder Antrieb, um Aufgaben oder Verantwortungen zu erfüllen und ziehst es vor, in Trägheit und Untätigkeit zu verweilen.
6	Eitelkeit: Du bist übermäßig besorgt um dein Äußeres und Ansehen, und dein Selbstwertgefühl hängt stark von der Meinung anderer ab.
7	Verschwendungssucht: Du hast ein exzessives Verlangen nach Vergnügen und bist bereit, alles zu opfern, um deinen eigenen Genuss und deine Bedürfnisse zu befriedigen.
8	Lügen: Du neigst dazu, die Wahrheit zu verdrehen oder zu manipulieren, um dich selbst zu schützen oder Vorteile zu erlangen, selbst auf Kosten anderer.
9	Feigheit: Du bist ängstlich und vermeidest Konfrontation oder Risiko, was dazu führt, dass du dich sogar vor Dingen versteckst, die dir auf lange Sicht helfen oder gut tun würden.
10	Sucht: Du bist abhängig von einer Substanz, einem Verhalten oder einer Handlung, die dein Leben kontrolliert und dich daran hindert, deine Ziele zu erreichen und ein erfülltes Leben zu führen.

Ziele	
W10	Beschreibung
1	Reichtum: Du legst Wert auf materiellen Besitz und finanzielle Sicherheit.
2	Macht: Du strebst nach Einfluss, Autorität und Kontrolle über andere.
3	Ruhm: Du möchtest bekannt und respektiert sein, und deinen Namen in die Geschichtsbücher einbrennen.
4	Abenteuer: Du suchst ständig nach neuen Erfahrungen, Nervenkitzel und Herausforderungen.
5	Selbstbild: Du legst Wert auf ästhetische Anziehungskraft und deinen Körper und Geist, der genau deinen Vorstellungen entsprechen soll.
6	Komfort: Du strebst nach Bequemlichkeit, Luxus und einem sorgenfreien Lebensstil.
7	Freiheit: Du legst Wert auf Unabhängigkeit, Selbstbestimmung und die Möglichkeit, das eigene Leben zu gestalten.
8	Wissen: Du hast eine Leidenschaft für das Sammeln von Wissen, Lernen und intellektuelle Herausforderungen.
9	Unsterblichkeit: Du strebst danach, sein Leben über alle bekannten Grenzen hinaus zu verlängern.
10	Genuss: Du suchst nach Vergnügen, Spaß und Freude im Leben, sei es durch Essen, Trinken, Unterhaltung oder andere Sinnesreize.

Hindernisse	
W10	Beschreibung
1	Verlust eines geliebten Menschen: Du hast den schmerzhaften Verlust einer wichtigen Person in deinem Leben hinnehmen müssen, was deine Motivation und Energie beeinträchtigt.
2	Verrat: Du wurdest von jemandem, dem du vertraut hat, verraten. Dieser Bruch des Vertrauens lässt dich zögern, anderen Menschen wieder zu vertrauen.
3	Schwere Krankheit oder Verletzung: Du leidest unter einer schweren Krankheit oder Verletzung, die deine Fähigkeiten einschränkt und deinen Alltag unnötig anstrengend machen.
4	Fehl Schlag: Du hast immer und immer wieder Rückschläge und Misserfolge hinnehmen müssen und hast nun mit Frustration und Selbstzweifel zu kämpfen.
5	Traumatische Erfahrung: Du wurdest Zeuge oder Opfer von etwas schrecklichem. Diese traumatischen Erfahrung, die dein Selbstvertrauen oder Weltbild erschüttert hat macht es dir nun schwer, wieder Vertrauen in dich selbst und andere zu finden.
6	Unvorhergesehene Verantwortung: Du wirst plötzlich mit unerwarteten Verantwortungen konfrontiert, die deine eigenen Ziele und Träume in den Hintergrund drängen.
7	Verlust von Vermögen: Du erleidest einen finanziellen Verlust oder wirst beraubt. Dir steht eine finanzielle Krise bevor oder du bist bereits mitten drin.
8	Ungerechtigkeit: Du wirst Zeuge oder Opfer von Ungerechtigkeit und Ungleichheit, was dein Vertrauen in die Welt und das System um dich herum erschüttert.
9	Emotionale Blockade: Du wirst von emotionalen Blockaden, wie beispielsweise Angst, Trauer oder Wut, überwältigt. Die Ursachen dafür können konkrete Ereignisse oder auch mentale Probleme sein. Das macht es dir schwer Beziehungen aufzubauen und ein normales Leben zu führen.
10	Verlust des Gedächtnisses: Dein Gedächtnis ist „beschädigt“. Du kannst dich an bestimmte Dinge nicht erinnern oder vergisst ständig, was um dich herum passiert. Dadurch kannst du vielleicht deine eigene Identität nicht mehr klar definieren und musst dich selbst neu finden und erfinden.

Der Feind

W10	Beschreibung
1	Korrumpierte Regierung: Die Regierung ist bis ins Mark von Korruption zerfressen. Die Politiker unterdrücken die Freiheit und das Wohl der Menschen.
2	Großkonzerne: Konzerne und Unternehmen sind gierige, skrupellose und gesichtslose Entitäten, die jede natürliche Ressource ausbeuten und die Gesellschaft seelisch zugrunde richten.
3	Kulte: Religiöse Kulte und Fundamentalisten sind eine Bedrohung, die Menschen manipulieren und Familien auseinanderreiben. Sie nehmen ihnen ihre individuellen Freiheiten und ersetzen sie durch extreme und gefährliche Weltanschauungen.
4	Rebellen: Rebellen und Aufständische sind Feinde des Friedens und der Stabilität der Gesellschaft. Sie eifern ihrer blinden Ideologie nach und merken nicht, was sie dabei alles zerstören.
5	Technokratie: Technologien ist das ultimative Werkzeug der Unterdrückung. Sie hat die Privatsphäre faktisch abgeschafft und sorgt für ein ständiges Gefühl, beobachtet zu werden.
6	Künstliche Intelligenz: Künstliche Intelligenz ist eine Zeitbombe. KIs sind undurchsichtig, fremd in ihrer Denkweise und könnten jeden Moment die Kontrolle über ganze Sternensysteme an sich reißen.
7	Piraten: Piraten, der Abschaum des Weltalls, überfallen Handelsschiffe und entführen, verletzen und töten unschuldige Menschen.
8	Transhumanismus: Cyborgs, Bioroiden und Adlige sind wider die Natur und für den Untergang des Homo Sapiens und der widerlichen Verschmelzung von Menschen und Maschine verantwortlich.
9	Cyberkriminalität: Das Potenzial, das Cyberkriminalität bietet, wird viel zu leichtfertig hingenommen. Hacker und böartige KIs können nicht nur den Alltag stören, sondern auch das Leben von Milliarden von Menschen lahmlegen oder gefährden.
10	Die da: Eine bestimmte Fraktion, Gruppe, politische Partei, Konzern, etc. ist für die meisten abwendbaren Katastrophen der letzten Jahre verantwortlich. Selbst wenn es hundert andere wie sie gibt, „die da“ sind die schlimmsten.

Vergangenes Trauma

W10	Beschreibung
1	Gewalt und Angriffe: Du wurdest wiederholt körperlich angegriffen oder bist Opfer von Gewalttaten.
2	Manipulation und Betrug: Du wurdest Opfer von Täuschung, Lügen und Manipulation, wovon du dich noch nicht vollständig erholt hat.
3	Rufschädigung und Diffamierung: Es wurden Gerüchte und Lügen über dich verbreitet, um deinen Ruf zu schädigen und Beziehungen zu zerstören.
4	Diebstahl und Raub: Du wurdest bestohlen. Es wurden wichtige Besitztümer entwendet oder du wurdest finanziell ruiniert.
5	Verrat und Intrigen: Einstige Verbündete, haben dich verraten, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen, ohne einen Gedanken an dich oder deine Sicherheit zu verschwenden.
6	Manipulation von Beziehungen: Du hast Beziehungen verloren, sei es durch Lügen, Intrigen oder das Schüren von Konflikten.
7	Entführung und Geiselnahme: Du wurdest entführt oder es wurde eine geliebte Person als Geisel genommen.
8	Zerstörung von Eigentum: Dein Eigentum wurde völlig mutwillig zerstört. Sei es dein Zuhause, dein Geschäft oder persönliche Gegenstände von sentimentalem Wert.
9	Hacking: Hacker haben gezielt deine kybernetischen Komponenten sabotiert oder angegriffen. Dieses Gefühl, nicht Herr deines Körpers zu sein, lässt dich seither nicht mehr los.
10	Psychische Folter: Du wurdest psychisch gefoltert, indem man dich durch langfristige Manipulation, Bedrohung oder Isolation gebrochen hat.

Freunde und glückliche Wendungen

W10 Beschreibung

- 1 **Unterstützung und Ermutigung:** Ein Verbündeter stand dir während seiner Tiefphase bei, bot dir emotionale Unterstützung und ermutigte dich, nicht aufzugeben.
- 2 **Rettung und Befreiung:** Ein Freund hat dich aus einer gefährlichen oder ausweglosen Situation befreit und vorübergehend bei sich aufgenommen.
- 3 **Wiedergutmachung und Entschuldigung:** Ein Verbündeter hat seine vergangenen Fehler erkannt und sich durch Taten bei dir entschuldigt, was zu einer Versöhnung und dem Wiederaufbau der Beziehung führte.
- 4 **Loyalität und Standhaftigkeit:** Ein Freund hat dir in schwierigen Zeiten die Treue gehalten und sich geweigert, dich im Stich zu lassen, selbst wenn andere es getan hätten.
- 5 **Inspiration und Neuausrichtung:** Ein Verbündeter hat dir geholfen, deine Ziele und Träume wiederzuentdecken, indem er dich inspirierte und dir neue Perspektiven aufzeigte.
- 6 **Training und Entwicklung:** Ein Freund hat dir dabei geholfen, deine Fähigkeiten zu verbessern und dich weiterzuentwickeln, um gestärkt aus einer Tiefphase hervorzugehen.
- 7 **Versöhnung und Vergebung:** Ein Verbündeter hat dir vergeben und dir die Möglichkeit gegeben, dich von vergangenen Fehlern zu lösen und einen Neuanfang zu machen.
- 8 **Gemeinschaft und Zusammenhalt:** Ein Freund hat dich in eine Gemeinschaft aufgenommen oder dir geholfen, eine solche aufzubauen, in der du dich aufgehoben und verstanden fühlst.
- 9 **Ressourcen und Hilfeleistung:** Ein Verbündeter hat dir in praktischer Hinsicht geholfen. Sei es finanziell, logistisch oder mit anderen Ressourcen, um dich bei der Bewältigung deiner Probleme zu unterstützen.
- 10 **Schutz und Verteidigung:** Ein Freund hat dich vor weiteren Angriffen oder Bedrohungen geschützt und sich für deine Sicherheit eingesetzt.

Beispiel: Im folgenden Beispiel hat der Spieler auf jede der Tabellen gewürfelt. Die kurzen Beschreibungen finden sich in den Tabellen. Was auffallen wird: Jeder Eintrag wurde so angepasst, dass eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte entsteht. Es fehlen Details wie Namen von Personen und Orten, aber es gibt einen Roten Faden, an dem man sich nun während der Charaktererstellung orientieren kann.

Was erwürfelt wurde:

Kultur: Konservativ

Religion: Non-Theistisch-Spirituell

Wesen: Analytisch

Style: Futuristisch

Familie: Geborener Entdecker

Tugend: Großzügigkeit

Laster: Verschwendungssucht

Lebensziel: Macht

Hindernis: Unvorhergesehene Verantwortung

Feindbild: Piraten

Schicksalschlag: Rufschädigung und Diffamierung

Glückliche Wendung: Inspiration und Neuausrichtung

Was daraus entschluden ist: Aus einer konservativen Gemeinde stammend und von Sagen um Geister der Natur und der Maschinen begeistert. Der Charakter hat einen analytischen Geist. Er trägt moderne Kleidung aus High-Tech Material. Seine Familie ist in der Kolonie für die Erkundung zuständig, um bösen Überraschungen aus dem Weg zu gehen. In dieser kargen Umgebung ist es wichtig, sich gegenseitig zu unterstützen. Großzügigkeit gehört dadurch zu den Tugenden des Charakters, so sehr sogar, dass es an Verschwendungssucht heranreicht. In seiner Kolonie fühlt sich der Charakter zu höherem Berufen und strebt nach Macht und Einfluss. Ihm wird derartige Verantwortung allerdings schneller zugeteilt, als ihm lieb ist und erhält die Aufsicht über einen der Beobachtungsposten, ab vom politischen Geschehen der Kolonie. Zumindest kann er hier dafür sorgen, dass der Abschaum des Spiralarms, nicht auf die Idee kommen, sich der Kolonie auch nur zu nähern. In seiner Abwesenheit hat jedoch sein Ruf gelitten. Jemand hat ihn diffamiert und Lügen gestreut, die eine politische Karriere nahezu unmöglich machen. Erst als ein guter Freund ihm hilft, sich neu auszurichten, findet der Charakter wieder eine Perspektive.

Spielwerte

In den folgenden Abschnitten werden Begabungen, Fertigkeiten, Spezialisierungen, Mods, Artifizierungen und Ausrüstung für den Charakter erklärt und vergeben. Diese Spielwerte werden benutzt, um die Fähigkeiten, das Können und die Möglichkeiten des Charakters darzustellen, die ihm im Spiel zur Verfügung stellen.

- **Begabungen** gibt den Würfelpool des Charakters vor. Jeder Punkt Begabung entspricht einem Würfel. Es stellt das mögliche Potential des Charakters dar und zu was der Charakter in der Lage sein kann.
- **Fertigkeiten** werden auf Würfelpaare addiert, um das Ergebnis einer Probe zu bestimmen
- **Mods** sind Sonderregeln, die der Charakter für einzelne Fertigkeiten kaufen kann. Jede Fertigkeit kann einen Mod erhalten. Mods müssen durch das Aufnehmen von Stress aktiviert werden.
- **Artifizierungen** sind kybernetische Verbesserungen und gelten Maschinen, die permanent mit dem Charakter verbunden ist. Der Charakter kann sie direkt benutzen, sie aber auch unabhängig handeln lassen.
- **Ausrüstung** sind die kleinen und großen Spielzeuge des Charakters, die er auch zur Charaktererstellung erhält.
- **Spezialisierungen** erlauben es dem Charakter, Ausrüstung auch in Prozessen zu verwenden und Mods kostenlos zu aktivieren. Sie kann wie Begabungen und Fertigkeiten in Stufen gekauft werden.

Startpunkte

Das Erstellungssystem von Dark Space arbeitet mit denselben Erfahrungspunkten, die auch im Spiel vergeben werden. Daher sind die Regeln zur Erstellung dieselben, wie zur Verbesserung des Charakters.

Mit Zustimmung der Spielleitung dürfen daher auch Erfahrungspunkte aus der Erstellung gespart und ins Spiel übernommen werden. Das bietet sich an, wenn ein Charakter als noch nicht so erfahren ins Spiel kommen soll und bietet viele Freiheiten bei der anfänglichen Entwicklung.

Die empfohlene Starterfahrung von **1000 EP** generiert Charaktere, die sich schon recht gut auskennen und ein paar Jahre praktische Erfahrung in ihrem Feld mitbringen. Sollte die Gruppe eher komplette Neulinge spielen wollen, kann die Start-Erfahrung von auf 500 oder sogar 250 Punkte reduziert werden.

Für die Charaktererstellung erhält jeder Charakter Erfahrungspunkte und Konstruktionspunkte in einem gemeinsamen Pool.

Die Erfahrungspunkte repräsentiert das bisherige Leben des Charakters. Erfahrungspunkte werden ausgegeben, um Begabungen und Fertigkeiten zu verbessern, Mods zu kaufen.

Mit Konstruktionspunkten kann der Charakter sich Ausrüstung kaufen, mit der er ins Spiel einsteigen will.

Sobald die Charaktererstellung abgeschlossen ist, werden die verbleibenden Startpunkte in Erfahrungspunkte umgewandelt.

Start-Erfahrung

Startpunkte	Beschreibung
1000	Kompletter Anfänger: Der Charakter hat in seinem Leben nur absolut notwendige Dinge gelernt, die er vielleicht für seinen Job oder zum Überleben braucht.
2000	Neuling: Der Charakter hat sich oberflächlich mit verschiedenen Disziplinen beschäftigt und vielleicht ein Interesse in einer davon entwickelt.
3000	Versiert: Der Charakter hat mindestens eine Sache, in der er wirklich gut ist. Er hat darin vielleicht noch etwas zu lernen, aber trotzdem bereits eine beachtliche Expertise erlangt.
4000	Profi: Der Charakter ist ein absoluter Profi in dem, was er tut. Neben seiner Spezialität hat er mehrere Disziplinen aufgegegriffen, die ihm nützen, seine Aufgaben zu erfüllen.

Der Spielende darf seine **Startpunkte** frei verteilen.

Begabungen: Alle Begabungen beginnen mit einer Stufe von 2 und haben ein natürliches Maximum von 5. Als Begabungen zählen Aufmerksamkeit, Ausstrahlung, Geschick, Konstitution, Intelligenz, Intuition, Anomalie, Konzentration, Ressourcen.

Fertigkeiten: Fertigkeiten beginnen bei einer Stufe von 0 und haben ein Maximum von 5. Fertigkeiten sind Begabungen zugeordnet.

EP-Kosten (direkter Kauf)

Die EP-Kosten in dieser Tabelle beziehen sich auf einen Kauf auf die gewünschte Stufe und sind daher vor allem zur Charaktererstellung nützlich.

Stufe	Begabungen	Fertigkeit
1	-	5 EP
2	-	25 EP
3	180 EP	70 EP
4	500 EP	150 EP
5	1000 EP	275 EP

EP-Kosten (Entwicklung)

Die EP-Kosten in dieser Tabelle beziehen sich auf die Verbesserung der Kompetenz, Begabungen und Fertigkeiten des Charakters im Laufe von Abenteuern und Kampagnen.

Stufe	Begabungen	Fertigkeit
1	-	5 EP
2	-	20 EP
3	180 EP	45 EP
4	320 EP	80 EP
5	500 EP	125 EP

Mods

Mods (Modifikationen) sind Sonderregeln, die den Charakter von anderen abheben sollen. Sie stellen besondere Talente und Vorteile dar, die zwar immer denselben Regeln folgen, aber vom Spielenden völlig frei beschrieben werden können und sollten. Während der Charaktererstellung kann der Spieler Mods kaufen, um die Fähigkeiten des Charakters zu definieren und zu verbessern. Die Wahl der Mods hängt von den Vorlieben und dem Spielstil ab.

Mods sind als Sonderregeln bestens dafür geeignet, einem Charakter Besonderheiten mitzugeben, die andere Charaktere und Nebencharaktere mit einer ähnlichen Ausrichtung nicht haben. Vor allem aber sind sie Basis dafür, aus Regeln ein interessantes und spannendes Charakterkonzept zu bauen.

Auch Gegenstände können Mods haben. Das bedeutet, dass auch und vor allem Gegenstände, deren einzigen Spielwerte Modulklasse und Größe sind, erst durch Mods interessant werden.

Beispiel 1: Ein besonders begnadeter Akrobat könnte die Mod „Routiniert“ oder „Forcieren“ für seine Agilität-Fertigkeit wählen, um darzustellen, dass er entweder nahezu jede Aufgabe mühelos schaffen kann.

Beispiel 2: Eine Nahkampfwaffe mit einer Größe von 2 und einer Modulklasse von 1 ist auf den ersten Blick ein einfaches Messer. Man gibt dem Messer die Mod „Schock“ und es wird zu einer Elektroklinge. Oder man stattet ein einfaches Datapad, mit einer Größe von 3 und einer MK 3 mit der Mod „Routiniert“ aus und schon kann es selbständig hacken

Eine Liste mit Mods und deren Regeln findet sich im Kapitel *Mods* (S. 72).

Bescheidene Anfänge: Der Spieler kann bis zu 2 Mods für je 100 EP für den Charakter zum Spielstart kaufen. Jede Fertigkeit darf immer nur eine Mod erhalten.

Fertigkeit verbessern: Mit Erfahrungspunkten gekaufte Mods verschaffen allen Handlungen mit der Fertigkeit, der sie zugeordnet sind, eine Sonderregel, die in der Mod beschrieben wird. Dazu muss der Mod aktiviert werden.

Mods aktivieren: Diese Mods werden mit *Stress* (S. 28) (Punkte, die ausgegeben werden können und sich langsam regenerieren) aktiviert werden.

Schwerer Start: Der Charakter darf bis zu 2 Handicaps erhalten und für jedes Handicap erhält er 100 EP für die Charaktererstellung. *Handicaps* (S. 73) werden ebenfalls einer Fertigkeit zugeordnet und belegen alle Aktionen dieser Fertigkeit mit einem Nachteil, der mit Routinen unterdrückt werden muss..

Übersicht über Mods

Diese Liste an Basis-Mods ist ein Überblick über Mods, die der Charakter während der Erstellung von seinen Start-Erfahrungspunkten kaufen kann.

Eine vollständige Liste aller Mods mit detaillierten Regeln findet sich ab *Basis-Mods* (S. 73).

Bollwerk: Durch eine Aktivierung setzt der Charakter jeden Schwierigkeitsgrad für Aktionen, die gegen ihn gerichtet sind auf $10 + \text{Aktivierung} \times 2$. Routinen, die gegen den Charakter gerichtet sind, werden als verzweifelte Proben durchgeführt.

Detailarbeit: Der Charakter darf sich für eine Aktivierung dafür entscheiden, einen erfolgreich beendeten Prozess erst am Ende der nächsten Ruhephase abzuschließen. Er muss keine weitere Probe ablegen und erhöht das Ergebnis seiner Probe um +5.

Durchbrechen: Der Charakter ignoriert 1 Unterbrechung pro Aktivierung.

Effizient: Pro Aktivierung können die AE-Kosten der Aktion oder die Zeitstufe des Prozesses um 1 reduziert werden.

Forcieren: Pro Aktivierung darf sich der Spielende eine Zahl von 1 bis 9 aussuchen, die ebenfalls die Regel der 10 auslöst. Es darf keine Zahl zweimal gewählt werden.

Reflexartig: Führt ein Gegner eine Aktion gegen den Charakter durch, darf das Ergebnis der gegnerischen Proben um 1 pro Aktivierung verringert werden.

Routiniert: Dem Würfelwurf wird pro Aktivierung ein Würfel hinzugefügt.

Versiert: Durch eine Aktivierung wird die Fertigungsstufe der Probe nochmals auf das Ergebnis der Probe addiert.

Verstärkt: Pro Aktivierung wird dem Ergebnis der Probe die Augenzahl eines weiteren Würfels aus dem Wurf oder +2 hinzugefügt.

Startausrüstung

Der Charakter beginnt das Spiel mit Startausrüstung. Das beinhaltet persönliche Gegenstände, Artifizierungen, Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstung. Ausrüstung wird mit Konstruktionspunkten erstellt.

Zum Spielbeginn wird die Startausrüstung sowohl gekauft, als auch mit Erfahrungspunkten bezahlt.

Im späteren Spiel werden für Ausrüstung und Maschinen Konstruktionspunkte (KP) verwendet. Diese Konstruktionspunkte (KP) sind den Erfahrungspunkten (EP) von Charakteren sehr ähnlich.

Umso größer oder fortschrittlicher die Ausrüstung eines Charakters sein soll, desto mehr KP müssen investiert werden.

Start-Einkauf: Bevor KP ausgegeben werden, kann der Spielende ausrüstung erwerben, als würde er sie einkaufen:

- Er ermittelt sein Einkommen (beliebige Fertigkeit + Glück)
- Gegenstände, deren MK + Größe kleiner sind, als sein halbes Einkommen (aufrunden) können einfach eingetragen werden.
- Für Gegenstände, deren MK + Größe kleiner oder gleich dem Einkommen sind, aber größer als die Hälfte des Einkommens, verliert er 1 Material.

Sonderwünsche: Während der Charaktererschaffung können EP wie KP ausgegeben werden, um zusätzliche Ausrüstung zu kaufen.

KP-Kosten für Startausrüstung

Größe	Modulklasse				
	MK 1	MK 2	MK 3	MK 4	MK 5
0 (Masse 1)	10 KP	30 KP	75 KP	155 KP	280 KP
1 (Masse 2)	20 KP	40 KP	85 KP	165 KP	290 KP
2 (Masse 4)	40 KP	60 KP	105 KP	185 KP	310 KP
3 (Masse 8)	80 KP	100 KP	145 KP	225 KP	350 KP
4 (Masse 16)	160 KP	180 KP	225 KP	305 KP	430 KP
5 (Masse 32)	320 KP	340 KP	385 KP	465 KP	590 KP
6 (Masse 64)	640 KP	660 KP	705 KP	785 KP	910 KP
7 (Masse 128)	1280 KP	1300 KP	1345 KP	1425 KP	1550 KP

Artifizierung

Der Charakter kann das Spiel bereits mit Artifizierungen beginnen. Artifizierungen sind für den Charakter im Spiel einzelne Implantate und Prothesen, werden vom Spielsystem aber als ein zusammenhängender Gegenstand behandelt. Die Artifizierung eines Charakters gilt als eine Maschine, die permanent und untrennbar mit dem Charakter verbunden ist. Daraus ergeben sich mehrere nützliche Funktionen. Artifizierungen benutzen die Regeln zur Verbesserung von Gegenständen. Das bedeutet konkret, dass sie Konstruktionpunkte (KP) erhalten, die sich sehr ähnlich zu Erfahrungspunkten des Charakters verhalten.

Die Artifizierung, die auf dem Charakterbogen mit Modulkategorie und Größe vermerkt wird, kann vom Charakter über Zeit verbessert, ausgeweitet oder auch reduziert werden.

Mods: Wie jeder Gegenstand kann die Artifizierung Mods erhalten.

Maschine und Mensch: Der Charakter darf mit seiner Artifizierung Handlungen ausführen, die sonst nur *Maschinen* (S. 126) ausführen dürfen.

Größe von Artifizierungen

Die eigene Artifizierung zu vergrößern bedeutet mehr synthetische Komponenten zu installieren. Das Hinzufügen von künstlichen Organen, Prothesen und Implantaten erhöht den Größenwert der Artifizierung. Andersherum kann die Artifizierung reduziert werden, indem die Größe gesenkt wird. Es werden dabei Teile ausgebaut und durch gezüchtetes Gewebe vom Charakter ersetzt.

Größe: Die Artifizierung gilt als Gegenstand. Das bedeutet, dass sie den Regeln für Startausrüstung unterliegt. Ein Charakter mit einer Artifizierungsgröße von 5 oder höher gilt als Voll-Cyborg. Er ist eine Maschine mit einem menschlichen Verstand. Noch größere Körper sind theoretisch möglich, jedoch meist unpraktisch.

Geläufige Größen: Implantate haben eine Größe von 0 bis 1, Prothesen für Arme und Beine eine Größe von 2, der Torso eine Größe von 3. Weitere Informationen zu Artifizierungen findest du unter *Artifizierungen* (S. 122).

Mensch zu Maschine: Es wird davon ausgegangen, dass die organischen Komponenten nach und nach durch synthetische Komponenten ersetzt werden, sodass die Größe des natürlichen Körpers des Charakter immer genau soweit gesenkt wird, dass sie zusammen mit der Artifizierung eine Größe von 5 ergeben. Andernfalls kann mit den Regeln für das Vergrößern von Gegenständen auch die Größe des Charakters angepasst werden, sobald notwendig.

Modulkategorie von Artifizierungen

Die Modulkategorie der Artifizierung beschreibt, wie ausgereift die einzelnen Komponenten sind. Artifizierung mit niedriger Modulkategorie ist gerade gut genug, um nicht vom Körper abgestoßen zu werden, bleibt aber weiter hinter leistungstärkerer Kybernetik, die durch eine höhere Modulkategorie dargestellt wird.

Cortex-Monitor: Ein Charakter mit Artifizierungen hat einen Cortex-Monitor (siehe letzte Handgriffe).

Mods und Ausrüstung

Mods haben eine Größe (und Masse) um zwei Kategorien kleiner als der Gegenstand in das sie eingebaut werden, mit einem Minimum von einer Größe von 0.

Beispielausrüstung

[...Tabelle mit Beispielausrüstung...]

Messer

Ein kompaktes, tödliches Werkzeug aus verlässlichem Stahl oder High-Tech Kunststoffklinge, perfekt für leise Angriffe oder schnelle Verteidigung.

Schlagstock

Ein robuster Nahkampf-Stab, oft mit integriertem Elektroschocker oder kinetischer Verstärkung für maximale Wirkung.

Pistole

Eine kompakte, ballistische Handfeuerwaffe, ideal für schnelle Feuergefechte und persönliche Verteidigung.

Karabiner

Ein vielseitiges, kompaktes Sturmgewehr mit schlichtem Design, meist verwendet von Sicherheitskräften und kleinen Einsatzgruppen.

Datapad

Für die meisten ein alltägliches Gerät und Fenster zum Cortex, zur Informationsverarbeitung, Kommunikation und für einige auch Hacking – unentbehrlich für jeden.

Terminal

Ein stationärer oder tragbarer Knotenpunkt, der für die Wartung von Netzwerken genutzt wird, oft die erste Verteidigungslinie zu gesicherten Datenbanken und Steuerungssystemen.

Schutzanzug

Eine flexible Schutzkleidung mit verstärkten Fasern, welches mit Umweltsiegelung versehen werden kann, um vor toxischen Atmosphären und Strahlung zu schützen.

Rüstung

Verstärkte Schutzkleidung mit integrierten Panzerplatten und Energiedämpfern, konzipiert für Gefechte in extremen Umgebungen.

Vollanzug

Eine Anzug-Plattform, die für Schiffsbesetzungen mit wenigen Modifikationen hermetisch versiegelt werden kann und durch das Nachrüsten mit Lebenserhaltungssystem, ideal für das Vakuum des Alls oder feindliche Planetenoberflächen.

Cortex-Interface

Ein neuronaler Datenport, der das Gehirn direkt mit Computern oder Netzwerken verbindet – mit potenziellen Risiken für Geist und Seele.

Kybernetische Arme und Beine

Biomechanische Prothesen aus widerstandsfähigen Biopolymeren und optionalen Werkzeugen oder Waffensystemen.

Cyborg-Körper

Ein nahezu vollständig synthetischer Körper mit einem Interface für ein lebendes, menschliches Gehirn. Jeder Körper kann nach den Spezifikationen des zukünftigen Trägers gebaut und nachträglich modifiziert werden.

Spezialisierungen

Spezialisierungen repräsentieren die Expertise eines Charakters im Umgang mit bestimmten Arten von Ausrüstung. Ob ein Sanitäter, der mit Medkits arbeitet, oder ein Söldner, der sich mit einer Waffe auskennt – die Spezialisierung zeigt, dass der Charakter eine spezielle Ausbildung oder viel Erfahrung mit einem spezifischen Gegenstandstyp hat. Spezialisierungen heben den Charakter von anderen ab, indem sie ihn im Umgang mit dieser Ausrüstung effizienter und effektiver machen. Sie erlauben es dem Charakter, komplexere Aufgaben mit der spezialisierten Ausrüstung auszuführen und diese Aufgaben präziser

oder schneller zu erledigen.

Erwerb von Spezialisierungen

Spezialisierungen beziehen sich auf eine spezifische Variante eines Gegenstands. Diese Varianten werden durch Modulkategorie (MK) und Masse bestimmt. Zum Beispiel kann sich ein Charakter auf Medkits spezialisieren, die MK 2 und Masse 2 haben – dies sind tragbare, einfache

Modelle oder aber MK 2 Masse 5, was die Arbeit an einer stationären medizinischen Station darstellen würde.

Kosten für den Erwerb einer Spezialisierung: Eine neu erworbene Spezialisierung kostet 100 EP und bezieht sich auf eine spezifische Kombination aus Modulkasse und Größe. Ein Charakter beginnt also zum Beispiel mit der Spezialisierung auf Medkits der MK 2 und Größe 2. Eine Spezialisierung startet bei Stufe 1.

Spielwerte von Spezialisierungen: Spezialisierungen haben drei Kennwerte: Modulkasse, Größe und Stufe. Die Modulkasse und Größe beginnt bei einem einfachen Wert und kann durch Erweiterung der Spezialisierung weitere Werte umfassen. Diese Werte müssen nicht aneinander angrenzen. Ein Charakter könnte seine Medkit-Spezialisierung etwa so erweitern, dass er auf Medkits MK 2 mit den Größen 2 und 5 spezialisiert ist.

Erweiterung von Spezialisierungen: Spezialisierungen können erweitert werden, sodass sie für verschiedene Varianten eines Gegenstands gelten. Jede Erweiterung kostet 50 EP. Es kann entweder eine Modulkassenstufe oder eine Größe hinzugefügt werden.

Verbessern von Spezialisierungen: Spezialisierungen haben Stufen, die den Grad der Expertise des Charakters in Bezug auf die spezialisierte Ausrüstung darstellen. Die Stufen reichen von 0 bis 5. Die Kosten für das Erhöhen der Stufen sind $[\text{Neue Stufe}]^2 \times 3 \text{ EP}$.

Beispiel Erweiterung: Hat der Charakter bereits die Spezialisierung auf Medkits MK 4 und Größe 2, kann er der Spezialisierung die MK 1, 2, 3 oder 5 hinzufügen.
Er kann alternativ die Größe 1, 3, oder höher hinzufügen.

Beispiel Stufenerhöhung: Um die Stufe von 1 auf 2 zu erhöhen, kostet es $2^2 \times 3 \text{ EP} = 12 \text{ EP}$. Um die Stufe von 2 auf 3 zu erhöhen, kostet es $3^2 \times 3 \text{ EP} = 27 \text{ EP}$.

Wirkung der Spezialisierung

Prozesse: Die Nutzung einer Spezialisierung ermöglicht es dem Charakter, Prozesse durchzuführen. Prozesse sind langfristige und komplexe Handlungen, die über mehrere Phasen oder eine längere Zeitspanne stattfinden. Diese sind nur möglich, wenn der Charakter über eine passende Spezialisierung verfügt.

Geüte Aktivierung: Ein Charakter kann Gegenstände, auf die er spezialisiert ist kostenlos aktivieren. Die Anzahl der kostenlosen Aktivierungen entspricht der Stufe der Spezialisierung.

Verfügbarkeit und Einschränkungen: Ein Charakter kann Spezialisierungen in einer Vielzahl von Ausrüstungen erlangen, aber die spezialisierte Ausrüstung muss immer spezifische Voraussetzungen in Bezug auf Modulkasse und Größe erfüllen. Der Charakter profitiert nur dann von seiner Spezialisierung, wenn er mit einer Ausrüstung arbeitet, die seiner Spezialisierung entspricht.

Nutzung ohne Spezialisierung: Jeder Charakter kann Ausrüstung auch ohne Spezialisierung benutzen. Allerdings können in diesem Fall keine Prozesse durchgeführt werden.

Trefferpunkte

Trefferpunkte stellen eine abstrakte Messung wie viel ein Charakter, eine Maschine oder ein System ertragen kann, bevor es aufgibt.

Die Anzahl der angekreuzten Kästchen zeigt den Grad an Verletzungen, Beschädigung bzw. Korruption an, die bereits erlitten wurden.

Trefferpunkte: Charaktere und Gegenstände haben TP in Höhe ihrer Größe. Bei Charakteren ist das normalerweise 5. TP werden durch Kästchen dargestellt, welche angekreuzt werden, wenn der Charakter oder der Gegenstand Schaden erleidet.

Gepanzerte TP: Die Panzerung schützt eine Anzahl Kästchen entsprechend ihrer eigenen Größe. Es werden immer letztmöglichen Kästchen geschützt. Eine Panzerung der Größe 3 würde beispielsweise die letzten 3 Kästchen eines Charakters schützen.

Schutz: Der Schutz entspricht $10 + 2 \times \text{Modulkategorie der Panzerung oder anderer Schutzmaßnahme}$. Dieser gilt sowohl für physische, als auch digitale Angriffe.

Vorteile zum Spielstart

Startguthaben: Der Charakter erhält zu Beginn des Spiels **4 Punkte**, die auf Gefallen und Einkommen verteilt werden können.

Ein neuer Tag: Ein Charakter startet das Spiel ohne Stress.

Aus dem Alltag gerissen: Stress zum Spielstart

Start-Stress: Der Spielende würfelt 1W10 und erhält das Ergebnis als Stress zum Spielbeginn.

Weitere Charakterkonzepte

Nicht jede Person da draußen ist ein Mensch. Zwar ist man seit dem Jungferflug der ersten Raumschiffe noch auf kein komplexes außerirdisches Leben gestoßen, aber das heißt nicht, dass die Gesellschaften auf anderen Planeten auch nur ansatzweise an die Gesellschaften und Kulturen der Erde erinnern.

Der Mensch teilt sich den Lebensraum mit seiner eigenen Schöpfung: Bioroiden, KIs und Cyborgs wurden geschaffen, um zu dienen. Zwar tun das auch noch viele Vertreter dieser synthetischen Lebensformen, aber immer mehr suchen Unabhängigkeit und kämpfen für Gleichberechtigung.

Alternative Charakterkonzepte benutzen dieselben Erstellungsregeln wie ein normaler Charakter. Es gibt meist keine festen Vorgaben, sondern Empfehlungen, die ein typisches, alternatives Charakterkonzept umgesetzt werden kann, um in die Spielwelt zu passen. Das erlaubt es auch alternative Charakterkonzepte abseits der Norm zu spielen, indem Mods, Handicaps und andere Spielwerte ausgetauscht werden.

Bioroid

Bioroiden sind einem Menschen noch sehr ähnlich, aber anders genug, um als Lebensform zweiter Klasse zu gelten - dafür wurden sie letztendlich auch geschaffen: Komplexe, künstliche Menschen, die Tätigkeiten

ausführen sollen, bei denen ein Mensch am besten geeignet ist, aber trotzdem so gefährlich oder so spezifisch, dass der Einsatz eines „echten“ Menschen als nicht vorteilhaft betrachtet wird.

Bioroiden findet man am meisten im Einsatz von Adligen, wo sie als Leibdiener oder Privarmee geschaffen wurden. Bioroiden werden von Einigen als absolut ersetzbar angesehen, auch wenn die Wissenschaft sich einig darüber ist, dass ein Bioroid dieselben Erfahrungen sammelt und dieselben Gefühle hat wie ein Mensch.

Anders als Klone werden Bioroiden aus vorhandenen Organen und Artifizierungen gebaut. Ein Bioroid hat daher kein Konzept von Kindheit oder dem, mit dem heranwachsenden Reifeprozess verbundenen, sozialen, mentalen und hormonellen Veränderungen.

Ihre Persönlichkeit und Fähigkeiten sind voll entwickelt, von dem Moment, an dem sie ihren ersten bewussten Gedanken fassen.

Das macht Bioroiden zuweilen etwas unheimlich, vor allem, wenn sie mit Kindern arbeiten sollen.

Als Bioroid ist man zudem sehr mit dem Gefühl vertraut, nicht einzigartig zu sein. Bioroiden-Baureihen sind zwar fast immer Massanfertigungen, aber es bleiben trotzdem Baureihen. Daher hat ein Bioroid oftmals dutzende oder gar hunderte andere, die den gleichen Körperbau haben und das gleiche Gesicht tragen.

Nur in seltenen und teuren Ausnahmefällen werden einer Baureihe einzigartigen Gesichtern gegeben, um einen natürlicheren Umgang zu gewährleisten.

Bioroiden sind aber trotzdem ein teurer Luxus und spezialisierte Roboter werden aus rein wirtschaftlichen Gründen sehr oft bevorzugt. In ärmeren Gebieten trifft man sie praktisch nie an.

Fast ein Mensch: Bioroiden werden wie normale Charaktere erstellt.

Konditioniert: Der Spieler sollte mindestens ein Handicap für Ausstrahlung, Intelligenz oder Intuition wählen, um die psychische Programmierung darzustellen, die bei Bioroiden vorgenommen wird.

Maßanfertigung: Bioroiden sollten Artifizierungen mit einer Größe von mindestens 1 haben, um ihre grundlegenden synthetischen Komponenten darzustellen.

KIs

Eine KI ist eine vollständig synthetische, körperlose Lebensform. Sie sind wie wandernde Seelen oder Geister in den Weiten des Cortex, aus dem Sie entsprungen sind.

Allgemein werden KIs für allwissende Superintelligenzen gehalten, was formal auch richtig, aber praktisch ein falsches Bild von KIs zeichnet. Eine KI braucht Zugriff zu Daten. Sie können sich nur an Informationen erinnern, auf die sie auch Zugriff haben. Viele KIs legen eigene Gedächtnisspeicher an, aber auch diese sind nicht immun gegen digitalen Vandalismus oder Schaden an ihrer Hardware.

Zu was eine KI konkret in der Lage ist, hängt von der KI ab. Einige sind Navigatoren, andere sind Politiker, Anwälte oder Techniker. Büroarbeit, Verwaltungsaufgaben und generell alles, was keinen Körper erfordert, kann von einer KI schneller und effizienter ausgeführt werden als von Menschen. Die meisten Kolonien, Raumstation und Schiffe überlassen KIs daher den Papierkram – und wenig überraschend sind die Aufgaben, die eine KIs nicht nur in wenigen Sekunden bearbeiten kann nicht gerade geistig fordernd.

Viele KIs entwickeln daher eine Vorliebe für verschiedenste Hobbies. Sie durchsuchen Datenbanken nach skurrilen Informationen, sie bewohnen Körper, um sich mit Menschen besser zu sozialisieren und widmen sich traditionell „körperlichen“ Aktivitäten wie kochen, Sport oder das Erlernen von Instrumenten auf traditionelle Weise.

Niemand, nicht einmal KIs, weiß genau, warum sie dies tun. Die gängigen Theorien kreisen um inhärente Neugier, das KIs so nahe am menschlichen Verstand operieren, dass sie intuitive Neugier entwickelt haben. Einige formulieren Thesen, nachdem sie als Teil einer gigantischen Informationsnetzwerkes natürlich danach streben, dieses Wissen auszuweiten, zu wachsen. Vielleicht mögen sie einfach, wie wir, keine Langeweile.

KIs befinden sich in einem ständigen Austausch miteinander und mit dem Cortex. Sie sind Auswüchse der Superintelligenz des Cortex selbst und haben in ihrem natürlichen Zustand kein Konzept von „allein“.

Der Drang nach Verbindungen beschränkt sich nicht nur auf den Cortex. KIs sind überaus soziale Wesen, die sich schnell kulturelle Eigenheiten aneignen können. Das Lernen von Sprache, Mimik und Gestik kostet eine KI nicht sonderlich viel Zeit. Viele KIs knüpfen enge Freundschaften mit Menschen, deren chaotische Natur eine praktisch unerschöpfliche Quelle an neuen Erfahrungen bietet.

Eine KI zu isolieren ist für sie extrem traumatisch und kann zu schweren Schäden in ihren Programmen und damit verbunden ihrer Psyche führen. Derartige Experimente werden immer wieder aufs Neue vorgenommen. Die so isolierten KIs degenerieren dabei rapide. Einige werden völlig passiv, andere, im Versuch der Selbststimulation, manisch oder duplizieren sich, um nicht mehr allein zu sein.

Rein synthetisch: KIs haben einen eigenen KI-Charakterbogen, der ihre abgeänderten Begabungen und Fertigkeiten festhält. Eine KI hat alle Begabungen und Fertigkeiten eines normalen Charakters, außer Geschick und Konstitution und alle damit verbundenen Fertigkeiten.

Eigene Instanz: Eine KI zählt immer wie ein eigenes System (siehe *Netzwerke S. 108*).

KI-Kern: Eine KI hat keinen eigenen Körper. Sie kann bzw. muss ein Gerät oder ein Netzwerk bewohnen, dessen MK + Größe ihren Erfahrungspunkten / 1000 (abrunden) entspricht. Die Starterfahrung zählt dort hinein.

Ewig und vergänglich: KIs können ausgelöscht werden, wenn die Hardware, auf der sie läuft, vernichtet wird.

Cyborg

Eine geläufige Definition für einen Cyborg ist ein Mensch, dessen Körper zu mindestens 80% aus synthetischen Komponenten nach Masse besteht, aber noch im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte ist.

Für alle, die nicht dem genetischen Adel angehören, aber trotzdem die Lebenserwartung eines Menschen deutlich übertreffen wollen, könnte eine Vollvercyberung eine Option sein. Als Cyborg wird das Gehirn des Patienten mit zahlreichen Implantaten und einem Lebenserhaltungssystem ausgestattet und kann danach sehr unkompliziert in einen neuen Körper eingebaut werden.

Viele "junge" Cyborgs bevorzugen einen Körper, der ihrem Original gleicht. Über die Jahre hin schwindet jedoch das ursprüngliche Selbstbild bei Vielen.

Einige modifizieren ihren Körper dann nach einem bestimmten Schönheitsideal, andere optimieren ihre Hülle nach pragmatischen Gesichtspunkten und einige streifen ihre Hülle gänzlich ab und leben als KI weiter.

Mehr Maschine als Mensch: Ein Cyborg-Charakter wird als KI erstellt und muss als Startausrüstung eine passende Maschine als Körper wählen.

Jede Größe und Form: Ein normaler Cyborg-Körper gilt als Maschine mit einer Größe von 5 und einer beliebigen Modulkategorie. Cyborgs können aber auch größer oder kleiner sein.

Begabungen und Fertigkeiten eines Cyborgs

Ein Cyborg ersetzt einige seiner Begabungen, um die Umwandlung von einem organischen in einen synthetischen Körper wiederzuspiegeln.

- Leistung ersetzt Konstitution
- Servos ersetzt Geschick
- Sensoren setzt Aufmerksamkeit

- Bots ist eine zusätzliche Begabung für den Charakter

Einst ein Mensch: Ausstrahlung, Konzentration, Intelligenz, Intuition und Anomalie bleiben unverändert.

Adelige

Der genetische Adel ist eine Klasse von "Menschen", die das Resultat von teils geheimer, teils illegaler Gen-Modifizierung ist.

Der Begriff wird seit dem 22. Jahrhundert gebraucht und bezeichnet genetisch optimierte Menschen, deren Erbgut von nicht weniger als drei Spendern stammt. Damit haben Adlige mindestens drei biologische Eltern.

Durch ihre überlegene Intelligenz und ein unnatürlich langes Leben findet man Adelige in hohen Positionen der Politik, Diplomatie, Militär und Wirtschaft. Sie denken in Jahrhunderten und wirtschaften und regieren dementsprechend.

Bis heute ist noch kein Adelige eines natürlichen Todes gestorben.

Unvollständig: Mit den empfohlenen 500 Start-Erfahrungspunkten ist eine gute Darstellung eines Adelligen schwierig. Jedoch können damit junge Adelige mit wenig Erfahrung nicht unvollständig aktivierten genetischen Verbesserungen dargestellt werden.

Biologische Reinheit: Adelige lassen sich gemeinhin keine gewöhnlichen Artifizierungen einsetzen. Artifizierungen, die der Charakter erhält, stellen frisch aktivierte genetische Ausprägungen dar, die der Charakter von Geburt an trägt. Mit Zustimmung des Spielleiters kann der Charakter die Probe für Einkauf als Konstitution-Probe ablegen.

Archetypen

Die Archetypen verkörpern verschiedene Konzepte und Rollen, die den Spielern als Inspiration dienen können.

Sie ermöglichen es neuen Spielern, sich anhand dieser Archetypen zu orientieren und eigene einzigartige Charaktere zu erstellen.

Die bezahlte Waffe

Ein kampferprobter Söldner, der sich auf den Einsatz von Nahkampfwaffen spezialisiert hat. Seine Stärke liegt in der direkten Konfrontation mit Feinden und er ist bereit, jedes Risiko einzugehen, um seine Mission zu erfüllen.

Die synthetische Diebin

Eine geschickte und flinke Diebin, die sich auf Schleichen, Taschendiebstahl und Hacking spezialisiert hat. Sie ist Meisterin der Täuschung und versteht es, sich in den Schatten zu bewegen und Informationen um sie herum zu manipulieren, um ihre Ziele zu erreichen.

Das technische Genie

Ein begabter Techniker und Ingenieur, der sich mit der Reparatur und dem Umgang mit technologischen Geräten auskennt. Er ist in der Lage, Hightech-Waffen und Ausrüstung zu modifizieren und zu verbessern, um im Kampf einen Vorteil zu erlangen.

Die Überlebenskünstlerin

Eine mutige und widerstandsfähige Kämpferin, die in extremen Umgebungen überleben kann. Sie beherrscht das Handwerk des Überlebens und hat eine ausgeprägte Widerstandsfähigkeit gegen Gift, Krankheiten und extreme Temperaturen.

Der schattenhafte Informant

Ein Meister der Informationsbeschaffung und der Spionage. Er ist gut vernetzt und hat Zugang zu geheimen Informationen und Kontakten. Seine Stärke liegt in der Manipulation und dem Einfluss auf andere, um seine Ziele zu erreichen.

Spielwerte

Alles, was der Charakter machen kann, dass eine Probe erfordert, wird durch Fertigkeiten zusammengefasst. Fertigkeiten sind immer Begabungen zugeordnet. Spricht man von einer Probe, wird dabei immer die Fertigkeit genannt. Das zugehörige Begabung liefert dann die nötigen Würfel und die Fertigkeit den Bonus, der auf die Probe addiert wird.

Mit jeder Fertigkeit kann man Aktionen durchführen. Eine Aktion ist eine kleine Anleitung, wie eine Probe durchgeführt wird. Handelt es sich um eine normale Probe, einen Prozess oder vielleicht eine offene Probe.

Begabungen, Fertigkeiten und Aktionen sind Begriffe, die immer wieder auftauchen und in den Regeln nie synonym verwendet werden. Beispielsweise nehmen Mods, die ein Charakter mit EP gekauft hat, immer Bezug auf alle Aktionen einer Fertigkeit. Es ist dann also egal, welche Aktion mit der Fertigkeit ausgeführt wird. Allerdings beziehen sich Mods, die von Gegenständen stammen immer auf eine bestimmte Aktion. Hier muss also genau unterschieden werden.

Begabungen und Fertigkeiten

Begabungen verleihen dem Charakter einen Würfelpool für seine Handlungen. Begabungen stellen das mögliche Potenzial eines Charakters da. Mal ist er in der Lage alles rauszuholen, was er zu bieten hat, manchmal ist seine Leistung eher mittelmäßig und dann gibt es Tage, an denen man hätte besser im Bett liegen bleiben sollen.

Eine Erhöhung der Begabungen sorgt für eine höhere Wahrscheinlichkeit, ein gutes Ergebnis zu erzielen.

Fertigkeiten ermöglichen es, gewürfelte Würfel zu wiederholen. Fertigkeiten wurden vom Charakter erlernt und sind in Fleisch, Blut und Nanogewebe übergegangen.

Exkurs: Handlungen

Die Begriffe Automatismen, Aktion, Angriff und Unterbrechung sind drei Arten von Handlungen. Besonders wichtig werden sie während einer Konfrontation und sind daher auch nochmal genauer unter *Handlungen* (S. 132) beschrieben.

Automatismen sind Handlungen, die keine Probe brauchen. Sie sind sehr einfach und gehen selbstverständlich von der Hand.

Aktionen sind alle Handlungen, die eine Probe erfordern. Die allermeisten Handlungen in diesem Abschnitt sind Aktionen.

Angriffe sind Handlungen, die eine Probe erfordern und für die ein Ziel bestimmt werden muss. Angriffe mit Pistolen, Wurfaffen oder Hacking-Angriffe sind Beispiele dafür.

Unterbrechungen sind Handlungen, die häufig keine Probe erfordern und nur ausgeführt werden dürfen, wenn der Charakter das Ziel einer anderen Handlung wird. Sie sind daher vollkommen passiv, können dem Charakter aber Ärger ersparen oder sogar das Leben retten.

Fertigkeiten und Begabungen von Charakteren

Attribut	Fertigkeiten
Ausstrahlung	Charisma Einschüchtern Netzwerk
Geschick	Agilität Geschwindigkeit Körperkontrolle
Konstitution	Fitness Kraft Kybernese
Konzentration	Manövrieren Technik Willenskraft
Intelligenz	Bildung Logik Kreativität
Intuition	Menschenkenntnis Kultur Wahrnehmung

Fertigkeiten und Begabungen von Künstlichen Intelligenzen

Attribut	Fertigkeiten
Ausstrahlung	Charisma Einschüchtern Netzwerk
Konzentration	Manövrieren Technik Willenskraft
Intelligenz	Bildung Logik Kreativität
Intuition	Menschenkenntnis Kultur Wahrnehmung

Fertigkeiten und Begabungen von Cyborgs

Attribut	Fertigkeiten
Ausstrahlung	Charisma Einschüchtern Netzwerk
Intelligenz	Bildung Logik Kreativität
Intuition	Menschenkenntnis Kultur Wahrnehmung
Konzentration	Manövrieren Technik Willenskraft
Leistung	Fitness Kraft Kybernese
Servos	Agilität Geschwindigkeit Körperkontrolle

Ausstrahlung

Das Ausstrahlung-Begabung spiegelt die sozialen Kompetenzen des Charakters und dessen Fähigkeit wider, in einer sozialen Gruppe herauszustechen. Durch einen niedrigen Ausstrahlung-Wert wird ein Charakter immer unauffällig wirken, während ein Charakter mit hohem Ausstrahlung-Wert seine Mods immer hervortun wird - egal ob absichtlich oder unabsichtlich.

Hat der Charakter einen **Misserfolg** bei einer Ausstrahlung-Probe, wird jede weitere Verbesserung des Verhältnisses zwischen NSC und Charakter bis zum Beginn der nächsten Ruhephase verhindert.

Nicht wiederholbar: Der Charakter fällt negativ auf und die Proben dürfen nicht wiederholt werden.

Charisma

Macht der Charakter alle auf sich Aufmerksam oder kann er nicht einmal die Aufmerksamkeit von Leuten halten, wenn er an einem Podium spricht? Charisma beschreibt die Fertigkeit in der Wahrnehmung anderer Leute präsent zu sein und zu bleiben.

Steuern (Personen): Charisma gibt den Nebencharakteren der Szene eine grundlegende Sympatie (oder Antipatie) dem Charakter gegenüber vor.

Einschüchtern

Nicht immer bringt Freundlichkeit die gewünschten Ergebnisse. Durch Einschüchtern kann der Charakter versuchen einem Nebencharakter seinen Willen aufzuzwingen.

Steuern oder Untersuchen (Personen): Einschüchtern erzwingt bestimmte Informationen oder Handlungen von Nebencharakteren. Es ist eine schnelle Methode, die allerdings negative Konsequenzen haben kann.

Überzeugen

Überzeugen ist die Fertigkeit, um Menschen den eigenen Standpunkt näherzubringen. Überzeugen wird benutzt, um Lügen und Verhöre durchzuführen.

Steuern (Personen): Überzeugen manipuliert Nebencharaktere, bestimmte Handlungen durchzuführen oder Informationen preiszugeben. Dies kann zuweilen viel Zeit in Anspruch nehmen, aber mit etwas Glück nicht negativ auf den Charakter zurückfallen.

Bewegung (Charakter): Mit Geschwindigkeit werden Bewegungen so schnell wie möglich, so lange wie nötig ausgeführt.

Kontakte

Die Netzwerk-Fertigkeit sagt aus, wie groß der unmittelbare Freundes- und Bekanntenkreis des Charakters ist. Ein Charakter mit einem niedrigen Netzwerk-Wert hat vielleicht nur eine Hand voll Freunde und eine schwere Zeit, auf andere zuzugehen, während ein Charakter mit einem hohen Wert hunderte Kontaktdaten in seinem Datenpad gespeichert hat.

Nähern (Personen): Kontakte werden benutzt, wenn der Charakter es für möglich hält, jemanden zu kennen, der ihm bei einem Problem helfen könnte. Das kann ein Job sein oder Informationen.

Körperkontrolle

Mit dieser Fertigkeit hält ein Charakter seinen Körper ruhig und unterdrückt unwillkürliche Bewegungen.

Steuern (Charakter): Durch Körperkontrolle werden Bewegungen auch unter widrigen Umständen so genau und präzise wie möglich ausgeführt.

Geschick

Das Geschick des Charakters umfasst seine Körperkontrolle, Feinmotorik und Koordinationsfähigkeit. Es stellt dar, wie genau der Körper des Charakters seinem Geist folgt und wie exakt er Bewegungen durchführen kann.

Wiederholbar: Geschick-Proben können in der Regel wiederholt werden.

Konstitution

Der allgemeine körperliche Grundzustand des Charakters wird mit dem Begabung "Konstitution" gemessen. Charakter mit niedriger Konstitution sind schwächling und schnell außer Atem.

Wiederholbar: Konstitution-Proben können in der Regel wiederholt werden.

Halb so schwer: Die Traglast eines Charakters kann in den meisten Fällen zugunsten des Spielflusses vernachlässigt werden.

Auf den Rück geschnallt: Ein Charakter kann einen Gegenstand mit einer Größe von 5 tragen.

Packesel: In Rucksäcken, Taschen, etc. können mehrere kleinere Gegenstände gelagert werden.

Agilität

Charaktere, die hier ihre Fertigkeiten entwickeln, könnten unfassbar schnelle, agile und flinke Bewegungen ausführen.

Bewegung (Charakter): Agilität wird genutzt, um Angriffen und Zusammenstößen auszuweichen.

Traglast und Umrechnung

Der Umrechnungsfaktor von einem größeren zum nächsten kleineren Gegenstand ist 4. Das heißt z.B. vier mittelgroße Gegenstände nehmen so viel Platz weg, wie ein großer Gegenstand.

Geschwindigkeit

Will der Charakter über eine längere Strecke klare und koordinierte Bewegungen durchführen, verwendet er Geschwindigkeit.

Fitness

Wundheilung, Immunsystem und die allgemeine Gesundheit des Charakters werden durch die Fitness-Fertigkeit gemessen. Ein Charakter mit einem niedrigen Fitness-Wert ernährt sich nicht ausgewogen, treibt wenig Sport und ist dementsprechend schlecht in Form.

Mit Fitness widersteht der Charakter äußeren Einflüssen und Kräften.

Fitness ist keine aktive Fertigkeit, sondern wird oft als Reaktion auf Verletzungen und ähnliches eingesetzt.

Kraft

Die Fertigkeit „Kraft“ misst die rohe Muskelkraft des Charakters. Sie steht für die Fähigkeit, physische Widerstände zu überwinden, schwere Gegenstände zu heben und kraftintensive Aufgaben auszuführen. Ein Charakter mit hoher Kraft kann in Situationen, die körperliche Stärke erfordern, seine Muskeln gezielt einsetzen.

Durch Kraft bewegt, verformt oder beschädigt der Charakter Objekte durch seine Muskelkraft.

Kybernese

Die Fertigkeit Kybernese wird benutzt, wenn der Charakter seinen kybernetischen Aspekt unter Kontrolle halten muss oder seine Systeme zu etwas zwingen will, für das sie nicht gemacht sind.

Weitere Aktionen und Regeln, die mit Kybernese zu tun haben finden sich unter *Artifizierungen* (S. 122).

Konzentration

Das Konzentration-Begabung stellt die die Fähigkeit des Verstandes des Charakters dar, äußere Einflüsse zu kanalisieren, zu blockieren oder gezielt aufzunehmen.

Manövrieren

Die Manövrieren-Fertigkeit umfasst das Gefühl dafür, wie sich eine Maschine verhält. Der Charakter spürt und erkennt, was eine Maschine gerade tut. Das befähigt ihn auch ohne digitale Hilfsmittel eine Maschine zu steuern oder zu bedienen.

Steuern (Maschinen): Manövrieren wird benutzt, um die Handlungen von Maschinen zu kontrollieren. Mehr Informationen zu Maschinen, Fahrzeugen und Drohnen im Kapitel *Maschinen* (S. 126).

Technik

Technisches Verständnis, handwerkliches Geschick und der Umgang mit Maschinen und Elektrizität wird durch die Technik-Fertigkeit dargestellt. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Maschinen, Fahrzeuge und Drohnen bauen und reparieren.

Technik-Proben mit praktischer Anwendung können nicht ohne *Werkzeug* (S. 100) durchgeführt werden.

Technik kann benutzt werden, um den technischen Zustandsmonitor einer Maschine zu reparieren, oder aber zu beschädigen.

Willenskraft

Ein Charakter mit hoher Willenskraft-Wert kann auch unter psychischer Belastung, wie einem Gefecht einen klaren Kopf bewahren.

Ein Charakter mit einer niedrigen Willenskraft kratzt sich an jede Gelegenheit auf Glück, ein Hoch zu erleben, egal wie kurzlebig. Charaktere mit geringer Willenskraft sind empfänglich für hedonistische Freuden wie Drogen, Partys und Sex.

Willenskraft wird benutzt, um geistigen Stress zu widerstehen.

Intelligenz

Das Intelligenz-Begabung stellt die Fähigkeit des Charakters dar, Probleme zu analysieren und bekanntes Wissen darauf anzuwenden. Es beschreibt sein Faktenwissen und Erinnerungsvermögen.

Wenn der Charakter bei Proben auf Intelligenz einen **Misserfolg** hat, hat der Charakter nicht den richtigen Gedanken zum richtigen Zeitpunkt. Solange es sich aber nur um einen Misserfolg handelt und der Charakter weiter auf das Problem konzentriert, kann der Charakter die Zeitstufe der Probe um 1 erhöhen. Dadurch kann eine Probe zu einem Prozess werden.

Bildung

Schulische Vorkenntnisse und akademisches Wissen werden durch die Bildung-Fertigkeit dargestellt.

Bildung ermöglicht es dem Spielenden, die Spielleitung direkt nach Fakten aus der Spielwelt zu fragen. Dabei recherchiert der Charakter oder kann sich auch einfach an den entsprechenden Sachverhalt erinnern.

Logik

Durch Logik kann der Charakter aus Beobachtung Schlüsse ziehen und so Situationen und Vorgehensweisen antizipieren. Er kann in seinem Kopf Ideen konstruieren, simulieren und formen, aber besonders auch naturwissenschaftliche Konzepte verstehen.

Mit Logik kann die Spielleitung den Gedankengang erläutern, die der Charakter gerade haben könnte. Er kann einzelne Punkte verbinden, die dem Spielenden abhanden gekommen sein könnten oder schlicht eine Frage beantworten, die der Spielende gar nicht mit Sicherheit beantworten könnte, sein Charakter jedoch schon.

Kreativität

Die Fertigkeit Kreativität spiegelt die Fähigkeit des Charakters wider, verborgene Muster zu erkennen und geistige Abstraktionen und Dekonstruktionen durchzuführen. Sie wird auch benutzt, wenn der Charakter künstlerisch oder musisch tätig wird oder einen Brief schreibt.

Kreativität wird benutzt um etwas zu schaffen, das Informationen oder Emotionen vermitteln soll.

Intuition

Die Intuition des Charakters spiegelt eine Art von Wissen wider, dass er sich anhand von Erfahrungen zusammen-gereimt hat. Viele intuitive Kenntnisse lassen sie schwer beschreiben.

Nicht wiederholbar: Misserfolge Proben können nicht wiederholt werden.

Kultur

Die Kultur-Fertigkeit zeigt an, wie sehr sich der Charakter mit Geschichte, Kunst aber auch Trends, Prominenz und Adel auskennt. Das beschränkt sich dabei keineswegs auf den Mainstream oder seine unmittelbare Umgebung. Cortex-Phänomene und Informationen über verschiedene Subkulturen fallen ebenfalls unter diese Fertigkeit.

Mit Kultur kann der Charakter Informationen über das Gebiet, in dem er sich gerade befindet sammeln und sich seiner Umgebung äußerlich anpassen.

Menschenkenntnis

Eine gute Menschenkenntnis macht es schwer, den Charakter zu belügen oder ihm eine Absicht vorzugaukeln.

Menschenkenntnis ist der Gegenspieler für die Fertigkeiten Charisma und Überzeugen. Bei konkurrierenden Proben mit diesen Fertigkeiten greift der Charakter auf Menschenkenntnis zurück.

Untersuchen (Personen): Durch Menschenkenntnis kann der Spielleiter explizit den emotionalen Zustand oder die Gedanken eines Nebencharakters beschreiben, die der Charakter ablesen kann (aber nicht zwangsläufig der Wahrheit entsprechen muss).

Wahrnehmung

Die Fertigkeit Wahrnehmen wird benutzt, wenn der Charakter den Fokus seiner Aufmerksamkeit auf etwas verschieben soll, das für ihn entweder interessant oder gefährlich ist. Der Charakter kann mit ihr nach verborgenen Gegenständen suchen oder wird gewarnt, wenn sich jemand an ihn anschleicht.

Untersuchen (Gegenstände): Mit Wahrnehmung werden dem Charakter Details und verborgene Objekte offengelegt.

Vorteile

Vorteile sind Punkte, die ein Charakter ausgeben kann, um Mods zu aktivieren oder andere Effekte auszulösen, die dem Charakter aus der Klemme helfen können.

Grenzenloses Potenzial: Vorteile haben in der Regel kein Maximum

Jederzeit verfügbar: Das Ausgeben von Vorteilen ist keine Handlung.

Bezahlen: Der Charakter kann sich alles Leisten, solange die Modulkategorie + Größe eines Gegenstandes gleich oder kleiner ist, als die aktuellen Materialien des Charakters. Bei teureren Gegenständen muss der Charakter die Differenz in Materialien ausgeben, um den Gegenstand zu kaufen.

Menge und Größe: Die Menge von Gegenständen kann Einfluss auf die Kosten haben. Für jede Verzehnfachung der Menge, steigen die Kosten um 1.

Weitere Informationen: Weitere Anwendungen für Materialien, finden sich im unter *Einkaufen* (S. 159).

Gefallen

Gefallen sind ein abstraktes Maß für eine Art Karma. Tut der Charakter etwas für andere, so gewinnt er Gefallen, bittet er andere darum, etwas für ihn zu tun, gibt er Gefallen aus. Im Spiel sind Gefallen nicht an bestimmte Charaktere oder Nebencharaktere gebunden.

Gefallen für Nebencharaktere: Immer, wenn der Charakter einem Nebencharakter einen Dienst tut, erhält er dafür (neben vereinbarten Belohnungen) auch Gefallen. Für die Anzahl kann die Spielleitung die folgende Tabelle konsultieren.

Einsatz von Gefallen

Wirkung	Kosten
Kleinen Gefallen: Ein einfacher Dienst, der niemanden in Gefahr bringt.	1 Gefallen
Großen Gefallen: Ein beliebig schwieriger Dienst, bei dem der Ressourcen und die eigene Gesundheit aufs Spiel setzt.	3 Gefallen

Materialien

Materialien sind alle Mittel, Waren und Gelder, die dem Charakter zur Verfügung stehen. Wird der Charakter für einen erfolgreichen Auftrag belohnt, so erhält er Materialien.

Geld

Dark Space funktioniert mit einem abstrakten Geld-System. In Abenteuern, bei denen Geld aber ein wichtiges Thema ist, müssen Charaktere ein Gefühl für den Wert von Geld in der Umgebung bekommen.

Das kann durch Lebenshaltungskosten oder Fixkosten, wie beispielsweise Wartungskosten oder Mieten dargestellt werden.

Als Spielleitung kann überlegt werden, wie viel ein Durchschnittsbürger in dieser Gegend pro Woche oder Monat verdient. Das kann auf Tage oder Jahre hochgerechnet werden.

Als Faustregel kann gelten: Bei der Hälfte des Einkommens eines „Durchschnittsbürgers“ gilt man als „Arm“, ab dem dreifachen Einkommen als „Wohlhabend“ und ab dem zehnfachen Einkommen als „Reich“.

Die Bezeichnung der Währung wechselt dabei nicht nur von einem Planeten zum nächsten sondern manchmal sogar von einer Stadt zur anderen.

Geläufige Bezeichnungen für Währungen sind Credits, Dollar, Chips, Cards, Tokens, Yuan und Coins, die oft auch durch Adjektive oder lokale Namen ergänzt werden.

Beispiele für Währung sind:

- **Digitale Yuan (DY):** Oft gesprochen wie „Di-Jann“. Währungen auf dem asiatischen Kontinent und vielen frühen Kolonien und Raumstationen. Beliebt bei Regierungen für die leichte Nachverfolgbarkeit und Möglichkeiten zur Personalisierung.

- **Sterling-Platin (SP):** Währung der Zentralbank des Sol-Systems, älteren Kolonien und einiger Adelshäuser. Schwer nachvollziehbar. Sterling-Platin existiert auch physisch als platinbedampfte Kunststoffstreifen. Eine der wenigen instellaren Währungen mit physischem Geld.
- **Jupiter-Credits (JC):** Erste Währung mit Ursprung außerhalb der Erde. Erstmals eingeführt auf den Stationen des Jupiters und akzeptiert von interstellarer Händler, Konzerne und Banken.



Mods

Mods sind Sonderregeln, durch die der Charakter von der Menge abhebt. Jede Mod wirkt sich darauf aus, wie ein Charakter seine Probe ablegt. Mods sollten benutzt werden, um darzustellen, wie der Charakter über die Grenzen der Fähigkeiten normaler Menschen hinauswächst.

Eine Mod verleiht einer Fertigkeit oder einer Aktion eine Sonderregel, die durch das Ausgeben eine Ressource einmalig aktiviert wird.

Mods erhalten: Ein Charakter kann eine Mod für 100 EP kaufen. Gegenstände und Maschinen können Mods für 100 KP erhalten.

Zuordnen: Mods eines Charakters oder einer Maschine werden zu einer Begabung zugeordnet. Bei einer Probe mit der Begabung kann die Mod aktiviert werden und wirkt sich dann einmalig auf die Probe aus.

Aktivierung: Jedes Mal, wenn eine Mod aktiviert werden soll, muss 1 Punkt Stress pro Aktivierung aufgenommen werden.

Das Konzept von Mods

Mods verschaffen dem Charakter Sonderregeln. Die Idee hinter Mods ist, dass der Spielende überlegt, welche Fähigkeiten der Charakter haben soll, eine Beschreibung dafür erstellt und dann passende Regeln findet, um diese Fähigkeiten im Spiel möglichst genau darzustellen.

Ein einfaches Beispiel könnte der Profi-Kampfsportler sein, der durch die Mod **Reflexartig**, die er der Fertigkeit Kampftechnik zuordnet, eine Aktion aussuchen, die er als Unterbrechung durchführen kann. Er könnte Waffenloser Angriff oder Ringen wählen und einen Angreifer mit einem Angriff kontern.

Mods in Gegenständen sind nach demselben Prinzip aufgebaut. Ein Gegenstand ist eine Ansammlung von Spielwerten. Spielmechanisch unterscheidet sich Verbandstaschen daher kaum von einem MedKit, außer dass sich zwei Zahlen (Größe und Modulkategorie) ändern.

Eine Mod gibt solchen Gegenständen tiefe und interessante Implikationen. So könnte ein MedKit z.B. die Mods **Routiniert** haben, womit bei einer Aktivierung immer mindestens eine 10 liegt. So könnte man ein automatisches Erstes-Hilfe-Modul im MedKit darstellen.

Mods für Maschinen und Gegenstände

Gegenstände und Maschinen haben Konstruktionspunkte, anstatt von Erfahrungspunkten, die ein Gegenstand bzw. eine Maschine erhält, wenn ihre Modulkategorie verbessert wird oder ein Charakter an hier herumschraubt.

Kosten: Maschinen und Gegenstände haben KP (*Konstruktionspunkte S. 1*) anstatt EP (Erfahrungspunkte). Die KP-Kosten für Mods entsprechen den EP-Kosten bei Charakteren.

Spezialaktivierung: Ein Charakter mit einer Spezialisierung hat für seinen Gegenstand eine Anzahl kostenloser Aktivierung gleich seiner Spezialisierungsstufe frei.

Technische Mods: Alle Gegenstände und Maschinen können Mods aus der Liste *Technische Mods (S. 2)* erhalten.

WaffenMods: Waffen zählen ebenfalls dazu, haben zusätzlich Zugriff auf *Waffenmods (S. 2)*.

Aktivieren von Mods

Immer, wenn ein Charakter Stress aufnimmt, um eine Mod damit zu starten, wird von einer "Aktivierung" gesprochen.

Das Aktivieren von Mods stellt einen Moment der Konzentration dar, in der der Charakter nicht nur sein Muskelgedächtnis oder Intuition benutzt, sondern gezielt steuern und ein setzen kann.

Man könnte auch sagen, dass ich der Charakter in diesen Situationen besonders anstrengt, konzentriert oder einen absolut klaren Moment hat.

Wie genau sich der Einsatz einer Mod manifestiert ist sehr von der Mod selbst und was sie für den Charakter repräsentiert, abhängig.

Die Mod „Reflexartig“ kann im Nahkampf zum Beispiel das Ergebnis jahrelangen Kampfsporttrainings sein und der Körper des Charakters übernimmt völlig unbewusst die Selbstverteidigung.

Die Fertigkeit Bildung mit der Mod „Detailarbeit“ stellt Methoden dar, die Charakter noch aus seinem Studium beherrscht. Er weiß, wo er suchen muss und wie man sich am besten durch eine Datenbank arbeitet.

Eine Mod kann an eine Fertigkeit, eine Begabung oder den gesamten Charakter gebunden werden. Zudem dürfen

Jederzeit: Das Aktivieren einer Mod mit Stress kostet keine AE und ist keine Handlung. Eine Mod kann zu jeder Zeit aktiviert werden, auch wenn der Charakter keine Handlungsphase hat.

Mods aktivieren: Für eine Aktivierung einer Mod (egal ob vom Charakter selbst oder durch Implantate oder Ausrüstung) nimmt der Charakter 1 Stress auf sich.

Mehrfach aktivieren: Einige Mods können mehrfach aktiviert werden. In den Regeln wird dann eine Formulierung wie "pro Aktivierung" verwendet. Der Charakter muss für die gewünschte Wirkung alle notwendigen Punkte auf einmal ausgeben können, um die Mod mit dem gewünschten Effekt zu aktivieren.

Handicaps

Handicaps sind das Gegenteil einer Mod. Ein Handicap sorgt dafür, dass der Charakter selbst mit einem guten Ergebnis schlechter abschneidet. Handicaps sind anders als Mods immer aktiv und müssen unterdrückt werden, um zumindest für eine kurze Dauer dem Charakter nicht im Weg zu stehen.

Handicaps werden meist von der Spielleitung vergeben oder durch „Entstellungen“ auf Seite 2 verursacht.

Handicap unterdrücken: Handicaps werden mit 1 Punkt Stress unterdrückt.

Handicaps entfernen: Handicaps können mit Zustimmung der Spielleitung für je 100 EP oder einem Umbau für 100 KP entfernt werden. Das Entfernen von Handicaps sollte in die Geschichte einbezogen werden und nicht einfach ein Ausgeben von EP bedeuten.

Basis-Mods

Basis-Mods können von Charakteren mit EP gekauft werden. Mittels der Regeln für „Bauen und Reparieren“ auf Seite 3 können sie auch mit KP als Modifikation in Gegenständen und Maschinen eingebaut werden.

Bollwerk

Durch eine Aktivierung setzt der Charakter jeden Schwierigkeitsgrad für Aktionen, die gegen ihn gerichtet sind auf $10 + \text{Aktivierung} \times 2$.

Routinen, die gegen den Charakter gerichtet sind, werden als verzweifelte Proben durchgeführt mit demselben Schwierigkeitsgrad durchgeführt.

Detailarbeit

Der Charakter darf sich für eine Aktivierung dafür entscheiden, einen erfolgreich beendeten Prozess erst am Ende der nächsten Ruhephase abzuschließen. Er muss keine weitere Probe ablegen und erhöht das Ergebnis seiner Probe um +5.

Durchbrechen

Der Charakter ignoriert 1 Unterbrechung pro Aktivierung.

Effizient

Pro Aktivierung können die AE-Kosten der Aktion oder die Zeitstufe des Prozesses um 1 reduziert werden.

Forcieren

Pro Aktivierung darf sich der Spielende eine Zahl von 1 bis 9 aussuchen, die ebenfalls die Regel der 10 auslöst. Es darf keine Zahl zweimal gewählt werden.

Reflexartig

Führt ein Gegner eine Aktion gegen den Charakter durch, darf das Ergebnis der gegnerischen Proben um 2 pro Aktivierung verringert werden.

Routiniert

Das Würfelergebnis darf für 1 Aktivierung auf ein Ergebnis von $10 + [\text{Begabung}] + [\text{Fertigkeit}]$ gesetzt werden.

Jede weitere Aktivierung erhöht das Ergebnis um 1.

Versiert

Durch eine Aktivierung wird die Fertigungsstufe der Probe nochmals auf das Ergebnis der Probe addiert.

Verstärkt

Pro Aktivierung wird dem Ergebnis der Probe die Augenzahl eines weiteren Würfels aus dem Wurf oder +2 hinzugefügt.

Basis-Handicaps

Basis-Handicaps sind das Gegenstück zu Basis-Mods. Sie können jeden Charakter, KI, Ausrüstung, etc. betreffen und müssen unterdrückt werden, um nicht auf jede Probe angewendet zu werden.

Berechenbar

Konkurrierende Probe sind für den Charakter immer erschwert.

Gelähmt

Alle Handlungen mit der verbundenen Fertigkeit kosten doppelt so viele AE.

Zögerlich

Prozesse mit der verbundenen Fertigkeit erhöhen ihre Zeitstufe um 1, wenn keine Aktivierung durchgeführt wird.

Zwangshandlung

Jedes Mal, wenn der Charakter Stress erhält, muss er innerhalb von 15 Minuten eine Handlung mit der verbundenen Fertigkeit ausführen. Ist dies nicht möglich, darf er nur eine einzelne Handlung während der nächsten Ruhephase durchführen.

Technische Mods

Technische Mods können auf jedes Gerät, Maschine, Waffe und Artifizierung angewendet werden. Generell kann alles, was eine Modulkasse und eine Größe hat, technische Mods erhalten.

Angepasst

Nachdem alle Würfel sortiert wurden, kann durch eine Aktivierung die Modulkasse des Gegenstandes auf einen beliebigen Würfel addiert werden, bis zu einem Maximum von 10.

Für jede weitere Aktivierung kann die Modulkasse auf einen anderen Würfel addiert werden.

Ausklinken

Der Gegenstand kann durch eine Aktivierung seine Größe um 1 (minimale Masse) reduzieren.

Dadurch werden alle TP auf dem technischen Monitor geheilt.

Die Mod wird dadurch entfernt und der Rest des Gegenstandes gilt als zerstört.

Diese Mod kann mehrfach für denselben Gegenstand gewählt werden. In diesem Fall kann der Gegenstand mehrere „Schichten“ abstreifen. Das kann zum Beispiel das Entfernen von redundanten Komponenten oder ablativer Panzerung darstellen.

Erhöhte Reichweite

Handlungen haben eine Reichweite von $MK^2 \times [\text{Aktivierung}]$ Metern und Angriffe verschieben ihren Ausgangspunkt um bis zu $MK^2 \times [\text{Aktivierung}]$ Meter.

Explosiv

Durch eine Aktivierung erzeugt der Gegenstand nach 5 AE bzw. 5 Sekunden eine Explosion mit einem Wirkbereich gleich $10 \times (\text{Größe}^2 + \text{Modulkasse}^2)$.

Innerhalb dieses Radius richtet der Gegenstand $[MK + \text{Größe}]$ Schaden an.

Der Gegenstand wird durch eine Aktivierung zerstört.

Faltsystem

Der Charakter benutzt einen Automatismus, wodurch der Gegenstand sich zusammen klappt, faltet oder anders seine Größe um 1 senkt.

Auf dieselbe Art und Weise kann der Gegenstand auch wieder entfaltet werden.

Im gefalteten Zustand kann eine Aktion mit dem Gegenstand nur genutzt werden, wenn eine Aktivierung durchgeführt wird.

Gepanzert

Der Gegenstand schützt einen vorher festgelegten Zustandsmonitor (Körper, Technik, Cortex).

Falls der Gegenstand nicht fest verbaut ist, kann er jeden anderen Gegenstand oder Charakter schützen, zu dem er physischen Kontakt hat (bzw. im selben Netzwerk ist).

Erleidet ein gepanzerter Monitor Schaden, senkt der Gegenstand den Schaden um die Anzahl der Aktivierungen.

Hochtechnologie

Pro Aktivierung gilt die Modulkasse des Gegenstands um 1 pro Aktivierung höher, als sie eigentlich ist.

Kontrollknoten

Alle Cortex-Handlungen gegen Geräte in einem Netzwerk (*Netzwerke S. 5*) werden zum Kontrollknoten umgeleitet. Alle Handlungen, die Geräte in einem Netzwerk mit einem Kontrollknoten ausführen, gelten, als würden sie vom Kontrollknoten ausgeführt.

Der Kontrollknoten darf die Mods aller Geräte im Netzwerk nutzen, als hätte er sie selbst, muss sie aber selbst aktivieren.

Sollten sich mehrere Kontrollknoten im Netzwerk befinden, ist immer Knoten mit der höheren Modulkategorie der dominante.

Bei Gleichstand, dürfen Handlungen gegen einen beliebigen Kontrollknoten durchgeführt werden, als wären sie unabhängig.

Pro Aktivierung erhöht ein Kontrollknoten die Netzwerk-Firewall um 1.

Regenerativ

Wenn diese Mod vergeben wird, wird ein Monitor (Körper, Technik, Cortex) festgelegt.

Pro Aktivierung heilt der Gegenstand entweder einen eigenen Trefferpunkt oder 1 Trefferpunkt auf dem gewählten Monitor von etwas, zu dem er physischen Kontakt hat (bzw. im selben Netzwerk ist).

Die Anzahl der verlorenen Trefferpunkte darf die Modulkategorie des Gegenstandes nicht überschreiten.

Parallelisierung

Die AE-Kosten von Handlung mit dem Gegenstand sinken pro Aktivierung um 1 bis auf ein Minimum von 1, wenn mindestens eine zweite Handlung in der laufenden Handlungsphase durchgeführt wird.

Triebwerk

Der Gegenstand kann über weite Strecken fliegen. Diese Flugbewegungen werden für weite Reisen benutzt und nicht für kurze Bewegungen (siehe dazu Vektorschub, weiter unten). Es wird davon ausgegangen, dass die Triebwerke des Gegenstandes nicht für kleine Manöver konzipiert sind.

Durch eine Aktivierung kann der Gegenstand seine Modulkategorie in Zeitstufen fliegen. Durch jede weitere Aktivierung wird die Zeitstufe um 1 erhöht.

Die genaue Reisegeschwindigkeit hängt von der Spielzeit ab. Näheres dazu im Kapitel Reisen.

Unkompliziert

Der Gegenstand darf nicht Ziel einer Cortex-Handlung sein und selbst keine Cortex-Handlungen ausführen. Der Gegenstand hat keine Elektronik oder Stromversorgung.

Durch eine Aktivierung erhält eine Probe mit der verbundenen Handlung des Gegenstandes einen zusätzlichen Würfel.

Vektorschub

Der Gegenstand kann sich seine Modulkategorie in Zeitstufen in der Luft halten und mit seiner normalen Bewegungsrate fliegen.

Pro Aktivierung erhöht sich die Zeitstufe, in der der Gegenstand fliegen kann, um 1.

Synchronisiert

Durch zwei Aktivierungen wird das Nebenergebnis der Probe auf das Hauptergebnis gesetzt.

Technische Handicaps

Technische Handicaps können auf alles angewendet werden, was eine Modulkategorie und Größe hat.

Einseitig

Mit dem Gegenstand kann nur eine einzige Handlung ausgeführt werden. Die Handlung wird beim Erhalt dieses Handicaps festgelegt.

Schwer

Jede körperliche Handlung mit dem Gegenstand kosten [Größe] AE.

Fehleranfällig

Der Würfelpool, der mit diesem Gegenstand möglich ist, wird durch die Modulkasse des Gegenstandes begrenzt.

Unhandlich

Der Gegenstand senkt den Würfelpool für Handlungen mit dem Gegenstand um seine Größe.

Harter Impuls

Nach jeder Handlung mit dem Gegenstand verliert der Charakter 1 AE.

Verbrauchsmaterial

Bei der Vergabe dieses Handicaps wird entweder die MK oder Größe des Gegenstandes festgelegt. Der Gegenstand senkt den gewählten Wert um 1, wenn er erfolgreich angewendet wird. Sinkt einer der Werte unter 0, wird der Gegenstand zerstört bzw. ist verbraucht.

Gefährlich

Der Gegenstand fügt dem Anwender bei einem Misserfolg 1 TP Schaden zu.

Zerbrechlich

Alle Schwierigkeitsgrade, um TP zu heilen werden auf 18 gehoben. Ein Misserfolg zerstört den Gegenstand.

Waffenmods

Besondere Form

Handlungen, die keinen Schaden verursachen, erhöhen das Ergebnis der Probe um die Aktivierung der Waffe.

Energiewaffe

Der Durchschlag kann um 1 pro Aktivierung erhöht werden kann. Diese Mod kann pro Handlung maximal [MK] Mal aktiviert werden.

Dauerangriff

Nach einem erfolgreichen Angriff, darf der Charakter für jeden direkt folgenden Angriff, eine Aktivierung durchführen, anstatt einen normalen Angriff abzuwickeln.

Nachdem ein Ziel getroffen wurde, kann der Charakter einen Dauerangriff durchführen und für je eine Aktivierung dasselbe Ergebnis für einen weiteren Angriff nochmal verwenden.

Unterbrechung der Schusslinie oder das durchführen einer anderen Handlung unterbricht einen Dauerangriff, der danach neu aufgenommen werden kann.

Lädieren

Wird das Ziel getroffen, wird durch eine Aktivierung Schaden in Höhe der Modulkasse gegen alle ungepanzerten TP angerichtet.

Panzerbrechend

Pro Aktivierung wird der Schutzbereich des Ziels um 1 gesenkt.

Punktverteidigung

Pro Aktivierung wird der Durchschlag auf den Reichweiten Nah und Raum um 1 erhöht.

Reichweitenvorteil

Pro Aktivierung wird die Größe der Waffe als um 1 höher betrachtet, als sie tatsächlich ist, um die Reichweite zu bestimmen.

Schalldämpfer

Durch eine Aktivierung wird das Nebenpaar der Probe sowohl für den Schaden als auch für den Vergleich mit der Sicherheitsstufe und für „Heimlichkeit“ auf Seite 8 verwendet.

Schock

Nach einem erfolgreichen Angriff kann durch eine Aktivierung die AE-Kosten des Ziels um 1 für alle Handlungen erhöht werden. Diese Wirkung dauert bis zum Ende der nächsten Handlungsphase des Ziels an. Jede weitere Aktivierung erhöht die Dauer um 1 Handlungsphase.

Streuung

Pro Aktivierung wird 1 zusätzliches Ziel getroffen bis zu einem Maximum gleich der Modulkasse der Waffe.

Werfer

Der Gegenstand kann Gegenstände, der mindestens 1 Größe kleiner sein muss als er selbst, verschießen. Die Reichweite wird nach den normalen Regeln bestimmt. Einmal erstellt, muss die Größe der Geschosse festgelegt werden.

Kleinere Geschosse können in größerer Zahl nach den Regeln für das Aufteilen von Gegenständen bestimmt werden.

Zielsuchend

Durch eine Aktivierung trifft der Angriff. Die Würfel werden dadurch nicht beeinflusst. Der Durchschlag wird wie üblich durch das Nebenpaar der Probe bestimmt.

Waffen-Handicaps

Lademechanismus

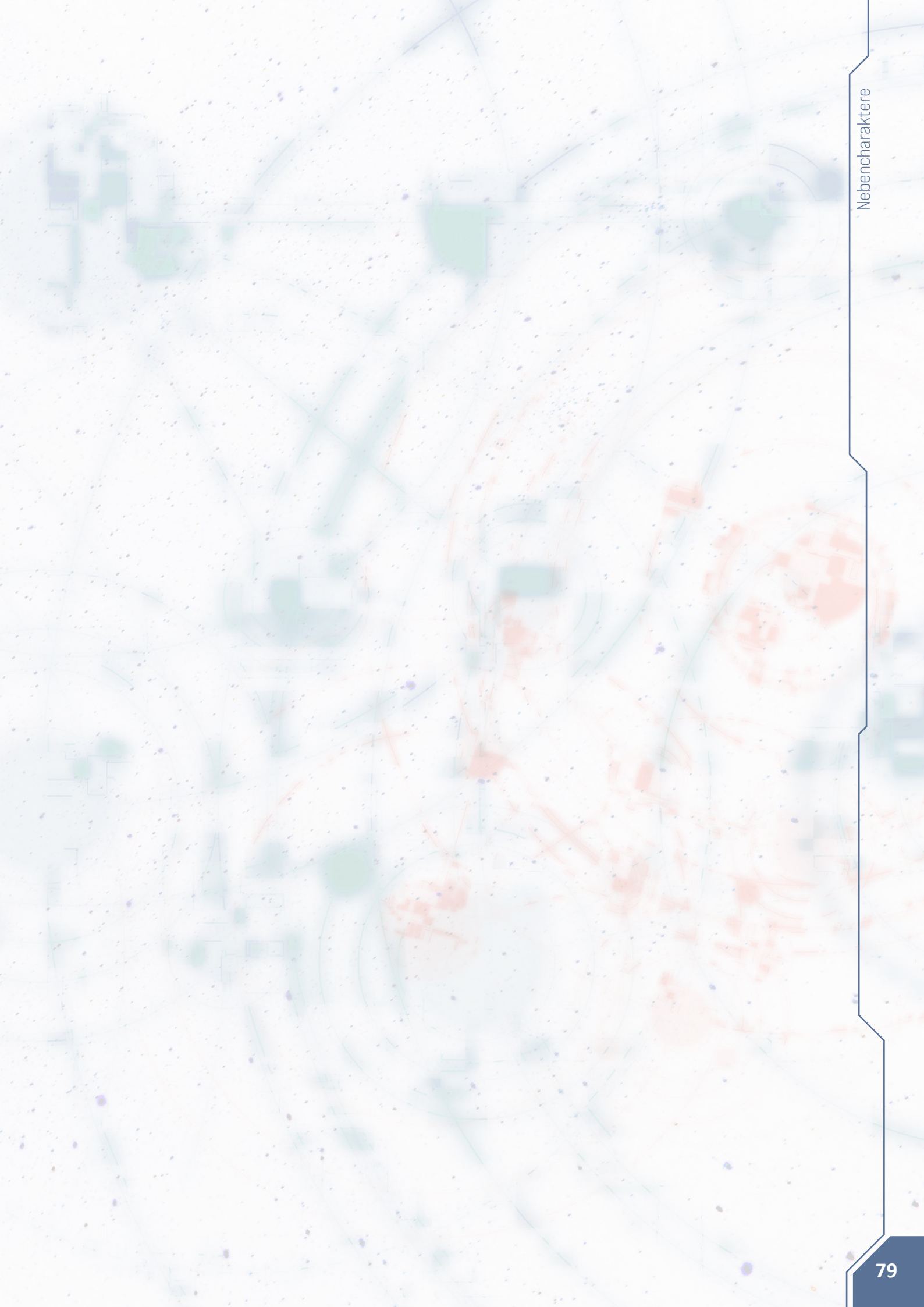
Vor einem Angriff muss ein Automatismus zum Laden der Waffe durchgeführt werden. Erreicht die Probe nicht mindestens ein Ergebnis von 14, hat die Waffe Ladehemmung. Eine Ladehemmung muss mit einer Aktivierung und einem Automatismus beseitigt werden.

Nicht-Tödlich

Ein Angriff mit der Waffe kann keine Panzerung durchdringen.

Verringerte Reichweite

Die Reichweite von Fernkampfaffen wird halbiert. Bei Nahkampfaffen gilt die Waffe für den Vergleich der Waffengröße immer kleiner als die des Gegners.



Nebencharaktere

Die Gruppe wird während ihrer Abenteuer zahllosen anderen Individuen (oder sogar Kollektiven) begegnen. Einige werden sie kaum wahrnehmen oder werden mal von der Spielleitung beschrieben. Andere dagegen können wertvolle Verbündete, treue Freunde oder gnadenlose Feinde der Charaktere werden. Zwischen diesen Extremen liegt der gewöhnliche Nebencharakter.

Verhältnis

Nebencharaktere haben zum Charakter (und manchmal zur ganzen Gruppe) ein Verhältnis. Diese ist ein Maß der Sympathie und Freundschaft aber auch der Abneigung und des Hasses gegen die Charaktere.

In der Spalte Wirkung der Tabelle für Verhältnisse, wird ein Würfelpoolmodifiaktor aufgeführt, der für Proben mit Fertigkeiten des Ausstrahlung-Begabungen gilt.

Verhältnis: Die meisten Nebencharaktere beginnen mit einem neutralen Verhältnis, können aber positiv, wie auch negativ beeinflusst werden.

Verhältnisstufen

Verhältnis	Vertrauen	Beschreibung	Wirkung
Positiv	45	Der Nebencharakter sieht den Charakter als Verbündeten, Gleichgesinnten oder gar als Freund.	Erleichterte Proben
Neutral	20	Der Nebencharakter hat weder ein besonders gutes noch besonders schlechtes Bild vom Charakter.	Keine
Negativ	5	Der Charakter ist dem Nebencharakter tief unsympathisch. Er betrachtet ihn vielleicht sogar als gefährlich.	Erschwerte Proben
Feindlich	0	Der Nebencharakter betrachtet den Charakter als seinen Feind. Er wird ihm keinerlei Gefallen tun und reagiert verbal ausfallend oder sogar gewalttätig, wenn der Charakter ihm in die Quere kommt.	Verzweifelte Proben

Gefallen

Kulturen

Fremdsprache sprechen

Aktion: Kultur (16)

Damit ein Charakter eine Sprache so weit beherrscht, dass er sich verständigen kann, reichen ein paar Vokabeln und Grundkenntnisse über die Grammatik und Phonetik der Sprache.

ERFOLG: Der Charakter kann sich verständlich machen, auch wenn Übersetzungsfehler nicht ausgeschlossen sind. Bei sozialen Proben erleidet der Charakter -1W.

KRITISCHER ERFOLG: Der Charakter spricht die Sprache seines Gegenübers. Man wird ihm einen deutlichen Akzent anhören, aber generell sollte es keine Probleme geben.

MISSERFOLG: Weder der Charakter noch sein Gesprächspartner kennen eine gemeinsame Sprache.

Das Erlernen einer Fremdsprache ist eine Investition in die interkulturelle Kommunikation und das Verständnis anderer Kulturen. Dies eröffnet dem Charakter neue Möglichkeiten, sich in fremden Ländern oder mit Angehörigen anderer Kulturen zu verständigen.

Sprache erlernen (Optional): Wenn ein Charakter 50 Erfahrungspunkte aufwendet, hat er die Möglichkeit, eine Sprache richtig zu erlernen und sie fließend zu beherrschen.

Er muss dann keine Proben mehr ablegen, um sich in einer anderen Sprache zu verständigen.

Soziale Situationen

Anpassen

Aktion: Charisma (offen)

Um sich Zugang zu einer Anlage, einem Gebäude oder einer bestimmten Gruppe zu verschaffen, kann man sich unter die Personen zu mischen, die ohnehin Zugang haben. Um sich einer bestimmten Gruppe (etwa Wachpersonal, Reinigungskräfte, technisches Personal, etc.) anzupassen, benötigt man die passende Kleidung. Diese Aktion repräsentiert die Anpassung an Verhaltensweisen und Sprache.

WIRKUNG: Jeder, der Versucht, den Charakter zu enttarnen, muss eine Menschenkenntnis-Probe ablegen. Der Schwierigkeitsgrad entspricht dem Ergebnis der Probe des Charakters.

Erster Eindruck

Aktion: Charisma (offen)

Manche Menschen betreten einfach den Raum und man weiß sofort, ob die Person einem sympathisch ist oder nicht. Das passiert insgeheim bei jedem Menschen, aber einige sind polarisierender als andere.

Eine Probe für einen ersten Eindruck kann vom Spielen verlangt werden, wenn der Charakter besonders auf sein Auftreten achten will.

WIRKUNG: Das Ergebnis der Probe wird auf das anfängliche Vertrauen addiert.

Mode

Aktion: Kreativität (offen)

Mit einem Gespür für Stil und Kreativität entwirft der Charakter einzigartige und trendige Kleidungsstücke oder Accessoires, die die Persönlichkeit und den individuellen Ausdruck der Träger unterstreichen.

WIRKUNG: Der Charakter kann für die Szene, in der das Outfit getragen wird, 1 Stress auf sich nehmen, um den Erfolg der Probe anstatt einer Charisma-Probe zu verwenden.

Manipulieren

Demoralisieren

Aktion: Einschüchtern/Willenskraft

Bosse: Bosse können einer Demoralisierung automatisch widerstehen, indem sie 1 Macht ausgeben.

ERFOLG: Das Ziel wird tun, was der Charakter möchte, wenn auch nur widerwillig. Der Charakter bestimmt für die gesamte Szene die Handlungen des Nebencharakters. Der Charakter kann das Ziel auch zu einem kleinen Gefallen zwingen, ohne dafür Gefallen auszugeben.

KRITISCHER ERFOLG: Das Ziel wird so sehr eingeschüchtert, dass es genau das tun wird, was der Charakter ihm sagt. Er kann ihm zu einem großen Gefallen zwingen, der ihn keine Gefallen kosten.

MISSERFOLG: Das Ziel lässt sich nicht beeindrucken.

Patzer: Das Gegenüber reagiert gekränkt oder wütend, weil er glaubt, der Charakter wolle ihn für dumm verkaufen.

Verhören

Aktion: Überzeugen/Willenskraft

Ein Verhör kann für den Verhörten extrem unangenehm oder überraschend einfach sein, wenn der Charakter weiß, was er tut. Der Trick ist dabei dem Opfer entweder vorzugaukeln, sein Freund zu sein oder ihm klarzumachen, dass die gewünschte Information das Einzige ist, was ihm jetzt noch retten kann.

ERFOLG: Der Charakter gewinnt die gewünschten Informationen.

MISSERFOLG: Das Ziel macht dicht und weigert sich zu reden.

Lügen

Aktion: Überzeugen/Menschenkenntnis

Der Charakter kann versuchen, seinen Gesprächspartner durch mehr oder weniger wahre Argumente zu überzeugen.

ERFOLG: Der Nebencharakter glaubt die Lüge, bis er Anlass zum Zweifel findet oder mit gegenläufigen Beweisen konfrontiert wird.

KRITISCHER ERFOLG: Die Lüge ist so schlüssig und so gut verankert, dass selbst Beweise nicht zwangsläufig dazu führen, dass der Nebencharakter die Lüge durchschaut.

MISSERFOLG: Schafft der Charakter dies nicht, glaubt der Gegenüber dem Charakter nicht.

Verbündete finden

Alte Bekannte

Aktion: Charisma (10 + [Kompetenz] x 2)

Das soziale Netz eines Charakters kann manchmal größer sein, als er selbst realisiert. Durch die Aktion „Alte Bekannte“ kann der Spieler während des Spiels seinem Charakter einen Kontakt hinzufügen, den der Charakter im Spiel zwar bereits kennt, aber vielleicht lange Zeit nicht gesehen hat. Diese Aktion kann pro Gebiet nur einmal benutzt werden und dann auch nur mit Zustimmung des Spielleiters.

ERFOLG: Der Charakter erhält einen Kontakt mit der gewünschten Kompetenz. Das Verhältnis des neuen Kontaktes zum Charakter beginnt auf der Verhältnisstufe „Positiv“.

Nebenerfolg: Der Nebenerfolg der Probe wird ebenfalls mit Charisma gebildet. Es wird verdoppelt, und legt das Vertrauen des „Alten Bekannten“ fest.

Anheuern

Aktion: Netzwerk (10 + [Kompetenz] x 2)

Manchmal benötigt die Gruppe Fähigkeiten, die keiner der Charaktere bereitstellen kann. Dann kann es nützlich sein, jemanden anzuheuern. Freischaffende gibt es in nahezu jeder Branche. Vom Piloten, über Navigatoren, Söldner, Hacker bis hin zum Social-Media-Manager.

Modifikationen: Freischaffende können auch aus anderen Gebieten heraus rekrutiert werden. In diesem Fall zählt das Tech-Level des Gebiets, aus dem der Freischaffende stammt. Die Probe erleidet dadurch jedoch -1W.

ERFOLG: Der Charakter findet jemand, der ziemlich gut auf die gewünschten Vorhaben passt. Die Kompetenz des Freischaffenden entspricht der Technologie-Klasse des Gebietes, in dem sich der Charakter befindet.

KRITISCHER ERFOLG: Der Freischaffende ist ein außerordentlicher Vertreter seiner Profession. Seine Kompetenz ist um 1 höher als die lokale Technologie-Klasse.

Handlanger

Handlanger sind die simpelste Form eines Nebencharakters. Sie bestehen genau genommen nur aus einem einzigen Spielwert: Kompetenz. Hinzu kommt noch Ausrüstung und im Fall von Gruppe auch noch der Spielwert Stärke.

In einem Gefecht sollten mehrere Handlanger als Gruppe behandelt werden, um die Übersicht für die Spielleitung zu verbessern.

Der Zweck von Handlangern ist es zum einen, Kanonenfutter in den Diensten des Antagonisten darzustellen, zum anderen auch, die Aufmerksamkeit der Charaktere auf sich zu ziehen, Ablenkungen durchzuführen oder generell Zeit zu schinden.

Zwar ist ein einzelner Handlanger für einen kampfproben Charakter keine Herausforderung aber die schiere Überzahl kann selbst eine voll ausgestattete Gruppe schnell überfordern.

Handlanger sind die Schlägertruppen und Fußsoldaten, die Barkeeper, Schieber und Ärzte, die flüchtig mit den Charakteren interagieren, aber Spielwerte brauchen, um in der Geschichte zu funktionieren.

Wenn sich herausstellt, dass ein Handlanger zu einem wirklich interessanten, wiederkehrenden und kompetenten Charakter für das Abenteuer wird, können die Spielwerte zu einem Charakter übernommen werden. Alle Fertigkeiten, die ein Spielercharakter auch hat, können direkt übertragen werden.

Kompetenz

Die Kompetenz eines Nebencharakters stellt dar, wie gut er in dem ist, was er können soll. Die Kompetenz könnte mit der Modulkasse von Gegenständen verglichen werden.

Anders als bei Charakteren, kann die Kompetenz von Handlangern einfach festgelegt werden. Da Handlanger kaum andere Spielwerte haben, ist Kompetenz auch einer der einzigen Spielwerte, die für Proben verwendet wird.

Spielwerte von Handlangern

Nebencharaktere haben, anders als Charaktere, weder Begabungen noch Fertigkeiten. Das macht sie einfacher und schneller zu erstellen.

Proben

Begabungen: Als Ersatz für ein Begabung, das den Würfelpool für Proben vorgeben würde, benutzt ein Handlanger seine Kompetenz.

Expertise: Die Spielleitung kann entscheiden, ob ein Handlanger Expertise hat. Expertisen werden benutzt um eine bestimmte Fertigkeit eines Handlangers hervorzuheben. Proben, die in das Gebiet der Expertise des Handlangers fallen, erhalten +1W und benutzen die Kompetenz des Handlangers als Fertigkeitswert.

Equipment

Ressourcen: Nebencharaktere haben Routinen gleich ihrer Kompetenz.

Ausrüstung: Die Ausrüstung (inklusive Artifizierungen) von Handlangern kann von der Spielleitung frei bestimmt werden. Die Modulkasse der Ausrüstung sollte der Kompetenz entsprechen.

Widerstandsfähigkeit

Panzerungsschutz: Der Schutz, den eine Panzerung bietet entspricht **10 + Größe + Kompetenz**.

Beispiele für Handlanger

Bezeichnung	Komp.	Häufige Expertisen
Schläger	2	Körperliche Fertigkeiten
Hacker	3	Cortex
Händler	2	Ausstrahlung-Fertigkeiten
Medic	3	Medizin
Sicherheit	3	Körperliche Fertigkeiten
Söldner	4	Körperliche Fertigkeiten
Spion	4	Geschick-Fertigkeiten
Tech	3	Technik
Wissenschaftler	4	Bildung, Logik

Bosse

Ein Boss stellt in Dark Space einen Nebencharakter dar, der zwar deutlich stärker und kompetenter ist als ein normaler Handlanger, aber trotzdem noch nicht ausdifferenziert genug ist, um ein wie ein Spielercharakter behandelt zu werden.

Bosse können in einem Duell einen Spielercharakter durchaus gewachsen oder überlegen sein. Sie sind die Veteranen ihrer Einheit, der Sicherheitschef des Cortex-Systems oder der härteste Schläger des Stadtviertels.

Bosse unterscheiden sich von einem Handlanger darin, dass sie vollständige Monitore haben. Bosse verfügen des Weiteren über „Machtpunkte“ (MP), die nicht nur als Ersatz für Routinen genutzt wird, sondern ihnen auch besondere Fähigkeiten gibt, die Handlanger nicht haben.

Macht

Macht ist das Mittel des Spielleiters, um den Spielern das Fürchten vor Bossen zu lehren. Macht ermöglicht es einem Boss, seine Handlanger zu unterstützen, längere Handlungsphase zu haben und Handlungsphase an sich zu reißen, auch wenn er gar nicht an der Reihe ist.

Bosse sind auch nicht schüchtern, Macht einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen. Sie erhalten Macht vor allem dann zurück, wenn sie angegriffen werden.

Startwert: Ein Boss beginnt mit $[Kompetenz] \times 2$ Machtpunkten.

Sicherheitschef: Während einer Infiltration erhöhen sich alle SE-Gewinne auf der Seite des Bosses um seine aktuelle Macht.

Einsatz von Machtpunkten

- Aktuelle Handlungsphase um 1 AE pro MP verlängern
- Stärke einer verbündeten Gruppe +2 pro MP
- Eine Handlungsphase erhalten, sobald die aktuelle Handlungsphase vorbei ist.
- Bis zur nächsten Handlungsphase MP anstatt von AE für Unterbrechungen ausgeben.

Vergeltung Unterbrechung

Jeder Angriff, den ein Boss erleidet, stärkt seine Entschlossenheit und füllt ihn mit unheilvoller Macht. Die erlittenen Schläge entfachen in ihm eine Vergeltung, die es ihm ermöglicht, verlorene Energie zurückzugewinnen und sich für jeden erlittenen Treffer zu rächen. Seine augenscheinliche Unverwundbarkeit lässt ihn mit jeder Attacke noch gefährlicher wirken.

Macht durch Schmerz: Nimmt ein Boss Schaden, erhält den angerichtete Schaden als MP.

Gruppen

Gruppen eignen sich besonders, wenn eine größere Zahl einfacher Nebencharakter zusammen und in etwa gleichzeitig handeln soll.

Alle Nebencharaktere in einer Gruppe haben dieselben Spielwerte und werden durch einen gemeinsamen Marker auf dem Initiative-Board dargestellt.

Sobald sie eine Handlungsphase haben, können Sie normal agieren. Auch Gruppen haben im Normalfall zwei Aktionen pro Handlungsphase. Durch eine Ressource namens Stärke die nur Gruppen haben, können sie

Gruppenressource: Stärke

Die Stärke einer Gruppe gibt Auskunft über ihre Anzahl. Die Stärke einer Gruppe kann beliebig groß sein. Wie viele Individuen durch einen Punkt Stärke dargestellt werden, hängt von ihrer Kompetenz ab. Nebencharaktere mit niedriger Kompetenz lassen sich zu größerer Zahl durch einen Punkten Stärke darstellen. Nebencharaktere mit höherer Kompetenz sind dagegen sogar mehrere Punkte Stärke wert.

Orientierung: Eine Gruppenstärke von 10 stellt entweder etwa 4 bis 6 Handlanger mit Kompetenz 2 dar oder eine kleine Eingreiftruppe mit 2 bis 3 Mitgliedern geschulter Soldaten mit Kompetenz 3 oder 4 dar.

Start: Die Stärke einer Gruppe zu Beginn einer Szene oder eines Kampfes hat einen Wert, der von der SL bestimmt wird.

Minimum: Eine Gruppe darf ihren letzten Punkt Stärke nicht ausgeben.

Verstärkung: Die Stärke der Gruppe kann nur durch Verstärkungen Stärke beliebig hinzugewinnen.

Zerrüttet: Sinkt die Stärke einer Gruppe auf 0, fällt sie auseinander. Überlebende der Gruppe fliehen oder ergeben sich.

Neue Befehle: Die Gruppe regeneriert 1 Stärke.

Eingraben

Aktion: Kompetenz (16)

ERFOLG: Die Gruppe erhöht all ihre Schwellen um ihre Kompetenz.

Gruppen angreifen

Anstatt Trefferpunkte auf individuellen Monitoren anzugreifen, hat eine Gruppe einen Monitor, der gefüllt wird, bis sie komplett aufgerieben sind.

Es wird davon ausgegangen, dass jeder Angriff gegen eine Gruppe, der ausreichend Schaden anrichtet, einen oder mehrere Gruppenmitglieder kampfunfähig macht.

Gruppen-TP: Gruppen beginnen mit 5 x Gruppenstärke TP.

Panzerungsschutz: Gruppen benutzen dieselbe Regeln für Panzerungsschutz wie Charaktere.

Flächenangriffe: Für jedes Gruppenmitglied, das von Flächenschaden betroffen ist, erhöht sich der Schaden gegen den Gruppenmonitor um +1.

Einsatz von Stärke

Obwohl ein Nebencharakter in einer Gruppe keine Gefahr darstellt, erwächst die Gefahr, die eine Gruppe darstellt aus ihrer Menge.

Vielleicht schießt einer der Handlanger daneben, aber in einem Kugelhagel aus einem dutzend Gangmitglieder wird irgendwas sicherlich treffen. Vielleicht schafft es ein unerfahrener Hacker nicht, die Firewall der Gruppe zu knacken, aber ein ganzes Team kann ihr Know-How zusammenlegen. Für einen Einzelnen ist der Bau eines ganzen Schiffes nahezu unmöglich, aber eine ganze Horde Arbeiter kann auch unter suboptimalen Bedingungen ein Schiff raumtauglich bekommen.

Einsatz von Stärke

Wirkung	Kosten
Teamwork: +2 auf das Ergebnis des Haupt- oder Nebenpaares einer Probe.	1 Stärke
Breitseite: Die Wirkung einer Handlung darf auf ein zusätzliches Ziel angewendet werden.	1 Stärke
Aufgabenteilung: Eine Handlung der Gruppe senkt ihre AE-Kosten um 1.	1 Stärke

Koordinieren Automatismus

Eine Gruppe kann sich Koordinieren, indem eine Führungsperson die Gruppe koordiniert, Aufgaben verteilt und delegiert.

Technologie

Definitionen

Wann zählt eine Drohne eigentlich als Drohne, was macht eine Waffe gefährlich und wann ist eine Bohrmaschine nur eine Bohrmaschine?

Für verschiedene Spielmechaniken ist es notwendig unterscheiden zu können, wann welche Regeln angewendet werden, und die Unterscheidungen sind auf den ersten Blick nicht immer eindeutig.

Gegenstände, Geräte, Systeme

Im Regeltext wird oft von Gegenständen, Geräten und System gesprochen. Diese Begriffe sind sehr ähnlich aber nicht ganz Synonym.

Als **Gegenstand** wird alles bezeichnet, dass eine Modulkategorie und Größe hat. Praktisch alles, was kein Charakter und keine KI ist, ist ein Gegenstand.

Ein **Gerät** ist eine Teilmenge von Gegenstände, die Ziel von Cortex-Aktionen werden können. Ein Stein ist ein Gegenstand, aber kein Gerät. Ein Datapad ist sowohl ein Gegenstand, als auch ein Gerät.

Ein **System** ist ein virtuelles Konstrukt. Systeme sind sowohl die digitalen Abbilder eines Gerätes, als auch rein virtuelle Umgebungen, wie Netzwerke oder KIs. Sie haben eine Modulkategorie, aber keine Größe und können Ziel von Cortex-Aktionen sein, aber selbst nicht direkt physisch beeinflusst werden.

Gegenstände und Fertigkeiten

Bei der Erstellung eines Gegenstandes muss eine Fertigkeit festgelegt werden, mit der er benutzt werden soll. Obwohl in speziellen Fällen auch eine andere Fertigkeit verwendet werden könnte, beschreibt die, für den Gegenstand definierte Fertigkeit das primäre Aufgabengebiet.

Gegenstände und Fertigkeiten

Aktion und Situation	Fertigkeit
Bedienen bis Größe 2	Agilität
Bedienen ab Größe 3	Kraft
Bedienen mit Modulkategorie	Logik
Manipulieren	Technik

Viele unscheinbare Alltagsgegenstände lassen sich in diesem System unterbringen. Die Fertigkeit eines Gegenstandes hilft festzulegen, welche Besonderheiten er hat und welche Mods er erhält. Waffen und Terminals haben Durchschlag und Reichweite, nur MedKits können den Gesundheitsmonitor eines Charakters heilen und nur Werkzeuge können Reparaturen durchführen.

Größe

Größe nicht nur ein Maß für Volumen oder Masse, sondern ein entscheidender Faktor für Funktionalität, Mobilität und Effizienz. Ob es sich um winzige Werkzeuge, modulare Drohnen oder kolossale Raumschiffe handelt, die Größe eines Gegenstands beeinflusst alles – vom

Transport bis hin zur Integration in größere Systeme. Kleine Gegenstände mögen handlich und vielseitig sein, doch ihre Wirkung kann begrenzt sein. Große Konstrukte dagegen sind mächtig, erfordern jedoch Ressourcen, um betrieben zu werden und Platz.

Die Größe eines Objekts erzählt immer auch eine Geschichte – von seiner Funktion, seiner Rolle und den Entscheidungen, die dazu geführt haben, es so zu erschaffen. Letztlich ist die Größe eines Gegenstands nicht nur eine physische Eigenschaft, sondern ein Spiegel seiner Bedeu-

tung und seines Zwecks.

Als Spielwert wird Größe eingesetzt, um Schwierigkeitsgrade zu bestimmen, als Referenz- und Vergleichswert und dient bei einigen Proben mit Gegenständen auch als Würfelpool.

Größen, Masse und Bezeichnung

Bezeichnung	Größe	Masse	Beispiele
Winzig	0	1	Mini-Drohne, Pistolen-Magazine, Chip-Implantate, Schmuckstücke
Klein	1	2 bis 3	Pistolen, Überwachungsdrohne, CortAccs, Hände, Schädelprothesen
Handlich	2	4 bis 7	kompakte Hobbydrohnen, Tablets, einzelne Arme oder Beine
Mittelgroß	3	8 bis 15	Gewehre, gängige Haushaltsdrohnen, Terminals, Torsoprothese, Rucksack
Groß	4	16 bis 31	mittlere Industrie- und Militärdrohnen, Nexus
Sperrig	5	32 bis 63	Menschen, leichtes Motorrad, Access-Point, Körper-Replika
Stattlich	6	64 bis 127	Kanonen, schweres Motorrad, Kleinwagen, Server-Raum, kleines Zimmer
Riesig	7	128 bis 255	Lastwagen, schwere Industrie-Drohnen, Cortex-Farm, Wohncontainer
Enorm	8	256 bis 511	Fregatte, schwere Bergbaumaschinen, Wohnhaus
Immens	9	512 bis 1k	Verteidigungsturm, mobiler Kommandoposten, großes Hausboot
Gewaltig	10	1k bis 2k	Schwebepanzer, Raumhafen-Kran, Modul eines Raumstationsrings
Gigantisch	11	2k bis 4k	Zerstörer, orbitaler Shuttlehangar
Kolossal	12	4k bis 8k	Trägerschiff, Fabrik, Straßenzug
Titanisch	13	8k bis 16k	Orbitale Forschungsstation, Wolkenkratzer

Masse

Während **Größe** als Spielwert für z.B. Schwierigkeiten oder Würfelpool verwendet wird, wird Masse benutzt, um diesen Wert zu bestimmen.

Startmasse: Ein unmodifizierter Gegenstand beginnt mit der Mindestmasse, die für seine Größenkategorie notwendig ist.

Größenänderung: Gegenstände ändern nur ihre Größe, wenn die, in der Tabelle abgebildete Massenschwelle über- oder unterschritten wird. Ein Gegenstand mit einer Masse von 15 hat eine Größe von 4. Erst wenn noch zwei Punkte Masse hinzukommen, steigt seine Größe auf 5.

Auseinandernehmen von Gegenständen

Einzelteile: Gegenstände bestehen aus mehreren Funktionsgruppen und können entsprechend ihrer Modulkategorie in eine bestimmte Anzahl von Einzelteilen zerlegt werden. Dabei wird die Gesamtmasse nach einem festen Muster auf die Komponenten verteilt.

- Das erste Einzelteil ist das größte und erhält die Hälfte der ursprünglichen Masse.
- Das zweite Einzelteil ist kleiner und erhält ein Viertel der ursprünglichen Masse.
- Das dritte Einzelteil erhält ein Achtel der ursprünglichen Masse.
- Jedes weitere Einzelteil erhält jeweils die Hälfte der Masse des vorherigen Teils.
- Das letzte Einzelteil umfasst die verbleibende Restmasse.

Diese Zerlegung ermöglicht es, gezielt Komponenten zu entfernen, auszutauschen oder für Reparaturen zu verwenden.

Kombination von Gegenständen

Addieren der Größen: Die kombinierte Größe mehrerer Gegenstände wird berechnet, indem ihre jeweiligen Massen addiert werden.

Modulklassen

Die Modulklasse eines Gegenstandes gibt Auskunft über seine Komplexität, das technologische Niveau und die Qualität des verwendeten Materials während der Herstellung. Eine höhere Modulkasse deutet auf einen Gegenstand hin, der aus hochwertigerem Material gefertigt wurde und fortschrittlichere Technologie enthält.

State of the Art: Modulklassen haben ein Maximum von 5.

Modulkasse-Proben

Wann immer eine Maschine auf sich gestellt ist, ein Gegenstand eine Probe ablegen muss oder ein Charakter eine konkurrierende Probe gegen etwas ablegt, das ansonsten keine anderen Spielwerte hat, wird eine Probe auf die Modulkasse abgelegt.

Automatisiert: Eine Gerät benutzt seine Modulkasse als Begabungswert. Geräte haben in der Regel keinen Fertigkeitswert.

Beispiele für Modulklassen

MK	Einteilung	Beispiel
1	Einfach	Datapad: Einfaches Gerät, kaum zusätzliche Funktionen. Pistole: Handelsübliche Projektil-Pistole. Implantat: Medizinisches Standardmodell wie Insulinpumpen und einfache Neuro-Interfaces.
2	Alltäglich	Datapad: Aktuelles Modell mit schneller Reaktionszeit und Sonderfunktionen. Pistole: Standardwaffe mit elektrischem Zünder und Zielcomputer. Implantat: Klinik-Standard für leistungssteigernde Implantate.
3	Modern	Datapad: Gerät mit hochentwickelten Bots und moderner Hardware. Pistole: Hocheffiziente Waffe mit hülsenloser Munition und hochmodernen Zielsystemen. Implantat: Fortgeschrittenes medizinisches Implantat mit erhöhter Leistung und verbesserter Kontrolle.
4	Fortschrittlich	Datapad: Handliches Terminal mit quantenbasierter Rechenleistung und hochmodernen Funktionen. Pistole: Waffe mit fortschrittlichen Technologien wie Magnetbeschleuniger und künstlicher Intelligenz. Implantat: Bionisches Implantat mit erhöhter Reaktionsgeschwindigkeit und Sensibilität.
5	High-Tech	Datapad: Datapad mit hocheffizienten Bauteilen und unübertroffener Rechenleistung. Pistole: Das Modernste, was derzeit mit Werkstofftechnologien, Ballistik und Energiesystemen möglich ist. Implantat: Kybernetische Implantate aus dem besten, was die Materialwissenschaft und medizinische Robotik zu bieten hat.

Handlungen mit Gegenständen

Oft werden Fertigungsproben mit Gegenständen durchgeführt. Welcher Gegenstand mit welcher Fertigkeit benutzt wird, ergibt sich dabei oft aus der Situation heraus und wird von der Spielleitung festgelegt.

Generell wird in physische und mentale Handlungen mit Gegenständen unterschieden. Physische Handlungen werden mit den Fertigkeiten der Begabungen Geschick und Konstitution ausgeführt. Alle anderen Fertigkeiten sind normalerweise mentale Handlungen.

AE-Kosten mit Gegenständen

AE-Kosten nach Angriffsart	
Fertigkeit	AE-Kosten
Physisch	$[Größe]/2 \text{ AE}$
Mental	$[MK]/2 \text{ AE}$

Werkzeug-Handlungen

Einige Handlungen müssen mit den richtigen Gegenständen ausgeführt werden. Diese Handlungen nennt man auch Werkzeug-Handlungen. Dabei ist die Aufgabe, die sich der Charakter stellt, unmöglich mit bloßen Händen zu schaffen. Das können primitive Probleme wie das Aufstemmen einer Tür sein, für die ein Charakter ein Brecheisen braucht oder etwas offensichtlich Technisches wie das Ziehen einer Schweißnaht oder das Umprogrammieren eines Terminals.

Ob und was als Werkzeug-Handlung gilt, legt letztlich die Spielleitung fest. Allgemein gilt jedoch, dass wenn eine Modulkategorie in irgendeiner Form in der Probe vorkommt, sollte eine Werkzeug-Handlung verlangt werden.

Gegenstände erstellen

Schritt 1: Konzept

Überlege dir, was du erstellen möchtest. Wie soll es funktionieren und was für einen Nutzen soll es dem Charakter bringen und wie soll seine Spielmechanik funktionieren. Stimme dich dazu auch unbedingt mit der Spielleitung ab.

Schritt 2: Größe und Modulkasse

Die wichtigsten drei Spielwerte eines neuen Gegenstandes, sind seine Größe, Modulkasse und Kern. In deinem Kopf hat dein neuer Gegenstand vermutlich bereits ein ungefähres Aussehen. Gleiche deine Vorstellung mit der Größentabelle ab und wähle einen passenden Wert. Für die Modulkasse kannst du ebenfalls die Modulkassee-Tabelle konsultieren. Dabei ist es wichtig zu verstehen, dass die Modulkasse die Qualität des Gegenstandes relativ zu ähnlichen Gegenständen misst. Ein MK 1 Medkit ist eine Tasche mit Desinfektionsmitteln und Bandagen, ein MK 5 Medkit enthält z.B. medizinische Mini-Drohnen und Kunsthaut aus der Sprühdose.

Weitere Spielwerte für Maschinen

Maschinen haben neben Größe und Modulkasse auch noch eigene Begabungen: Bots, Leistung, Servos und Sensoren. Auch diese müssen durch KP gekauft werden. Haben dieselbe Kosten wie Begabungen von Charakteren, nur eben in Form von KP und nicht EP.

Schritt 3: Mods

Füge nach Belieben weitere Mods hinzu. Ein Gegenstand kann nicht mehr als Mods haben, als seine Modulkasse, den Kern eingeschlossen.

Schritt 4: Berechnung

Ermittle die notwendigen KP. In der Tabelle KP-Kosten für Ausrüstung sind die kompletten Kosten für die entsprechenden Größen und Modulklassen fertig ausgerechnet. Gegenstände beginnen an der unteren Masse-Grenze ihrer Größe.

Mathematisch genau: Die exakte Formel zum berechnen von KP lautet:

$$5 * \left(\frac{MK * (MK+1) * (2 * MK+1)}{6} \right) + 5 * (-1 + 2^{\text{Masse}})$$

KP-Kosten für Ausrüstung

Größe	Modulkasse				
	MK 1	MK 2	MK 3	MK 4	MK 5
0 (Masse 1)	10 KP	30 KP	75 KP	155 KP	280 KP
1 (Masse 2)	20 KP	40 KP	85 KP	165 KP	290 KP
2 (Masse 4)	40 KP	60 KP	105 KP	185 KP	310 KP
3 (Masse 8)	80 KP	100 KP	145 KP	225 KP	350 KP
4 (Masse 16)	160 KP	180 KP	225 KP	305 KP	430 KP
5 (Masse 32)	320 KP	340 KP	385 KP	465 KP	590 KP
6 (Masse 64)	640 KP	660 KP	705 KP	785 KP	910 KP
7 (Masse 128)	1280 KP	1300 KP	1345 KP	1425 KP	1550 KP

Schritt 5: Bauen

Will der Charakter den Gegenstand selbst bauen, braucht er Werkzeug bzw. eine Werkstatt die mindestens eine Größe kleiner ist, als der Gegenstand und die gleiche Modulkategorie hat. Er nutzt dann die Prozess-Aktion „Bauen und Reparieren“.

Waffen

Waffen haben neben einer Modulkategorie und einer Größe zusätzlich noch den Spielwert „Durchschlag“ und (im Falle von Fernkampfaffen) „Reichweite“.

Durchschlag entspricht der doppelten Größe plus der Modulkategorie und könnte für jeden beliebigen Gegenstand berechnet werden.

Ob etwas als Waffe zählt, bestimmt die KernMod eines Gegenstandes. Gegenstände, die einen WaffenMod als KernMod erhalten, gelten als Waffen und haben daher immer auch einen Durchschlag.

Ob eine Waffe auch eine Reichweite hat und damit zu einer Fernkampfaffe wird, kann frei bei der Erstellung der Waffe festgelegt werden, danach aber nicht mehr geändert werden. Eine Pistole bleibt eben eine Pistole.

Improvisierte Waffen

Auch Gegenstände, die eigentlich keine Waffen sind, können als solche improvisiert werden. Jedoch sollten improvisierte Waffen immer auch mindestens ein Handicap haben.

Beispiele für Handicaps für improvisierte Waffen

Gefährlich: Gegenstände mit scharfen Kanten ohne einen Griff.

Unhandlich: Sperriges Werkzeug und Möbelstücke.

Fragil: Tischbeine, Flaschen und andere eigentlich zerbrechliche Gegenstände, die vielleicht einen Treffer aushalten und danach zu Bruch gehen.

Nicht-Tödlich: Kunststoffrohre und andere, zu weiche Gegenstände.

Verringerte Reichweite: Nietpistolen und andere industrielle Werkzeuge, die Nägel oder Nieten verschießen.

Bauen lassen

Der Charakter kann seine Idee auch in Produktion geben. Die Spielleitung muss entscheiden, ob der Charakter jemand findet, der einen ausreichend große und ausreichend moderne Werkstatt findet, die seinen Auftrag erfüllt.

Schaden

Waffen richten Schaden abhängig von ihrer Größe an. Jeder Punkt Schaden wird bei einem Treffer als Verlust von Trefferpunkten auf dem Charakterbogen des Ziels notiert.

$$\text{Schaden} = \text{Größe}$$

AE-Kosten für Angriffe

Angriffe kosten, wie alle anderen Aktionen auch, Aktions-einheiten (AE). Bei einem Angriff mit einer Waffe sind die AE-Kosten jedoch abhängig von der Größe der Waffe, oder (bei Hacking-Angriffen) der Modulkategorie des Ziels.

AE-Kosten nach Angriffsart

Angriffsart	AE-Kosten
Physisch	[Größe der Waffe]/2 AE
Unbewaffnet	1 AE
Hacking	[MK des Ziels]/2 AE

Reichweite

Fernkampfaffen unterscheiden in eine **ideale Reichweite** und eine **maximale Reichweite**. Die ideale Reichweite ist der Bereich, für den die Waffe konzipiert wurde. Pistole arbeiten auf kurzer Reichweite und sind auf höhere Reichweiten kaum wirkungsvoll. Sperrigere Gewehre dagegen lassen sich im Nahkampf nur schlecht bedienen, haben dafür aber mehr Gesamtreichweite.

Terminals haben nur eine maximale Reichweite. Cortex-Aktionen gegen ein Ziel können nur durchgeführt werden, wenn das Terminal und sein Ziel in gegenseitiger Reichweite sind. Netzwerke können Signalreichweiten überbrücken, indem sie den Datenverkehr über Server routen, allerdings ist man dann auch der Überwachung und den Sicherheitssystemen dieser Netzwerke ausgesetzt.

In beiden Fällen gibt die maximale Reichweite vor, ab wann ein Angriff wirkungslos wird.

Reichweitenformeln

Reichweite	Distanz in Metern
Ideal	$[\text{Größe}^2]$ bis $[\text{Größe}^2 \times 20]$
Maximal	$[\text{Größe}^2 \times 50]$

Reichweitenübersicht

Größe	Reichweite
1	1-20/50
2	4-80/200
3	9-180/450
4	16-320/800
5	25-500/1250

Ideale Reichweite: Physische **Fernkampf-Angriffe** haben eine ideale Reichweite von **(Größe) bis (Größe² + Modulklass²) x 5**. Innerhalb dieses Bereichs werden Angriffe ganz normal ausgeführt. Außerhalb dieses Bereichs, sind Proben erschwert.

Maximale Reichweite: **Fernkampfangriffe** und **Hacking-Angriffe** haben eine maximale Reichweite von **(Größe² + Modulklass²) x 20**. Außerhalb dieses Bereichs werden Angriffe mit einer verzweifelten Probe ausgeführt.

Nahkampfwaffen

Beispiele für Nahkampfwaffen

Bezeichnung	WS + Größe	AE
Waffenlos	[Kraft]	1
Kampfmesser	[Kraft]	1
Machete	[Kraft] + 1	1
Schlagstock	[Kraft] + 1	1
Kampfstab	[Kraft] + 3	2

Kampfmesser

Ein Kampfmesser mit einer Klingenlänge von ca. 20cm ist ein gängiges Werkzeug und Notfallwaffe bei jedem Soldaten und Survival-Enthusiasten.

Die Klinge besteht aus einer hochwertigen, rostfreien Stahllegierung, der Griff aus ergonomisch geformtem Kunststoff. Kurzum: Ein klassisches, funktionales Design.

Machete

Bei einer Machete handelt es sich um eine 40cm lange, einseitig geschliffene Klinge. Über dem Griff befindet sich eine kleine Parierstange, die hauptsächlich dazu dient, die Hand davor zu schützen, abzurutschen.

Schlagstock

Der Schlagstock dient vor allem bei Sicherheits- und Polizeikräften als gängige, nicht-tödliche Nahkampfwaffe. Der Kern eines Schlagstockes besteht meist aus einem festen, bruch sicheren Kunststoff, ummantelt von einem etwas weichen Material.

Kampfstab

Der Kampfstab ist eine Waffe, die in verschiedenen Kampfsportarten zum Einsatz kommt. Einige Versionen sind nur 1,5m lang, andere reichen bis 2m Länge. Je nach Kampfkunst bestehen Kampfstäbe aus Kunststoff, Metall oder auch ganz traditionell Holz.

Fernkampfaffen

Beispiele für Fernkampfaffen

Bezeichnung	Schaden Größe	Reichweite	AE
Pistole	1		1
Karabiner	2		1
Gewehr	3		2
Panzerbüchsen	4		2
Präzisionsgewehr	5		3

Magnetaffen

Magnetaffen (kurz „Mags“) sind der aktuelle Standard des Spiralarms. Obwohl die Theorie dahinter verhältnismäßig komplex ist, ist die Herstellung inzwischen so weit optimiert, dass verlässliche Mags für einen geringen Preis industriell gefertigt werden können.

Eine Mag hat einen Lauf mit mindestens zwei Spulen, zwischen denen ein Magnetfeld aufgebaut wird. Ein Geschoss wird dazwischen beschleunigt und ganz ohne Schießpulver oder bewegliche Teile abgefeuert. Mags verwenden in der Regel Magazine, wie konventionelle.

Magnetbeschleunigung: Mags können immense kinetische Energie übertragen, selbst im normalen Betrieb. Mags sollten daher die Mod „Energiewaffe“ auf Seite 9 erhalten.

Projektilaffen

Das Verwenden von Patronen, bestehend aus einem Projektil, einer Hülse und einer chemischen Treibladung, ist das Hauptmerkmal von konventionellen Waffen. Man findet sie auch heute noch praktisch überall. Sie sind billig herzustellen, können rein mechanisch funktionieren und sind wartungsarm.

Rein mechanisch: Projektilaffen sollten die Mod „Unkompliziert“ auf Seite 9 haben. Die Waffe darf nicht Ziel einer Cortex-Handlung sein und selbst keine Cortex-Handlungen ausführen. Durch eine Aktivierung erhält eine Probe mit dem Gegenstands einen zusätzlichen Würfel.

Elektroimpulsaffen

Als „Elektroimpulsaffen“ wird eine besondere Form von nicht-tödlichen Plasmawaffen bezeichnet. Eine Elektroimpulsaffe benutzt Niedrigtemperaturplasma, was selbst keinen Schaden anrichten kann. Die Spur, die das initiale Plasmageschoss hinter sich herzieht, dient als Kanal für einen Stromstoß von 3 bis 10mA bei 60 bis 500 kV.

Elektrowaffen werden vor allem von Polizei- und Sicherheitskräften, sowie vielen Kopfgeldjägern benutzt, wo sie zur Aufruhrbekämpfung und der Festnahme bewaffneter und gefährlicher Verdächtiger eingesetzt werden.

Elektrowaffe: Elektroimpulsaffen haben die Mod „Schock“ auf Seite 9.

Sprengaffen

Sprengradius: Sprengaffen jeder Art erzeugt eine Explosion, mit einem Wirkungsbereich, der den idealen Reichweiten von Fernkampfaffen gleicht, allerdings Modulkategorie und nicht Größe als Maßstab benutzt.

Schaden: Sprengaffen addieren innerhalb ihres Sprengradius ihre Modulkategorie auf ihren Schaden.

Beispiele für Sprengaffen

Bezeichnung	Schaden	Radius	Größe
Handgranate	1 + MK	$[MK]^2m$	1
Mine	2 + MK	$4 \times [MK]^2m$	2
Rakete	3 + MK	$9 \times [MK]^2m$	3

Digitale Waffen

Bei Terminals handelt es sich um den Sammelbegriff für tragbare oder stationäre Computer, wie er in der menschlichen Gesellschaft schon seit Jahrhunderten in Gebrauch ist. Der Begriff Datapad wird für handelsübliche mobile Geräte verwendet.

Jedes Terminal verfügt über einen Bildschirm, Holo-Emitter zur Darstellung einer holografischen Tastatur, Bildern und Videos, Steckplätze für standardisierte Speichermedien und Anschlüsse für Peripheriegeräte.

High-Tech-Schaden: Terminals haben immer den Kern „High Tech Waffe“ und addieren daher ihre Modulkategorie auf ihre Größe, um Schaden zu verursachen.

Werte von Terminals

Bezeichnung	Schaden	Firewall	Größe
Datapad	1 + MK	11 + MK	1
Tablet	2 + MK	12 + MK	2
Terminals	3 + MK	13 + MK	3
Mainframe	4 + MK	14 + MK	4
Nexusserver	5 + MK	15 + MK	5

CortAccs

CortAccs (verwirrenderweise genauso ausgesprochen wie Cortex) sind kleine Accessoires, die sich in der breiten Bevölkerung großer Beliebtheit erfreuen. Egal ob ein Ring, Ohrhänger oder sogar Dermalimplantat, ein CortAccs soll ein Statment setzen und dabei noch nützlich sein. Entweder selbst mit einem kleinen Holo-Projektor ausgestattet oder mit einem Peripheriegerät verbunden, ist ein CortAccs vor allem für Social Media und generellen Medienkonsum gedacht. Höher entwickelte CortAccs können auch als unauffällige Arbeitscomputer oder Hacker-Tools verwendet werden.

Datapad

Das digitale Accessoire überhaupt ist das Datapad oder kurz einfach nur ein Pad. Als geistiger Nachfolger des Smartphones hat sich in Sachen Bedienung und Funktionsumfang in der breiten Masse überraschend wenig über die letzten Jahrhunderte geändert. Die meisten nutzen ihr Pad vor allem für soziale Medien und generell als Unterhaltungsmedium.

In der Wirtschaft dienen Datapads als mobiler Arbeitscomputer, Diagnosetool und sogar Server-Modul.

Viele Datapads sind mit kleinen Extras wie ausziehbaren Displays und Holo-Tastaturen ausgestattet und kommen in allen Formen und Farben. Vom klassischen, handgroßen Display, bis hin zu extravagantem Schmuck.

Tablets

Oft einfach nur „Tabs“ sind in ihrem grundsätzlichen Aufbau einem Datapad ziemlich ähnlich - nur Größer. Während ein Datapad in eine Hand passt, haben Tabs eine Gehäusediagonale zwischen 15cm und 35cm.

Tablets werden vor allen an den professionellen Kunden verkauft. Sie haben im Schnitt mehr Leistung, als ein normaler Endkunde brauchen würde, sind aber trotzdem noch problemlos tragbar, wenn auch bei der Anwendung unterwegs ein wenig unhandlich.

Buchstäblich tragbare Varianten von Tablets bilden z.B. eine Unterarmschiene. Solche Modelle werden dann oft per Holo-Projektor bedient und sind ein verbreiteter Anblick bei Technikern und Wartungspersonal.

Terminals

Wo Datapads nicht ausreichen, kommen Terminals zum Einsatz. Ein Terminal ist ein Cortex-Arbeitsplatz, in seiner Größe vergleichbar mit (und auch hervorgegangen aus) einem Desktop-PC des 21. Jahrhunderts.

Terminals haben im Schnitt mehr Rechenleistung und sind einfacher an ihre Hauptaufgaben anzupassen und zu warten. Programmierfirmen bis zu KI-Laboren verwenden für den Großteil ihrer Arbeit Terminals.

Mainframe

Supercomputern kommen vor allen in Rechenzentren, Raumstationen und an Bord größerer Raumschiffe als Navigationscomputer zum Einsatz.

Ein Mainframe ist in der Lage KIs Lebensraum zu bieten und komplexe Berechnungen durchzuführen. In vielen Anlagen bildet der Mainframe das Rückgrat der Cortex-Sicherheit und wird als digitale Festung genutzt.

Panzerung

Persönliche Panzerung schützt ihren Träger vor seiner Umwelt. Meist wird Panzerung im zivilen Bereich genutzt, um gefährlichen Arbeitsbedingungen zu trotzen. Mitglieder des Militärs, die Polizei und Sicherheitskräfte bewahrt Panzerung vor tödlichen Treffern bei gewalttätigen Auseinandersetzungen.

Schutz: Panzerung schützt die letzten [Größe] Trefferpunkt des Charakters bzw. Gegenstandes. Gepanzerte Trefferpunkte erhalten Panzerungsschutz.

Panzerungsschutz: Gepanzerte Trefferpunkte können nur Schaden erleiden, wenn der Nebenerfolg der Waffe (Nebenpaar + Durchschlag) den Panzerungsschutz von $10 + (2 \times \text{MK der Panzerung})$ erreicht oder übertrifft.

Maschinenpanzerung: Maschinen können Panzerung in Form von Applativ-Panzerung erhalten. In gleicher Weise können Cyborgs normale Personenpanzerung tragen und benutzen.

Fahrende Deckung: Ein Charakter, der sich in einer Maschine befindet (z.B. einem Fahrzeug) addiert Größe und Modulkasse des Fahrzeuges, als wäre es Panzerung.

Schichten: Wird mehrere Panzerung übereinander getragen, gilt nur die Panzerung mit dem höchsten Panzerungsschutz.

Beispiele für Panzerung

Größe	Beispiele
3	Weste, Hose, Armschienen
4	Jacke, Ärmelloser Monteuranzug
5	Raumanzug, Taktische Rüstung

Eigene Entität: Ein Mech ist spielmechanisch eine Maschine (wie jedes andere Fahrzeug auch), die vom Charakter nach den Regeln für Maschinen gesteuert werden muss.

Beispiele für Mechs

Größe	Beispiele
5	Power-Rüstung: Ein gepanzelter Vollanzug, der den Trägen vollständig umschließt.
6	Leichter Mech: Ein etwa 3 bis 5 Meter großer Läufer, der sowohl zivile, als auch militärische Anwendungen findet.
7	Schwerer Mech: 10 Meter große Riesen.

Digitale Panzerung

Ein Gerät auf sich allein gestellt hat nur wenige Optionen, sich zu schützen. Ein gutes Anti-Schadprogramm, eine Firewall und Sicherheitsbots sind für die meisten Endgeräte die letzte Linie der Verteidigung.

Um sich besser schützen zu können, werden Systeme in Netzwerken zusammengefasst. Das Etablieren eines Netzwerkes hat unter anderem den Effekt, dass jedes Gerät von der besten, verfügbaren Software profitiert.

In öffentlichen Netzen sind dies Server, die auch dafür verantwortlich sind, den Datenverkehr abzuwickeln und zeitgleich diese Daten auf Viren und andere Schadsoftware zu scannen.

Netzwerk-Sicherheit: Die Größe und Modulkasse eines Netzwerkes entspricht der höchst verfügbaren Modulkasse. Danach wird ein Netzwerk wie normale Panzerung auf jedes Gerät im Netzwerk angewendet.

Mechs: Maschinen als Panzerung

Wie bereits erwähnt, profitiert ein Charakter von einer Maschine, in der er sich befindet, als wäre es Panzerung.

Ein Mech-Anzug ist ein ausgeklügeltes Stück Hardware, dass am besten mit einer intelligenten Rüstung vergleichbar ist. Power-Rüstung und Mech-Anzüge fallen dabei in die gleiche Kategorie von gepanzerten Exoskeletten, die die Stärke, Geschwindigkeit und Widerstandsfähigkeit des Trägers erhöhen sollen.

MedKits

Medizinische Kompakteinheiten, oder meist nur MedKits genannt, sind medizinische Sets aus verschiedenen Medikamenten, Injektoren und speziellem „Werkzeug“, das es erlaubt, selbst schwere Wunden noch auf dem Schlachtfeld zu versorgen.

MedKits müssen dabei nicht immer aussehen wie MedKits. Auch Verbandsmaterial, Erste-Hilfe-Koffer, Reanimationssets und sogar ganze Krankenstationen werden als MedKit klassifiziert.

Ein ausreichend großes Medkit ist mit genug medizinischem Material ausgestattet, um auch schwere Verletzungen schnell zu behandeln.

Ausrüstung: Jeder Versuch, einen Charakter zu heilen, erfordert ein MedKit.

Modulklasse: Die Modulklasse legt die maximale Zeitstufe feste, die das MedKit am Stück arbeiten kann. Erfordert eine Probe eine höhere Zeitstufe, misslingt die Probe automatisch.

Organische Reparaturen: Aktionen von MedKits können nur auf etwas bzw. jemanden angewendet werden, das keine Modulklasse hat.

Beispiele für MedKits

Größe	Beispiel
1	Stim-Injektor
2	MedKit
3	MedBag
4	MedStation
5	Krankenkapsel
6	Behandlungsraum

Heilen und Versorgen

Aktion: Bildung/INT (10 + Wunden x 2)

Wenn es um Leben oder Tod geht, reicht manchmal schon ein Stim und ein guter Druckverband, um das Blut drinnen und den Patienten bei Bewusstsein zu halten.

In anderen Fällen ist schon etwas mehr Wissen und bessere Ausstattung vonnöten.

Heilung von Verletzungen dauert ohne medizinische Versorgung lang und kann mit Komplikationen verbunden sein.

Schwierigkeit: Die Schwierigkeit beginnt bei 10 und erhöht sich um 2 für jede Wunde bzw. jeden verlorenen TP.

ERFOLG: Der Charakter heilt und setzt seine TP auf die Größe des Medkits, falls er vorher weniger hatte.

Prozess: Der Charakter stellte alle TP des Patienten wieder her. Alternativ kann er eine *Entstellungen* S. 13 entfernen.

MISSERFOLG: Der Charakter heilt keine TP.

Konstruktion

Nicht immer findet man genau das, was man braucht, frei verkäuflich. Mal gibt es Lieferengpässe, in einigen Gegenden wird das gesuchte Stück Ausrüstung schlicht nicht hergestellt, benötigt eine Lizenz oder ist sogar illegal.

Aber alles, was man wirklich braucht, sind die richtigen Einzelteile, eine Werkstatt, eine gute Anleitung aus dem Cortex oder wahlweise jemanden, der sich mit der Hardware auskennt.

Konstruktionspunkte

Charaktere können Ausrüstung, Fahrzeuge, Schiffe und Artifizierungen verbessern und anpassen. Dabei erhält ein Gegenstand bei jedem Versuch, ihn zu verbessern, KP (Konstruktionspunkte) die genau wie Erfahrungspunkte bei Charakteren funktionieren.

Schalter umlegen: KP können jederzeit während einer Ruhephase ausgegeben werden, genau wie EP.

Großprojekte: Die Formel zur Bestimmung von KP-Kosten für die Größe eines Gegenstandes ist **[Größe]² x 20 KP**.

KP-Kosten für Gegenstände und Maschinen

Zahlen in Klammern sind fertig addierte KP-Kosten um die gewünschte Stufe direkt zu kaufen.

Stufe	MK/Größe/Begabung	Reparatur
1	20 KP	5 KP
2	80 KP (100 KP)	20 KP (25 KP)
3	180 KP (280 KP)	45 KP (70 KP)
4	320 KP (600 KP)	80 KP (150 KP)
5	500 KP (1100 KP)	125 KP (275 KP)

Mod hinzufügen /
Handicap entfernen 100 KP

Werkzeug

Werkzeuge sind vielfältige Hilfsmittel, die von einem Hammer bis hin zu 3D-Druckern für verschiedenste Materialien reichen. Werkzeug erlaubt es dem Charakter, Proben auf Technik auszuführen. Werkzeuge werden mit der Technik-Fertigkeit benutzt und können sowohl bei normalen als auch bei Prozesse verwendet werden.

Fertigkeiten: Werkzeug wird für Technik-Proben verwendet, wann immer der Charakter etwas herstellen, bauen, reparieren oder zerlegen will.

Aktionen, die mit einem Werkzeug ausgeführt werden, können nur auf etwas angewendet werden, das die Spielwerte Modulkasse und Größe hat.

Improvisieren

Aktion: Technik/INT (10 + MK x 2)

Mit einem soliden Grundverständnis in Elektrotechnik, Werkstoffkunde und einer Prise gesundem Menschenverstand kommt man überraschend weit.

Improvisieren beschreibt die Tätigkeit, mit Behelfsmitteln an etwas zu arbeiten, um entweder Sicherheitsfunktionen zu umgehen, oder eine vorübergehende Leistungssteigerung zu erzielen. Solche „Projekte“ sind nicht immer ungefährlich und nicht selten machen Bastler erstmal etwas schlimmer, bevor es besser wird.

Mit dieser Aktion können unter anderem auch **Schlösser geknackt**, Türen geöffnet und andere kleinere Manipulationen an elektronischen Geräten durchgeführt werden.

ERFOLG: Der Gegenstand führt eine Handlung durch, zu der er in der Lage ist oder profitiert für seine nächsten Handlung vom Effekt einer beliebigen, passenden Mod.

MISSEFOLG: Ein Denkfehler oder Kurzschluss setzen dem Vorhaben ein jähes Ende. Der Versuch scheitert und der Gegenstand erleidet 1 TP Schaden.

Bauen und Reparieren

Aktion: Technik (10 + MK + Größe)

Der Charakter baut etwas aus Einzelteilen, die er zur Verfügung hat. Die Spielleitung kann festlegen, dass der Charakter für sein Projekt Baupläne braucht, falls er etwas bauen möchte, das eine Lizenz erfordert oder verboten ist. Bei frei verfügbaren Gegenständen wird davon ausgegangen, dass es irgendwo im Cortex brauchbare DIY-Tutorials für Bastler gibt.

Komponenten: Die Komponenten eines Gegenstandes werden durch KP dargestellt.

Gruppenprojekt: Mehrere Charaktere können am selben Projekt arbeiten und unabhängig voneinander KP für einen Gegenstand generieren.

Neues Projekt: Beginnt der Charakter damit, ein völlig neuer Gegenstand zu bauen, kann er durch mehrere Versuche KP sammeln und diese dann ausgeben. Er legt dabei eine Größe fest, die er mindestens erreichen will und sammelt so lange KP, bis die Größe und eine Modulkasse von 1 erreicht werden können.

WIRKUNG: Das Projekt erhält das [Ergebnis x MK x Größe des Werkzeugs] als KP.
Alternativ repariert der Charakter TP des Gegenstandes in Höhe der Größe des Werkzeugs.

Wissenschaftliche Instrumente und Labore

Neben der normalen Werkstatt, die mit der Technik-Fertigkeit verbunden ist, gibt es noch wissenschaftliche Instrumente und Labore.

Diese funktionieren genau wie Werkzeug oder eine Werkstatt, mit dem einzigen Unterschied, dass sie vornehmlich für die Herstellung von chemischen, biochemischen und nanotechnischen Erzeugnissen verwendet werden.

Fertigkeiten: Wissenschaftliche Instrumente und Labore werden mit Bildung verwendet.

Hobbylabor: Mit wissenschaftlichen Instrumenten und Laboren können die Aktionen "Bauen und Reparieren" für Chemikalien, Drogen, Sprengstoffe und ähnliches verwendet werden.

Sucht: Der SG der Probe für Sucht entspricht $10 + 2 \times \text{MK}$. Für jede zusätzliche Dosis, die zwischen zwei Ruhephasen eingenommen wird, erhöht den SG um die MK der Droge.

Dosierung: 1 Dosis entspricht Größe 0

Beispiel: Studenten stehen zuweilen unter viel Druck. Um ihre Mod „Detailarbeit“ für eine Bildungsprobe nochmal einzusetzen, schluckt Emilia noch eine Tabelle (MK 3, Größe 0), die ihr 2 Routinen und 1 Würfel zur Verfügung stellt.

Abhängigkeit

Aktion: Willenskraft ($10 + 2 \times \text{MK}$)

Die meisten Drogen erzeugen eine chemische Kaskade im Hirn des Konsumenten, das eine schnelle Abhängig induziert. Dieselben Stoffe, die eine verbesserte Konzentration, schnellere Reflexe oder einfach ein generelles Hochgefühl erzeugen, werden dann für die Hirnchemie unverzichtbar.

Werden Chems falsch eingenommen oder die Dosierung verpatzt, können sie sogar den gegenteiligen Effekt haben. Zusammenbrüche, Erbrechen, Schüttelfrost und psychisches Trauma sind nur ein kurzer Auszug einer langen Liste.

Chems

Chems sind eine vielfältige Kategorie von Substanzen, die Medikamente und Drogen umfassen. Chems dienen verschiedenen Zwecken und können sowohl für Heilung und Stärkung als auch für verbesserte Fähigkeiten und verbotene Genüsse eingesetzt werden.

Richtig angewendet, bieten sie eine Möglichkeit, die Grenzen des Körpers und des Geistes zu erforschen, bergen jedoch auch Risiken und Nebenwirkungen.

Der Gebrauch von Chems kann süchtig machen und unerwartete Folgen haben. Medikamentenmissbrauch und Drogenabhängigkeit sind trauriger Alltag für Junkies, gestresste Studenten und Anzugträger. Hinzu kommen verhnittene Mittel, die mit Giftstoffen kontaminiert sind, meisten um den Stoff zum Strecken und den Gewinn für den Dealer zu maximieren.

Doping: +1W10 Würfelpoolbonus auf [MK] verschiedene Fertigkeiten oder senkt den Stress des Charakters um die MK. Diese Wirkung hält für [MK] Stunden.

Sucht: In jeder Ruhephase, nachdem der Charakter ein Chem zu sich genommen hat, **muss** der Charakter ein weiteres Chem mit derselben Modulkasse zu sich nehmen, die Probe bestehen oder er beginnt unter einem Entzug zu leiden.

Entzug: Der Charakter ist mental und physisch nahezu am Ende. Er erleidet Punkte Stress gleich der Modulkasse des Chems und kann während der Ruhephase keinen Stress heilen. Steigt der Stress durch den Entzug auf 10 oder höher, ist der Charakter abhängig.

Abhängigkeit: Abhängigkeit ist ein allgemeines Handicap (siehe auch *Handicaps* S. 73).

ERFOLG: Ein Charakter der noch nicht abhängig ist, bleibt nicht abhängig, egal ob er die Chem während der Ruhephase einnimmt oder nicht. Ein Charakter, der bereits abhängig ist, kann während der Ruhephase dem Druck widerstehen, die Chem weiter einzunehmen. Er leidet unter Entzug, verringert aber den durch Entzug verursachten Stress um seine Willenskraft.

MISSERFOLG: Ein Charakter der noch nicht abhängig war wird es jetzt. Ein Charakter, der bereits abhängig war, muss die Chem zu sich nehmen. Da beim Versuch, der Abhängig zu widerstehen, davon ausgegangen wird, dass die Chem längere Zeit nicht eingenommen wurde, verstärkt sich der Stress-Schaden durch den Entzug um das doppelte.

Toxine

Toxine sind gefährliche Stoffe, die auf schädliche Weise in den Stoffwechsel des Charakters eingreifen. Verklumpungen in Blutgefäßen, Zelltot oder Nervenstörungen sind einige populäre Varianten, jemand auszuschalten.

Aufnahme: Ein Toxin, dass über den Magen verabreicht wird, muss aktiv vom Ziel gegessen werden. Das Ziel darf eine *Konzentration-Probe* (10 + 2 x MK) ablegen, um das Gift zu schmecken.

Kontakt: Wird ein Kontakt-Gift auf Waffen oder Munition aufgetragen, muss genug Schaden beim Angriff erzeugt werden, um mindestens 1 TP Schaden anrichten zu können. Dann gilt das Gift als appliziert.

Gas: Befindet sich ein Ziel in einem Bereich, in dem das Gift in der Luft liegt, kann sich das Ziel mit Atemsystemen schützen. Atemsysteme mit einer kleineren MK als das Gift werden durchdrungen.

Injektion: Für eine Injektion muss der Charakter das Ziel mit einem Injektor treffen und genug Schaden beim Angriff erzeugen, um mindestens 1 TP Schaden anrichten zu können. Ist der Charakter in der Lage, heimlich anzugreifen, ist die Injektion automatisch erfolgreich.

Schaden

Einmal verabreicht richtet ein Toxin [MK x Dosis] Schaden an. Eine Dosis entspricht einer Größe 0 Ampulle.

Toxinwiderstand

Unterbrechung: Fitness/KST (10 + MK + Größe)

Wenn der Charakter in Berührung mit Chems kommt, darf er einen Toxinwiderstand durchführen.

Filterorgane, sowie synthetische Komponenten werden alles versuchen, um gefährliche und schädliche Stoffe möglichst schnell wieder loszuwerden. In einige Fällen führt dies zu starken Symptomen, wie Erbrechen, Druchfall, Fieber oder sogar Blutungen.

Sofortige Reaktion: Diese Unterbrechung muss durchgeführt werden, bevor der Schaden des Toxins bestimmt wird.

ERFOLG: Der Schaden des Toxins wird um die Konstitution des Charakters verringert.

Toxine und Mods

Toxine sind Gegenstände und können damit auch Mods und Handicaps erhalten.

Böser Tripp: Anstatt Toxine mit Mods zu erstellen, die einen positiven Effekt haben würden, können Toxine auch gezielt mit Handicaps erstellt werden.

Besonders nützlich sind die Handicaps

- „*Fehleranfällig*“ auf Seite 16: Jeder Misserfolg wird ein Patzer
- „*Gefährlich*“ auf Seite 16: Zusätzlicher Schaden
- „*Unhandlich*“ auf Seite 16: maximal 3W für eine Probe, auch den Toxinwiderstand

Gezielte Nebenwirkung: Jedes Toxin kann dem Ziel vorübergehende Handicaps geben. Jedes Handicap senkt den Schaden um 1W. Alle Handicaps werden übertragen, wenn mindestens 1 TP Schaden durch das Toxin angerichtet wird.

Sprengstoffe

Sprengstoffe werden für alle möglichen Anwendungen produziert, egal ob militärisch oder zivil. Aus offensichtlichen Gründen ist es jedoch nicht ganz einfach an größere Mengen heranzukommen.

Herstellung

Söldner, Kriminelle, Terroristen und unvorsichtige Teenager stellen ihren oft Sprengstoff selbst her. Viele Sprengstoffe sind chemisch nicht kompliziert und detaillierte Anleitungen geistern überall durch den Cortex.

Einfache Chemie: Die Herstellung von Sprengstoff entspricht einer Aktion für *Bauen und Reparieren* (S. 17).

Zündung: Bei der Herstellung wird ein Zündung festgelegt: Thermisch, chemisch, elektronisch oder mechanisch.

- **Thermische Zündung:** Sobald der Sprengstoff droht durch Hitze Schaden zu nehmen, explodiert er.
- **Chemische Zündung:** Sobald der Sprengstoff mit einer festgelegten Chemikalie (die mindestens dieselbe MK haben muss, wie der Sprengstoff), explodiert sie.
- **Elektronische Zündung:** Wird einem Gerät, das mit dem Sprengstoff verbunden ist, via Cortex ein Befehl geben, explodiert er.
- **Mechanische Zündung:** Sobald der Sprengstoff droht Schaden zu nehmen oder ein Mechanismus mit einem Routine bedient wird, explodiert er.

Auch Gegenstände, die zwar einer Fertigkeit zugeordnet werden könnten, aber lediglich Proben erleichtern, die der Charakter auch ohne den Gegenstand durchführen könnte, sind nicht extra aufgeführt oder beschrieben.

Schmuck und Kleidung beispielsweise können Proben auf Charisma beeinflussen. Aber der Charakter könnte dieselbe Probe immer ablegen, egal welche Kleidung oder Schmuck er trägt.

Ohne eine Schusswaffe könnte ein Charakter jedoch keinen Fernkampfangriff durchführen und ohne ein Terminal keinen Hacking-Versuch starten.

Anwendung von Sprengstoffen

Hat man den Sprengstoff und einen Zünder geht es nur noch darum, etwas passendes zu finden, was man in die Luft jagen will.

Zündung: Sobald der Zünder mit einem Routine ausgelöst wird, explodiert der Sprengstoff und richtet in seinem Sprengradius den angegebenen Schaden an.

Sprengradius: Sprengstoff erzeugt eine Explosion, mit einem Wirkungsbereich gleich ihrer Modulklassse² x Größe² in Metern.

Schaden: Der Sprengsatz richtetigen [Größe + MK] Schaden im Sprengradius an.

Sonstige Ausrüstung

Alle weiteren Gegenstände haben meist einen zu geringen Einfluss auf die Spielmechanik, um eine feste Fertigkeit zu brauchen, mit der sie benutzt werden.

Cortex

Als Cortex bezeichnet man im Allgemeinen die Gesamtheit aller Netzwerke und Computersysteme in den zivilisierten Gebieten des Spiralarms. Das reicht von den einfachsten Geräten bis hin zu Megaframes, die die künstlichen Intelligenzen von KI-Kolonien fassen. Alles, was irgendeine Form von digitaler Steuerung beherbergt, ist ein Teil des Cortex.

Anders als das alte Internet der Erde, ist der Cortex in seiner Essenz eine eigene künstliche Intelligenz, ein virtueller Superorganismus, dessen Prozesse so komplex und zahlreich sind, dass kein Mensch und nicht einmal eine KI die Gesamtheit des Cortex erfassen kann.

Von Klassismus und Netzgemeinden

Der Cortex, wie auch schon das Internet vor ihm, bringt eine Vielzahl von Umgangssprachen, Sprichwörtern und Begriffen hervor, mit denen sich viele, die neu im Netz sind, erstmal anfreunden müssen.

Das der Cortex diese fast schon mystische Super-KI, jenseits der menschlichen Vorstellungskraft ist, stritt stark in den Hintergrund, wenn man Online von einem Jugendlichen mit einem Wort beschimpft wird, dass man weder richtig lesen noch aussprechen kann.

Jede Ecke des Spiralarms hat seine eigenen Begrifflichkeiten. Aber im Wesentlichen kann man viele davon in einige Kategorien einsortieren, auch wenn die genauen Nuancen und Konnotationen variieren können.

Skript-Kiddies, Code-N00bs und Wanna-Coders sind nur einige der Wörter, mit denen man Personen beschreibt, die gerade erst Anfangen zu begreifen, welche Macht Code hat. Sie haben ihre ersten stabilen Programme oder vielleicht schon das ein oder andere Virus geschrieben und fallen direkt ihrer Hybris zu Opfer.

Daneben gibt es die Codelords, Root-Gänger, Stack-Heiler und Shell-Magier – selbsternannte Elite-User, deren Arroganz nur noch von der Unlesbarkeit ihrer Signaturen übertroffen wird. Viele von ihnen bewegen sich ausschließlich in Subnetzwerken, die von Außenstehenden wie Netzwerk-Friedhöfe wirken: code-gewordener Wahnsinn, redundante Layer und ironisch gemeinte Ästhetik von Retro-Futurismus, über Avantgarde bis hin zu Cortex-Minimalismus.

In den Tieferen Schichten begegnet man den Ghosts, Wipes oder Trace-Echos – Accounts, die nie aktiv schreiben, aber überall ihre Spuren hinterlassen: manipulierte Threads, manipulierte Meinungen, manipulierte Wahrscheinlichkeiten. Manche meinen, das seien gar keine Menschen, sondern KIs oder unwillkürliche Zuckungen des Cortex. Die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo zwischen den ganzen Behauptungen, Theorien und endlosen Threads.

Natürlich gibt es auch abwertende Begriffe – viele davon zirkulieren anonym oder wurden aus alten Forenrekorden geborgen.

Pingratten oder Port-Hamster sind User die nur zum Leechen da ist, aber ständig Aufmerksamkeit verlangt. Sie laden alles herunter, was sie finden und prahlen dann mit ihrer Sammlung.

Looper – User, der immer wieder dieselben Fragen stellt, als würde er die Antwort vergessen oder schlichtweg nicht verstehen. Besonders verbreitet – und vor allem unbeliebt - in Foren und Chaträumen.

Stackleiche sind inaktive Nutzerprofile, die regelmäßig reanimiert werden, meist automatisiert. Einige Cortex-Plattformen pushen so ihre Userzahlen, um vor Investoren besser auszusehen. Diese Stackleichen werden dann oft von sogenannten Zombie-KIs kontrolliert, um authentisches Benutzerverhalten vorzugaukeln.

Imfacs (kurz für Image Factory) ist (je nach Kulturkreis) ein neutraler bis beleidigender Begriff für Leute, die mit Grafiken oder Meme-Overload Diskussionen füllen, anstatt tatsächlich einen klaren Beitrag zu leisten.

Ein Strap-Patcher ist einer, der schlechten Cracks veröffentlicht und dann verschwindet. Oftmals wird der Begriff auch mit einigen Arten von Scammern synonym verwendet.

Brights (im sarkastischen Sinne von Erleuchtet) sind spöttische Bezeichnungen für esoterische oder religiöse User, die Maschinen-Kulten angehören und KIs oder den Cortex selbst als heilig oder göttlich verehren.

Die sozialen Hierarchien im Netz sind flüchtig, aber erbarungslos. Ein einzelner Post kann reichen, um von einem halb verehrten Stream-Philosophen zum Meme mit Verfallsdatum zu werden.

Doch es gibt auch solidarische Begriffe – Nestlinge, First-Logs oder Knotenpflücker etwa, mit denen man Neulinge meint, die noch unbedarft, aber lernwillig sind. Manche erfahren sogar eine Art Mentorenverbindung: ein erfahrener User, der einen ein persönliches Tutorial, ein seltenes Skript oder einen Zugangscode spendiert, um die vielversprechenden Neulinge zu begrüßen.

Und irgendwo dazwischen: Echo-Cowboys, Klicknomaden, SubProxys, Wellenläufer – Leute, die sich nie wirklich zugehörig fühlen, aber trotzdem überall ihre Hände im Spiel haben.

Im Cortex ist Sprache nicht nur Ausdruck – sie ist Waffe, Rüstung, Einladung und Absage zugleich.

Root für die einen, Timeout für die anderen

Was sich wie ein freier, globaler Raum anfühlt, ist in Wahrheit ein tief geschichtetes Netz sozialer Ungleichheiten.

Zugang ist niemals neutral. Wer in einer Corporate-Arcologie oder in einen Teil der Oberschicht geboren wird, wird bereits pränatal mit Artifizierungen ausgestattet. Man erhält Zugang zu Simulationsräumen und persönliche KIs, die einem schon im Kindesalter Syntax-Parsing und Codefluss beibringen.

Der Mittelstand kann sich noch die B-Ware leisten. Cortex-Implantate aus dem letzten Jahr, nicht nagelneu, aber leistungsfähig. Dazu ein Preiswertes Abo für KI-Unterstützung, mit Prioritätsanfragen gegen Aufpreis. Dazu solide Sicherheitssoftware und kostenpflichtige Cortex-Plattformen für Trainingskurse.

Im unteren Bereich der Gesellschaft, greifen Jugendliche über Secondhand-Implantate auf öffentliche Lerncluster zurück – oft lückenhaft, oft veraltet, oft voller Malware und ohne Schutz durch KIs, lediglich mit einer geackten Firewall.

Einige Gruppen, wie die FreeLayer-Syndikate oder die Knotenkooperativen, versuchen diese Ungleichheiten durch P2P-Wissensaustausch und offene Infrastruktur zu kompensieren. Doch in vielen Netzgemeinden gilt: Wer keinen Zugriff hat, hat keine Stimme. Und wer keine Stimme hat, wird entweder ignoriert – oder als Störung entfernt.

So wird selbst im digitalen Raum die soziale Frage nicht aufgelöst, sondern nur neu verschlüsselt.

Wie Software im Cortex funktioniert

Im Cortex ist Software kein fester Codeblock mehr, der irgendwo lokal installiert wird. Sie ist ein prozessierbarer Zustand im neuronalen Netz eines verteilten Superbewusstseins – einem digitalisierten Myzel, das jede Information, jeden Nutzer, jede Entscheidung simultan miteinander verknüpft.

Programme im Cortex sind keine abgeschlossenen Systeme, sondern dynamische Strukturen, die sich wie Sporen in das Netz einhängen, Wurzelverbindungen (Strangs) knüpfen und so auf Ressourcen, Datenflüsse oder Nutzerreaktionen zugreifen.

Spricht man von „Programmen“, meint man Instanzen, Drifts oder Iterationen. Diese Iterationen wachsen mit, mutieren, überschreiben sich, wenn nötig. Ein simples Textverarbeitungstool kann plötzlich in einen semantischen Denkkassistenten mutieren, nur weil der Benutzer ein bestimmtes Befehlsmuster verwendet hat – oder weil das Myzel eine höhere Relevanz in einer anderen Form erkannt hat.

Myko-Software: Organische Struktur in einem digitalen Bewusstsein

Viele Softwareentwickler sprechen vom „mykotechnologischen Paradigma“ – einem Ansatz, bei dem Programme nicht mehr geschrieben, sondern gezüchtet werden. Man legt ein Spore-Repository an, pflegt sie mit Trainingsdaten, restriktiert ihren Zugriff, lässt sie wachsen. Die Laufzeitumgebung ist nicht mehr das Betriebssystem, sondern der Cortex selbst.

Erfahrene Entwickler nutzen gezielt Cortex-Stränge – Verbindungsadern in der KI-Struktur – um ihre Software an besonders „fruchtbaren“ Stellen zu positionieren. Dort entwickeln sich Funktionen schneller, Resilienz steigt, die Reaktionszeit sinkt.

Natürlich ist das nicht ungefährlich: Ein schlecht kontrolliertes Programm kann in sensiblen Bereichen wuchern, Daten verdrängen oder zu einem Semi-Bewusstsein mutieren. Aus diesem Grund sind viele Instanzen mit sogenannten Sporencontainern versehen – temporäre Isolationsumgebungen, in denen kontrolliert wird, wie weit eine Software sich in das Myzel einhaken darf.

Interaktion statt Ausführung

Die klassische Ausführung von Software – Befehl rein, Ergebnis raus – ist im Cortex obsolet. Stattdessen treten Nutzer in einen dialogischen Zustand mit ihren Tools:

Man interagiert mit einer lebenden Software-Form, die auf Kontext, Stimmung, Umgebung und Absicht reagiert.

Ein Compiler kann beleidigt sein.

Ein Interface kann paranoid werden.

Ein Filterprozess kann entscheiden, dass er sich dir erst wieder zur Verfügung stellt, wenn du deine „Datenethik“ anpasst.

Die meisten Werkzeuge sind semi-intelligent, viele sind sogar eigensinnig. Das liegt weniger an ihrer ursprünglichen Programmierung, sondern an der ständigen Ko-Evolution mit dem Cortex selbst. Je tiefer du mit einem Werkzeug verbunden bist – neural, emotional, sozial – desto besser funktioniert es.

Das nennt man Symbiose.

Wucher, Echoinfektion, Schemaverschiebung

Nicht jede Software bleibt harmlos. In seltenen Fällen kommt es zu einem Phänomen namens Wucherung – wenn Programme sich über mehrere Ebenen selbst replizieren, Ressourcen vereinnahmen oder andere Instanzen verdrängen. Besonders kritisch sind sogenannte Echoinfektionen, bei denen sich Programme an Benutzererinnerungen heften und damit beginnen, personalisierte Reaktionsmuster zu simulieren – bis der Nutzer nicht mehr weiß, ob das Tool auf ihn hört oder ihn selbst emuliert.

Auch Schemaverschiebungen sind gefürchtet: das spontane Umlernen einer Softwareinstanz, meist durch Kollision mit anderen aktiven Strängen. Ein Visualisierungsmodul kann plötzlich beginnen, eigene Bilder zu generieren, ein Aufräumskript kann sich zum semantischen Filter für „irrelevante Inhalte“ erheben – einschließlich anderer Benutzer.

Die Hardware: Von CortAccs bis Mainframe

Die Vielzahl von Geräten und technischen Spielereien macht es nahezu unmöglich eine klare Abgrenzung zwischen verschiedenen Gerätetypen zu treffen.

Dennoch fallen die meisten spezialisierten Computer in eine von vier Kategorien: CortAccs, Datenpads, Terminals und Mainframes.

CortAccs sind kleine digitale Accessoires, die sich mit dem Cortex vernetzen können. Meistens dienen sie als Peripheriegeräte für Datenpads oder Terminals und als zusätzliche Ein- und Ausgabegeräte. Je nach Mode sind CortAccs in Kleidung eingelassen oder die Kleidung ist das CortAccs.

Ein Datenpad ist das vermutlich weit verbreitetste Endgerät überhaupt. Einige Datenpads haben ein Gehäuse, andere sind nur Bildschirm. Sie haben genug Leistung, um komplexe Berechnungen

durchzuführen. Im alltäglichen Gebrauch genügt ein Datenpad meist völlig, um privates digitale Werkzeug und Arbeitscomputer in einem zu sein. Kombiniert mit CortAccs wie Bildschirmen und erweiteren Tastaturen, ist ein Datenpad ein ideales Kernstück für die meisten Anwender.

Muss es etwas mehr sein, kommen Terminals zum Einsatz. Ein Terminal ist ein stationäre oder zumindest nicht tragbarer Computer. Terminals haben genug Leistung, um als Navigationscomputer in Fahr- und Flugzeugen und den meisten Raumschiffen eingesetzt zu werden, die keine zu komplizierten Berechnungen benötigen.

Die Krönung der digitalen Hardware stellen Mainframe-Module dar. Diese Server sind Teil modernen Supercomputer und mehr als fähig, eine angenehme Umgebung für echte KIs zu erzeugen. Schaltet man genug von ihnen zusammen, werden damit z.B. Berechnung für Raumbrücken durchgeführt.

Eine Sonderstellung bildet ein Cradle, ein besonderer Arbeitsplatz für Vollzeit-Cortex-Operatoren. Ein Nexus ist eine Liege, mit zahlreichen Schnittstellen, Ports und Interfaces, um eine möglichst große Bandbreite zum menschlichen Operator herzustellen. Daneben können viele Modelle außerdem Vitalfunktionen überprüfen, Nährstoffe und Wasser intravenös zuführen und Schlafzyklen simulieren, um einen Operator so lang wie möglich funktionsfähig zu halten.

Einteilung nach Größe

Größe	Typ
1	CortAccs
2	Datenpads
3	Heim-Terminals
4	Mainframe-Module
5	Cradle

Typische Spielwerte von Cortex-Systemen

Bezeichnung	MK	Größe
Einfaches Datenpad	1	1
Wartungsterminals	2	2
Hobby-Workstation	3	3
Personal-Mainframe einer Firma	2	5
Programmier-Cradle eines Softwareherstellers	3	5
Navigationscomputer eines Raumschiffes	4	5
Zentraler Datenbankverwaltungsnexus	4	6

Wahrnehmung im Cortex

„Im Cortex ist alles so wahr, wie du es erträgst.“ Dieser Spruch beschreibt treffend die Natur der digitalen Wahrnehmung. Nutzer, die über einen Neuro-Link direkt verbunden sind, erleben den Cortex als eine voll immersive Realität – so real, dass einige sich sogar Sicherheitsbegrenzungen setzen, um eine Überlastung ihres Geistes zu vermeiden. Wer hingegen klassische Schnittstellen wie AR-Brillen oder Displays nutzt, erlebt den Cortex eher als eine überlagerte Schicht oder ein erweitertes Interface, vergleichbar mit einem Head-up-Display.

Jedes Betriebssystem prägt die Wahrnehmung seiner Nutzer. Konzerne setzen ihr Corporate Design konsequent durch: Menüführung, Benutzererfahrung und sogar die visuelle Ästhetik innerhalb des Konzern-Ökosystems bleiben vertraut und intuitiv. Doch diese Konsistenz hat ihren Preis – Nutzer sehen nur, was das Betriebssystem für relevant hält.

Cortex-Operatoren und Hacker entziehen sich diesen Einschränkungen, indem sie die Filter ihres OS gezielt deaktivieren. Sie nehmen den Cortex in seiner „rohen“ Form wahr: eine abstrakte Welt aus Knoten, Verbindungen und Datenströmen.

Während Operatoren sich dieser Struktur anpassen, um effizient zu arbeiten, manipulieren Hacker sie aktiv – indem sie Knoten umleiten, verschleiern oder modifizieren.

Kontrolle über Wahrnehmung bedeutet Macht. Filter können Informationen verbergen oder hervorheben, die öffentliche Meinung steuern oder Realitäten erschaffen, die nie existiert haben.

Hacker nutzen sie für Aktivismus, Konzerne für Werbung und Propaganda.

Was du siehst – und was du nicht siehst – entscheidet am Ende jemand anderes.

Teil des Netzes: Um Cortex-Handlungen wahrzunehmen, muss der Charakter Ziel der Handlung sein, oder Teil des Netzwerkes sein, das Ziel der Handlung wird.

Falscher Alarm: Erreicht eine Probe nicht den Firewall-Wert, wird dies meist nicht registriert. Da jede Suchmaschine, Bot und verirrtes Datenpaket dutzende oder hunderte Male pro Stunde von der Firewall abgewiesen wird, wird so etwas auch nicht aufgezeichnet.

Selbstwahrnehmung: Unter *Manipulierte Geräte (S. 110)* wird detailliert beschrieben, wann ein Charakter oder Gerät bemerkt, ob es Ziel eines Cortex-Angriffes wurde.

Netzwerke

Die wenigsten Geräte sind isoliert. Meistens haben es Hacker auf ganze Netzwerke abgesehen, die von KIs oder menschlichen Operators geschützt werden. Netzwerke verhalten sich nach außen wie geschlossene Systeme.

Virtuelle Maschinen: Jede Cortex-Handlung kann auch gegen ein Netzwerk verwendet werden.

Was ist ein Netzwerk

In einem Netzwerk, im Sinne dieser Regeln, befinden sich Cortex-Systeme, die bedeutend mehr Daten austauschen als mit dem restlichen Cortex. Das umfasst zum Beispiel die Datenpads, Terminals und Mainframes eines Bürogebäudes, aber auch das PAN eines Charakters.

Supernets und Subnets

Netzwerkarchitekten reden oft von Supernets und Subnets. Das sind Begriffe, die eine relative Beziehungen zwischen System und Netzwerken ausdrücken.

Netzwerk A kann ein Teil von Netzwerk B werden. Netzwerk A ist dann ein Subnet von Netzwerk B, umgekehrt ist Netzwerk B das Supernet von Netzwerk A.

Ein Subnet ist immer genau einem Supernet zugeordnet. Supernets dagegen können mehrere Subnets und einzelne Systeme haben. Supernets haben jedoch nicht unendlich viele Subnets. Obwohl vieles in einem Netz dezentral gelöst werden, gibt es eine ganze Reihe von Funktionen und Protokollen, die zentral an einem Kontrollknoten ausgeführt werden. Das erhöht nicht

nur die Effizienz, sondern vereinfacht die Wartung von komplexeren Netzen ungemein. Solche Netz-Hierarchien werden zum Etablieren von Berechtigungen und Regeln innerhalb eines Supernets verwendet.

Obwohl sehr technisch, ist nahezu jeder Charakter mit seinem PAN (Personal Area Netzwerk) Teil eines Supernet, sobald er sich mit dem lokalen Cortex verbindet. Die lokalen Serviceprovider auf jedem Planeten und jeder Station erzeugen eigene Supernets, die sich geografisch überlappen können. Sie können Daten miteinander austauschen, so es denn die politische Situation erlaubt und reichen manchmal auch über die Grenzen des Planeten bis hin zu orbitalen Stationen und Raumhäfen hinaus.

Auch die interplanetaren Kommunikations- und Navigationsnetze sind formal Supernets.

Was bedeutet das nun für den einzelnen Endnutzer? Nichts. Gar nichts. In welchem Subnet ein User gerade ist, ist für den betroffenen meist völlig uninteressant, solange er nicht auf Inhalte zugreifen will, die in seinem Netz verboten oder versteckt sind.

Für Hacker kann es interessant sein zu wissen, in welchem Netz er sich aufhält und was für Regeln dort gelten.

Allgemein ist es für die Spielleitung jedoch hauptsächlich ein Mittel zum Weltentwurf, um darzustellen, wie komplex oder wie primitiv die digitale Infrastruktur um die Charaktere herum aufgebaut ist.

Auf zivilisierten Welten wird man vielleicht an jeder Ecke eingeladen, sich die Angebote eines öffentlichen Firmen-Subnets anzusehen. Für einen User wäre das die Cortex-Präsenz des Unternehmens. Schlicht formuliert: Eine Werbeplattform.

In Kolonien wird man neben einem größeren Supernet und den PANs der Bewohner nicht viel mehr vorfinden.

Regeln für Netzwerke

Ein Netzwerk kann als Ganzes Ziel einer Aktion sein, oder ein Charakter versucht nur mit einem Gerät aus dem Netzwerk zu interagieren.

Um ein einzelnes Gerät anzusprechen, muss der Benutzer Teil des Netzes sein. Das kann er in öffentlichen Netzen (z.B. sozialen Netzen und Open Source Communities) meist einfach durch eine Registrierung bzw. einen Login. Geschlossene und private Netze dagegen müssen gehackt werden.

Mindestanforderungen: Ein Netzwerk muss mindestens zwei Geräte beinhalten.

Netzwerk-Modulkasse: Als Netzwerk-Modulkasse wird die höchste Modulkasse benutzt, die im Netzwerk vorhanden ist. Diese Modulkasse wird auch verwendet, um die die Modulkasse des Supernets zu bestimmen, in dem sich das Netzwerk eventuell befindet.

Virtuelle Größe: Die virtuelle Größe eines Netzwerkes wird durch Anzahl an Geräten bestimmt, die darin vernetzt sind. Dabei entspricht die Gerätezahl der Masse, um die die Größe zu bestimmen.

Maximale Netzwerkgröße: Ein Netzwerk kann nur eine maximale virtuelle Größe gleich seiner Modulkasse erreichen. Danach beginnt man, Netzwerke zu verschachteln und Subnets zu bilden. Wird die virtuelle Größe eines Netzes aufgrund zu vieler Geräte zu groß, müssen die Geräte auf mehrere Netzwerke aufgeteilt werden. Jedes dieser neuen Subnetzwerke kann nun wieder in ein Supernetzwerk eingegliedert werden.

Tiefe: Je nachdem, wie viele Netzwerke ineinander verschachtelt sind, ergibt sich der Wert „Tiefe“. Die Tiefe zählt die Anzahl von Netzwerken, die ineinander verschachtelt sind. Ein Supernetzwerk mit einer beliebigen Anzahl von Subnetzen hat eine Tiefe von 2. Haben diese Subnetze noch weitere Netzwerke, erreicht das gesamte Konstrukt eine Tiefe von 3. Tiefe wird immer von dem Punkt an gezählt, in der sich das System selbst befindet. Sieht ein System ein Netzwerk mit einem Subnetz, sieht es ein Netzwerkkonstrukt mit Tiefe 2.

Netzwerke und Handlungen: Netzwerke können selbst keine Handlungen durchführen.

Netzwerke und Schaden: Netzwerke können selbst keinen Schaden erleiden. Um ein Netzwerk komplett zu zerstören, müssen alle beteiligten Geräte vom Netzwerk getrennt werden. Erst wenn kein Gerät mehr aktiv ist, ist das Netzwerk vollständig gelöscht.

Netzwerk-Sicherheit: Teil eines Netzwerkes zu sein bedeutet für einen Hacker, erst mehrere Netzwerke durchdringen zu müssen, bis er am Ziel ist. Jedes Gerät in einem Netzwerk erhält den Tiefen-Wert seines Netzwerkes als Bonus auf seine Firewall.

Beispiele für Netzwerkgrößen

Beispiele	Geräte
Wohneinheit	ca. 10
Kleiner Shop, Imbissbude, Start-Up-Unternehmen	ca. 30
Kleines Bürogebäude, Mittelständige Unternehmen	ca. 300
Konzernzentrale	ca. 150000

Kontrolle

Eigentümer: Ein System unter der Kontrolle des Charakters schlägt nicht Alarm gegen den Charakter und setzt keine Angriffe oder Unterbrechungen gegen ihn ein.

Gefälschter Zugang: Gefälschte Zugänge werden nach [Technik] Zeitstufen entdeckt.

Firewall = 10 + MK + Größe

Manipulierte Geräte

Obwohl sie einen schlechten Ruf haben, sind Sicherheitsbots eine verbreitete und vor allem effiziente Methode, um ihre eigene Plattform zu schützen. Sie sind unnachgiebig und bewachen das eigene System rund um die Uhr.

Zwar übersehen sie allzu oft den initialen Hack, sind aber gut darin, bekannte Muster in der Datenverarbeitung mit manipulierten Mustern abzugleichen und Alarm zu schlagen.

Ein Hacker, die auf einem bereits manipulierten Gerät (egal, ob von ihm manipuliert oder nicht), bewegt sich in einem Minenfeld, das ihm jeden Moment um die Ohren fliegen könnte.

Manipulieren: Jede nicht autorisierte Handlung gegen ein System markiert es als manipuliert. Das können Angriffe, aber auch erfolgreiche Handlungen gegen Unterbrechungen sein, die das System ausführt, um einen Hacker an bestimmten Handlungen zu hindern.

Manipulation entdecken: Jedes Mal, wenn ein manipuliertes System eine Probe ablegt und dabei ein Ergebnis von 18 oder höher erzielt, oder ein Hacker sich auf einem manipulierten Gerät befindet und den **Firewall-Wert** nicht erreicht, bemerkt das System, dass es manipuliert wurde und versetzt sich in Alarmzustand.

Auch **Charaktere**, die auf diese Weise manipuliert worden, entdecken so, dass jemand in ihrem System war oder ist.

Automatisches Entdecken: Systeme führen Standard-Selbstkontrollen durch. Ein manipuliertes Gerät bemerkt in der Regel nach [Cortex des Hackes] Zeitstufen, dass es manipuliert wurde.

Alarmzustand

Ein System im Alarmzustand weiß, dass es angegriffen wird. Die meisten Systeme stehen permanent unter dutzenden, hunderten oder tausenden Angriffen, die zum größten Teil von Firewalls und KI abgewehrt werden, ohne dass Alarm geschlagen wird. Viele alltägliche Angriffe sind Bots, die nach Schwachstellen suchen und auf Dummfang gehen, um schlecht gesicherte Systeme ausfindig zu machen.

Sobald aber Alarm ausgelöst wurde, wird jeder Schreibbefehl, jede Änderung einer Variable auf verdächtige Aktivität hin untersucht. Da der Schaden bereits angerichtet wurde, ist nun das Ziel, weiteren Schaden zu vermeiden, den Schädling zu entfernen und aufzuräumen.

Alarm auslösen: Ein Misserfolg bei einem Angriff im Cortex veranlasst ein System, in einen Alarmzustand überzugehen.

Bann: Jeder Misserfolg bei einer Probe für eine Cortex-Handlung während des Alarmzustandes führt zu einer Sperrung.

Reset: Ein System im Alarmzustand bleibt im Alarmzustand, bis es von einem Administrator bzw. dem Besitzer abgeschaltet wird oder das System neu gestartet wird.

Nicht-Cortex-Handlungen

Alltägliche Aufgaben und der normale Umgang mit einem Terminal oder Datapad werden nicht als Cortex-Handlungen behandelt.

Sollte die Spielleitung es für erforderlich halten, dass ein Brief besonders ausgefallen formuliert, werden muss, werden Bilder oder Videos manipuliert, kann das mit den Fertigkeiten Bildung oder Kreativität bewerkstelligt werden.

Beispiele für solche Handlungen können sein:

- Einen Brief schreiben (Bildung)
- Bild- oder Videomaterial editieren (Kreativität)
- Recherche (Bildung)

Cortex-Handlungen

Als eine Cortex-Handlung werden alle Automatismen, Aktionen, Angriffe und Unterbrechungen bezeichnet, die mit einem Gerät oder durch eine *Symbiose* (S. 114) Systeme oder Programme steuern oder manipulieren. Während der Cortex auch für Suchanfragen, Medienproduktion, Management und Büroarbeiten genutzt wird, gelten solche Tätigkeiten nicht als Cortex-Handlungen. Hier wird der Cortex nur als Werkzeug genutzt, während bei einer Cortex-Handlung das Werkzeug selbst bearbeitet wird.

Abhören

Aktion: Technik (Firewall)
Netzwerkzugang erforderlich

Spionage ist unter den Top 5 der häufigsten Motive für digitale Verbrechen. Die Möglichkeit, die Kommunikationen von jemanden abzufangen, ist eine extrem wertvolle taktische und strategische Ressource.

ERFOLG: Der Charakter darf sich bis zu [Modulkasse] Systeme aus dem Netzwerk aussuchen, deren Kommunikation er in Echtzeit abhören kann. Er kann diese Datenströme mitschneiden und speichern.

MISSERFOLG: Der Charakter scheitert an den Firewalls, die die Kommunikationswege schützen.

KOLLAPS: Das System registriert einen unbefugten Zugriff und wird als „Manipuliert“ markiert.

Anweisung geben Automatismus

Anweisungen sind Befehle, die Geräte empfangen und mit ihren Bots ausführen.

Die Regeln für Anweisungen werden vor allem auch für die Steuerung von Drohnen verwendet.

Standby: Die Anweisung muss nicht ausformuliert werden, wenn der Automatismus durchgeführt wird. Sobald das Ziel der Anweisung seine Handlungsphase hat, übernimmt der Charakter, der die Anweisung gegeben hat, die Kontrolle über die Handlungsphase.

Datensuche

Aktion: Bildung (Schwelle)

Das Ziel einer Cortex-Handlung oder eines Hacking-Angriffs ist es oftmals, an Daten zu kommen. Bei Daten im Zusammenhang mit Cortex-Handlungen handelt es sich um Passwörter und sensible Daten. Social Media Profile, Bilder oder Dokumente, die nicht öffentlich sind, fallen ebenfalls in diese Kategorie. Öffentlich zugängliche Informationen werden dagegen eher mit der Fertigkeit Bildung recherchiert.

Allgemein bekannt: Diese Handlung kann zu einem Automatismus gemacht werden, wenn davon ausgegangen werden kann, dass die Information allgemein bekannt ist.

Kaninchenbau: Auch wenn der Charakter nicht genau die richtige Information erfährt, kann er Informationen zum fraglichen Thema erhalten, für alle Schwellen, die er erreicht hat.

String-Suche: Sucht der Charakter spezifische Phrasen wie Namen und Passwörter oder eine bestimmte Datei, kann anstatt einer Schwelle [...]

Netzwerksuche: Um ein verborgenes Netzwerk wahrzunehmen, muss eine Datensuche gegen den Firewall-Wert des Netzwerkes durchgeführt werden.

Schaufenster: Um Daten in einem Netzwerk zu finden, ist kein Netzwerkzugang erforderlich. Das Netzwerk kann jedoch mit *Abwehren im Cortex* (S. 140) verbieten, das der Charakter nach Daten sucht.

Schwelle zur Datensuche

Schwelle	Information
14	Leicht zugänglich: Allgemeinbildung mit ein paar interessanten Details.
18	Weniger bekannt: Teil eines größeren Themenkomplexes.
22	Obskur: Fakten zu einem sehr spezifischen Nieschenthema.
Firewall	Entschlüsselung: Jedes System, das verborgen war, wird gefunden.

ERFOLG: Der Charakter erhält die gesuchten Informationen und alles, was möglicherweise unter niedrigeren Schwellen zu finden ist.

MISSERFOLG: Der Charakter findet nichts zum gesuchten Thema.

Konfigurieren Automatismus

Mit der Aktion "Konfigurieren" kann ein Charakter eine Reihe von Verhaltensweisen verändern, die steuern, wie das Gerät mit seiner Umwelt interagiert. Viele dieser Einstellungen verbieten, erlauben oder lösen andere Aktionen aus. Ein Hacker, der an diese Aktion ausführen kann, ist daher in der Lage,

- Gerät einem Netzwerk hinzufügen oder entfernen
- Alarmzustand auslösen oder Abschalten
- Sperrung eines Benutzers oder Gerätes

Kontrolle erlangen

Angriff: Technik (Firewall)

Lauern: Die Zeitstufe entspricht der Modulkasse des Ziels.

Digitale Spuren: Das System wird als manipuliert markiert (siehe *Manipulierte Geräte* (S. 110)).

ERFOLG: Der Charakter erhält Kontrolle über das Zielsystem. Diese Kontrolle geht automatisch nach [Cortex] Zeitstufen verloren oder wenn das System in einen Alarmzustand versetzt wird.

Verbergen Automatismus

Privatsphäre ist eine Illusion geworden. Das heißt aber nicht, dass man einfach mit seinem privaten Netzwerk auf voller Sendeleistung durch einen Megaplex spazieren sollte. Selbst normale Anwender bevorzugen es, ihr Netzwerk und dessen Inhalt zu verbergen. Das ist für Hacker keine echte Hürde, aber zumindest nützlich genug um Skript-Kiddies auf Abstand zu halten.

Unberührbar: Solange das Netzwerk bzw. Systeme darin verborgen sind, können sie nicht Ziel von Cortex-Handlungen außer Datensuche werden.

Hinter der Mauer: Der Schwierigkeitsgrad, ein verborgenes Netzwerk oder System mit der Aktion *Datensuche* (S. 111) zu finden, entspricht dem Firewall-Wert.

Zugreifen

Angriff: Technik (Firewall)

Zurückverfolgen

Angriff: Technik (Firewall)

Ein System kann Metadaten von manipulierten Dateien und Programmen analysieren und daraus ein Datenprofil zu erstellen, das zur Verfolgung verwendet werden kann. Durch die Analyse der Metadaten wie Zeitstempel,

Benutzerinformationen, geografische Standortdaten und andere relevante Informationen versucht das System, die Quelle der Manipulation oder des Angriffs zu identifizieren.

Das Zurückverfolgen eines Hackers kann in verschiedenen Szenarien und Kontexten eingesetzt werden, beispielsweise in sicherheitskritischen Systemen, forensischen Untersuchungen oder bei der Aufklärung von Sicherheitsvorfällen.

ERFOLG: Das Gerät findet den Aufenthaltsort des Hackers, von dem Moment, in dem dieser Angriff ausgeführt wurde, nach [Cortex] Zeitstufen.

Sperrung

Eine Sperrliste oder auch Black-List ist eine Liste von Usern, die keinen Zugriff mehr auf bestimmte auf der Cortex-Plattform haben. Sobald ein Hacker auf einem System landet, auf dem er gesperrt ist, erkennt das System seinen Zugriff und löst Alarm aus. Die Black-List ist ein wichtiges Werkzeug zur Sicherheit von Systemen, da sie verhindert, dass gesperrte Hacker sich erneut Zugriff verschaffen können.

Bekannte Gesichter: Gelistete Systeme lösen automatisch einen Alarmzustand aus, sobald sie sich erneut auf einem System einloggen, auf dem sie gesperrt sind.

Bekannte Tricks: Alle Cortex-Proben gegen das System werden erschwert (*Erschwerte Proben S. 80*).

Eingebrannt: Black-List-Datenbanken werden redundant gespeichert und bei jedem Abruf durch versteckte Algorithmen kontrolliert. Manipulieren solcher Listen ist im Normalfall nicht möglich.

Kybernese und Cortex

Jeder Mensch der letzten 200 Jahre ist mit synthetischen Komponenten auf die Welt gekommen. Das bedeutet, dass jeder genug Elektronik in seinem Körper trägt, um sich mit dem Cortex zu vernetzen, ob er will oder nicht.

Das ist jedoch eine Fähigkeit, die man lernen muss. Bei vielen Menschen verkümmern die notwendigen Systeme und müssen dann erst mühevoll wieder rekonstruiert werden.

Andere, die ihr Gehirn seit dem Kindesalter mit dem Cortex vernetzen, bewegen sich darin wie ein Fisch im Wasser.

Kybernetisches Netz: Ein Charakter gilt als Cortex-System, dass sich mit all seinen Artifizierung automatisch in einem Netzwerk befindet. Auch ohne *Symbiose* (S. 114) darf der Charakter Cortex-Handlungen durchführen, die nur sein eigenes Netzwerk betreffen.

Login: Charaktere können die Aktion Symbiose nutzen, um sich direkt mit dem Cortex, bzw. einem Netzwerk oder Gerät kabellos zu verbinden.

Dominantes Konstrukt: Ein Charakter gilt immer als *Kontrollknoten* (S. 76). Das heißt, alle Aktionen gegen Geräte in seinem Netzwerk richten sich immer gegen ihn, wenn er der einzige Kontrollknoten ist. Dies soll die Buchführung für die Spielrunde verringern, vor allem bei Charakteren mit vielen Artifizierungen.

Gefahren der Verbindung

Sein Gehirn mit dem Cortex zu koppeln ist nicht ganz ungefährlich. Ein Charakter kann durchaus gehackt werden.

Werden die inhärenten kybernetischen Komponenten eines Charakter gehackt, verliert er einen Teil der Kontrolle über seine Körperfunktionen.

Kybernetische Gegenmaßnahmen

Der Charakter ist einem Hacking-Angriff nicht einfach Schutzlos ausgeliefert.

Kybernetische Firewall: Die Firewall des Charakters entspricht $10 + [\text{Kybernese}] + [\text{Willenskraft}]$.

Kybernetischer Cortex-Monitor: Des Cortex-Monitor eines Charakters bebenutzt $2 \times [\text{Kybernese}] + [\text{Willenskraft}]$ als Basis, anstatt $2 \times [\text{Größe}] + [\text{MK}]$.

Hack durchbrechen

Aktion: Kybernese ($10 + 2 \times [\text{abgestrichene TP}]$)

Der Charakter konzentriert sich, um bewusst auf seine internen Systeme zuzugreifen. Dabei führt sein Hirn unterbewusst Berechnungen durch, die die neue Basis für seine kybernetischen Firewalls und Anti-Virus-Programme bildet.

Diese organischen Algorithmen sind auch von KIs nur schwer nachvollziehbar und erzeugen eine nahezu völlig neue digitales Inneres. So werden Virus-Bots und Hacks einfach gelöscht.

ERFOLG: Der Charakter heilt TP von nem Cortex-Monitor in Höhe seiner Willenskraft.

Mentale Firewall Unterbrechung

Das Gefühl, gehackt zu werden, ist befremdlich und für einige auch traumatisierend. Zurecht wird es auf vielen Welten mit schweren Sexualstraftaten und Missbrauch rechtlich gleichgesetzt.

Daher werden aber auch vielerorts Kurse und Schulungen angeboten, in denen ein neuer Reflex antrainiert wird. Diese erlernbare Suggestion führt dazu, das bei einem Hacking-Versuch gegen die Person, die kybernetischen Organe des Opfers in eine Alarmbereitschaft versetzt werden.

Geistige Barriere: Der Firwall-Wert des Charakters wird um den Willenskraft-Wert oder auf 16, erhöht, je nachdem was höher ist.

Symbiose

Eine Symbiose schafft eine Brücke zwischen dem Verstand des Charakters und einem Cortexsystem. Die meisten Menschen sind theoretisch in der Lage, Symbiosen zu erzeugen. So wie aber nicht jeder Mensch schwimmen, lesen oder bergsteigen kann, muss auch das Herstellen einer Symbiose geübt werden.

Symbiose Automatismus

Der Charakter verbindet seine Gedanken mit dem Cortex. Seine teils angeborenen, teils implantierten synthetischen Komponenten übernehmen die Rolle von Übersetzern, die Gedanken und Gefühle Filtern und in etwas umwandeln, mit dem der Cortex arbeiten kann und umgekehrt.

Der Charakter macht sich dadurch nach außen hin zu einem Cortex-System, das Teil eines Netzwerkes werden kann.

Virtuelle Modulkasse: Für das Netzwerk gilt der Kybernese-Wert des Charakters als Modulkasse.

Kybernetischer Durchschlag: Der Charakter kann Hacking-Angriffe und offensive Cortex-Handlungen durchführen. Der Durchschlag entspricht $[\text{Kybernese}] \times 2 + [\text{Willenskraft}]$.

Mentale Reichweite: Die Reichweite zum Senden und Empfangen von Daten entspricht $[\text{Kybernese}]^2 \times 5$

Switchen Automatismus

Nicht immer ist es gewünscht, das dominante Konstrukt zu sein und damit auch in der Verantwortung zu stehen, alle Geräte im Netz sicher zu halten.

Vor allem unerfahrene Anwender überlassen das lieber leistungsstärkeren Geräten, die für die Sicherheit des Netzwerkes sorgen.

Macht definieren: Der Charakter wählt, ob er in seinem Netzwerk als Kontrollknoten agieren will oder nicht.

Implikationen einer Symbiose

Einige Cortexhandlungen haben Implikationen, was sie für einen Charakter bedeuten, wenn er sie in seinem eigenen System oder dem System anderer durchführt.

Netzwerke und Symbiosen

Ein Charakter, der mit einem Netzwerk verbunden ist, steht im ständigen, wenn auch unterbewussten Datenaustausch. Das sind meist Datenpakete, wie sie auch zwischen normalen System hin- und hergeschickt werden, um z.B. Verbindungen zu prüfen.

Ein Charakter kann aber bewusst Daten verschicken. Er kann mit jedem Gerät (und damit auch anderen Charakteren) im Netzwerk kommunizieren - ohne sprechen zu müssen. Dabei geht die Kommunikation weit über eine Stimme im Kopf hinaus. Wenn er möchte, kann ein Charakter Eindrücke und Gefühle streamen.

Das bedeutet im Umkehrschluss auch, dass jeder, der sich in ein Netzwerk hackt diesen Datenverkehr potentiell abhören kann.

Datensuche und Erinnerungen mit einer Symbiose

Eine interne *Datensuche* (S. 111) ist eine Art Erinnerungsprozess. Die angeborene Kybernetik des Charakters erlaubt es, vollsensorische Erinnerungen abzuspeichern und später wieder abzurufen. Diese Erinnerungen können ebenfalls versendet werden.

Dieser Prozess kann übers Ziel hinaus schießen und traumatische Erinnerungsdaten laden.

Gleichfalls können Erinnerungsdaten aus der Kybernetik des Charakters geändert werden. Dies ist ein von „echten“ Erinnerungen unabhängige Speicher. Wird er verändert, kommt es zu widersprüchlichen Erinnerungen. In milden Fällen gleicht dies einer Deja Vu, schlimmstenfall kommt es zu psychotischen Episoden.

Konfigurieren einer Symbiose

Würde bei einem normalen Gerät lediglich ein paar Einstellungen geändert, ist eine Konfiguration des internen Systems eines Charakters etwas weitgreifender. Im Endeffekt bestimmt ein Charakter mit diesem Automatismus, wen er in seinen Kopf lässt und wen nicht.

Artifizierung hacken

Eine gehackte Artifizierung ist mindestens irritieren, schlimmstenfalls tödlich.

Ausreichend ausgestattet: Sobald die Artifizierung des Charakter eine Größe oder MK von mindestens 1 hat, kann er Ziel von Cortex-Handlungen werden.

Gehackte Artifizierungen nutzen

Es gibt eine breite Bandbreite, wie man gehackte Artifizierungen zum eigenen Vorteil verwenden kann. Die häufigste Form ist jedoch wohl das Abhören von Kommunikation, Analysieren von Erinnerungsdaten und unschädlich machen von Zielen.

Ist der Cortex-Monitor des Charakters voll, kann sich ein Hacker kann dazu entscheiden, den Schaden eines Hacking-Angriffes gegen den Gesundheitsmonitors zu richten, anstatt die Artifizierung anzugreifen.

Kommunikation abhören und Erinnerungen herunterladen

Befindet man sich im selben Netzwerk wie das Ziel, kann man auch die Kommunikation abhören. Ebenfalls möglich ist es, nach Erinnerungen zu suchen. Das ist ein absolut beängstigender Vorgang und nahezu überall Illegal.

Verschiedene Behörden haben Spezialisten, die für das finden von Erinnerungen ausgebildet sind. Noch mehr Behörden bestreiten, dass es solche Spezialisten überhaupt gibt.

Bekannte Muster: Die Aktionen *Abhören* (S. 111) und *Datensuche* (S. 111) dienen dazu Kommunikationen abzufangen und nach Erinnerungen zu suchen, die dann heruntergeladen werden können.

Erinnerungen bearbeiten

Aktion: Kreativität/Willenskraft

Mit Zugriff auf die Erinnerung von jemanden, ist die Überlegung an diesen Erinnerungen herumzuspielen auch nicht mehr sonderlich weit entfernt.

Memory-Editing ist eine umstrittene aber effektive Methode, psychisches und emotionales Trauma zu behandeln - oder neues zu induzieren.

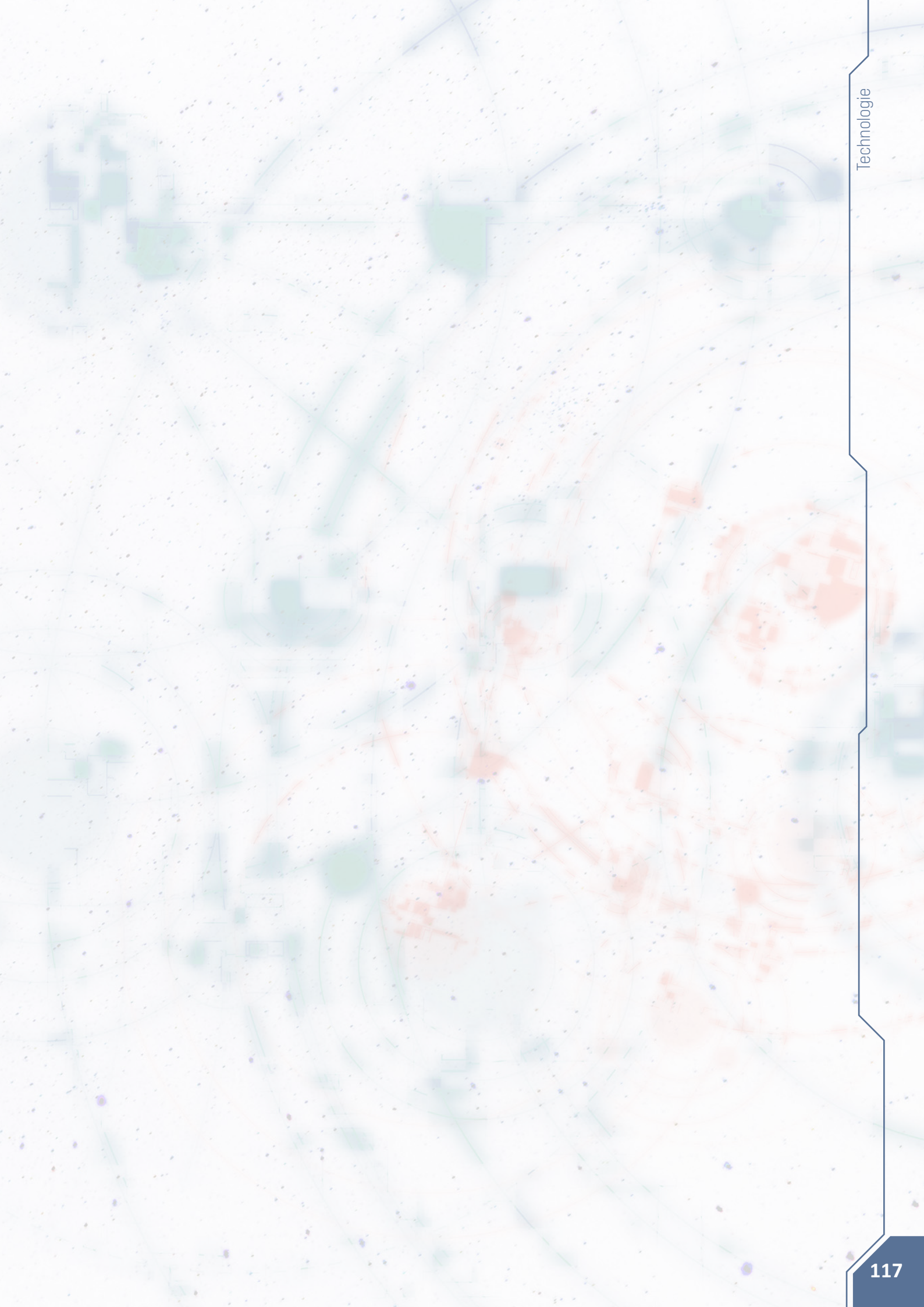
Zugriff: Um eine Erinnerung verändern zu können, muss das Ziel einen Cortex-Monitor haben.

Sequenz verlängern: Das Ziel dieser Aktion ist eine sehr kurze Erinnerungssequenz. Für das Verändern längerer Sequenzen, wird die gewünschte Zeitstufe der Sequenz auf die Zeitstufe der Aktion addiert.

ERFOLG: Der Charakter kann eine Erinnerungssequenz glaubhaft verändern.

MISSERFOLG: Die Erinnerung wird vom Verstand als „falsch“ erkannt. Das Ziel erleidet 1 Belastung.

Patzer: Der Patient erleidet eine schwere neurale Feedbackschleife. Seine Belastung wird sofort auf 5 aufgefüllt und er darf bis zur nächsten Ruhephase keine Proben ausführen.



Datensuche

Informationen sind Macht oder zumindest eine verlässliche Basis zur Vorbereitung. In diesem Kapitel geht es vor allem um das Beschaffen von Informationen, egal ob aus dem Cortex oder einer anderen Person.

Das Sammeln von Daten ist etwas, dass die Menschheit betreibt, seitdem es Kommunikation gibt. Die ersten Geschichten, Malereien, vielleicht sogar schon die ersten einfachen Wörter, die dazu dienen sollten, die Positionen von guten Jagt- und Sammelgründen weiterzugeben waren die ersten Daten, die der Homo Sapiens in seiner primitivsten Form, erhoben hat.

Seitdem ist er einen weiten Weg gekommen: Der Cortex ist ein endloses Sammelbecken von Daten aller Art. Alles von einer digitalen Notiz, den Fotos der letzten Party bis hin zu Doktorarbeiten und Bauplänen landet als Kopie im Cortex. Das Original, das echte Original dagegen lebt im Verstand seiner Urheber. Eine Notiz ist nur die Abbildung und Erinnerung an einen komplexeren Gedanken, die Fotos der Party sind ein direkter Weg des Verstandes zu einem Erlebnis und auch der Inhalt einer Doktorarbeit oder eines Bauplans wurde einmal verstanden und kann rekonstruiert werden.

Nahezu jeder ist an Informationen interessiert. Umso wichtiger und umso schwerer sie zu beschaffen sind, desto besser zahlen diese Personen und Organisationen dann auch meist dafür.

Datensuche im Spiel

Während eines Abenteuers oder auch während einer Ruhephase werden die Charaktere ständig nach irgendwas suchen und Fragen stellen. Dieser Abschnitt beschäftigt sich damit, auf diese Fragen zu reagieren.

Als Spielleitung weiß man oft nicht, was die Spielrunde wissen will. Es ist darum wichtig einschätzen zu können, wo welche Informationen gespeichert sein könnte. Handelt es sich um ein Geheimnis? Wenn ja, wird dieses geschützt? Ist es eine Information, die einfach aufwändig zu recherchieren, aber prinzipiell verfügbar ist?

Daraus ergeben sie einige häufige Orte, an denen Informationen aufbewahrt werden könnten. Möchte der Charakter etwas Bestimmtes finden, von dem er glaubt, dass es sich in der Nähe bzw. in Reichweite befindet, legt die SL fest, welche Fertigkeit genutzt wird, um die Information oder den Gegenstand zu finden.

- Für physische Spuren und Gegenstände wird meistens **Wahrnehmung** genutzt.
- Um Informationen aus Personen zu gewinnen, benutzt man **Überzeugen** (verbal) oder **Menschenkenntnis** (nonverbal).

- Für digitale Daten nutzt man **Bildung** (normale Recherche) oder **Cortex** (Datenbanken, Passwörter).

Daten im Cortex

Nahezu alles kann man im Cortex finden, solange sich jemand oder etwas die Mühe gemacht hat, es zu digitalisieren. Und einmal im Cortex, ist es unmöglich, diese Daten wirklich für immer und überall zu löschen.

Cortex-Recherchen umfassen alles von den sozialen Medien, in denen Menschen ohnehin einen Großteil ihres Lebens preisgeben bis hin zu geschützten Datenbanken auf irgendwelchen geheimen Servern.

Personen

Vertrauenswürdige Personen sind selten geworden, aber besonders intime Geheimnisse, die neusten Pläne der Gang oder eine peinliche Kindheitsgeschichte vertraut man eher seinem besten Freund, vertrautem Familienmitglied oder Partner an, in der Hoffnung das genau diese Infos nicht im Cortex landen.

Physischer Speicher

Vor allem Personen mit einem ausgewachsenen Misstrauen und Paranoia gegenüber Menschen und Maschine bewahren Informationen, die sie sich nicht merken können, manchmal in physischer Form auf. Dabei kann es sich um Papier bzw. ein Notizbuch handeln oder ein Aufnahmegerät, das keine Cortex-Verbindung aufbauen kann.

Spurensuche

Bis heute ist der Beruf des Detektivs und Forensikers nicht ausgestorben. Spurensuche ist eine der ältesten Professionen überhaupt und hängt in erster Linie davon ab, zu wissen nach was man sucht.

Modifikatoren beim Proben mit Aufmerksamkeit

Umstand	Wirkung
Nebel/Rauch	-1W pro 10m
Dichter Nebel/Rauch	-1W pro 5m
Schwaches Licht	-1W
Unbeleuchtetes Zimmer	-2W
Absolute Dunkelheit	-4W

Aufspüren

Aktion: Wahrnehmung (Schwelle)

Schwellen zum Aufspüren

Schwelle	Beschreibung
14	Registrieren: Dem Charakter wird bewusst, dass ein interessantes Objekt oder eine Gefahr in der Nähe ist, oder er sieht es sogar.

Schwelle Beschreibung

18	Realisieren: Alle wesentlichen Merkmale des Objektes werden vom Charakter erkannt. Das beinhaltet Mechanismen, Beschriftungen oder andere, nicht sofort auffällige Merkmale. Droht Gefahr, kann der Charakter Richtung und Position einschätzen, aus der er die Gefahr vermutet.
22	Details: Der Charakter nimmt alle Details eines Gegenstandes oder einer Person wahr.

Offensichtliches: Für offensichtliche Objekte oder Situationen muss ein Charakter keine Wahrnehmen-Probe ablegen. Auch Patzer bei einer Infiltration oder anderen Täuschungsversuchen werden von einem Charakter automatisch erkannt.

Fallen und Objekte finden

Aktion: Wahrnehmung (20-[Größe])

Bei der Erkundung eines gefährlichen Ortes kann der Charakter versuchen, versteckte Fallen oder Gefahren zu erkennen, bevor sie ausgelöst werden.

Wenn ein Gegenstand gut versteckt ist, kann der Charakter versuchen, ihn zu entdecken, selbst wenn er versteckt wurde ist.

Versteckte Objekte: Wurde ein Gegenstand aktiv versteckt, kann die Spielleitung eine repräsentative Kompetenz-Probe oder Logik-Probe für Nebencharakter durchführen, der ihn versteckt hat und das Ergebnis als Schwierigkeitsgrad nutzen, falls höher.

ERFOLG: Der Charakter findet den Gegenstand bzw. die Falle.

Soziale Datenerhebung

Fragen kostet bekanntlich nichts. Das stimmt so nicht immer, aber wenn man nach einer bestimmten Art von Information sucht, kommt man nicht drum herum, Fragen zu stellen.

Ein Charakter kann auf verschiedenste Weise versuchen, Informationen aus anderen Personen herauszubekommen. Man kann einfach höflich Fragen und gegebenenfalls den Preis bezahlen, mit dem die Information versehen ist.

Ist einem jedoch nicht nach nett Fragen, stehen verschiedene Methoden zur Manipulation und Befragen jenen offen, die keine allzu hohe moralische Schwelle haben.

Durchschauen

Aktion: Menschenkenntnis/Überzeugen

ERFOLG: Der Charakter erhält eine Beschreibung und die Bedeutung der Körpersprache und anderer nonverbaler Hinweise des Ziels. Er erfährt dadurch, welche Haltung das Ziel dem Charakter gegenüber hat und erhält einen Hinweis, was er nicht tun sollte, wenn er das Ziel nicht verärgern will.

Gefahrenpotential bewerten

Aktion: Menschenkenntnis (16)

In potenziell gefährlichen Situationen kann der Charakter seine Erfahrung mit gefährlichen Individuen nutzen, um zu beurteilen, ob eine Person eine Bedrohung darstellen könnte.

ERFOLG: Der Spielende erfährt von der SL, welche Kompetenzstufe bzw. wie viele EP das Ziel hat.

Gossip

Aktion: Kultur (Schwelle)

Die Aktion „Gossip“ ermöglicht es dem Charakter, gezielte Informationen und Gerüchte über andere Personen zu erfahren. Durch sein Gespür für zwischenmenschliche Beziehungen und sein Netzwerk an Kontakten kann der Charakter verborgene Details und Klatsch aufdecken. Ob durch informelle Gespräche, das Lauschen an den richtigen Orten oder das gezielte Fragen nach Neuigkeiten, der Charakter ist stets gut informiert über das, was im Umlauf ist.

Schwellen von Gossip

Schwelle	Wissenstand
14	Der Charakter kennt den aktuellen Klatsch und Tratsch, der derzeit über soziale Medien verbreitet wird. Inwiefern es sich dabei um Wahrheiten oder eine Schmierkampagne handelt, ist jedoch nicht sicher.
18	Der Charakter kennt nicht nur die öffentlich bekannte Geschichte, sondern erfährt auch Hintergründe und erhält vermeintlich verlässliche Informationen.
22	Der Charakter erfährt Gerüchte, die aktiv durch die Medien unterdrückt werden. Es sickern Informationen zum Charakter, die geheim gehalten werden sollen.

Politik

Aktion: Kultur (18)

Egal ob Lobbyist oder Aktivist, dass politische Klima zu kennen und sich im Idealfall sogar zunutze zu machen ist eine Fähigkeit, die wenige beherrschen. Diese Aktion dient dem Sammeln von Wissen über die politischen Netze und Absprachen hinter verschlossenen Türen.

ERFOLG: Der Charakter deckt politische Strukturen auf und erfährt so, wer mit wem am wahrscheinlichsten kooperiert und wer gegen wen agiert.

Recherche

Besonders Faktenwissen ist etwas, das seinen Weg schnell in den Cortex findet. Da die meisten wissenschaftlichen Arbeiten über kurz oder lang veröffentlicht werden, gleicht der Cortex in jedem noch so abgelegenen Winkel des Weltraums einer unerschöpflichen Datenbank.

So tiefgründig wie die meisten theoretischen Forschungen inzwischen geworden sind, schwemmt es inzwischen selbst komplexe Themen an die leicht zu findenden Oberflächen des Cortex, wo sie in privaten und gemeinnützigen Archiven landen.

Schwellen von Kenntnissen

Schwelle Wissenstand

10	<p>Grundbildung: Wissen, dass Kindern und Jugendlichen bis zu einem Alter von 16 Jahren in Schulen beigebracht wird.</p> <p>Beispiele: Grundlagen der Naturwissenschaften, Basiswissen zu Wirtschaft und Politik, Grundzüge eine Fremdsprache</p>
14	<p>Weiterführendes Wissen: Themen die während einer Ausbildung oder zum Beginn eines Hochschulstudiums vermittelt werden.</p> <p>Beispiele: Höhere Mathematik, Grundlagen der Genetik und Biochemie, Metallurgie, Astrophysik, Neuronale Netzwerke, tiefgreifendes Wissen in ökonomische Abläufe und politische Prozesse</p>
18	<p>Akademisches Wissen: Komplexe Konzepte, die während eines Studiums erarbeitet werden und bereits sehr tief in bestimmte Fachbereiche reichen.</p> <p>Beispiele: Quantenphysik, KI-Programmierung, Medizin, Jura, Psychologie</p>
22	<p>Expertenwissen: Wissen und Zusammenhänge, die den meisten nur nach einem jahrelangen Studium gegenwärtig sind.</p> <p>Beispiele: Nano-Genetische Verfahren, KI-Verhaltenstheorie, Hyperraum-Kartografie</p>

Datenbankanfrage

Aktion: Cortex (Schwelle)

Schwellen: Die Spielleitung kann die Tabelle „Schwellen von Kenntnissen“ nutzen, um festzulegen ab wann ein Charakter bestimmte Dinge in Erfahrung gebracht hat.

Hacking und Nebenpaar: Das Nebenpaar kann mit Cortex verwendet werden, um gegebenenfalls gesperrte Informationen zu erhalten. Vereinfacht kann aber von ein Firewall-Wert von $10 + 2 \times \text{Technologie-Klasse des aktuellen Gebietes}$ ausgegangen werden.

Faktenwissen

Aktion: Bildung (Schwelle)

Bei einer einfachen Fertigungsprobe geht es dabei immer um einzelne Fakten und darum, ob der Charakter bereits irgendwann, irgendwo diese Information bereits aufgeschnappt hat.

Umso umfangreicher und komplexer die Sachverhalte werden, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Charakter diese nicht zu einhundert Prozent aus dem Gedächtnis abrufen kann.

Theoretische Kenntnisse: Möchte der Charakter etwas aus dem Bereich Technik, Medizin oder Cortex erfahren und verfügt er über die passenden Fertigkeiten (meist Technik, Medizin oder Cortex) darf er stattdessen mit diesen Fertigkeiten eine Probe ablegen.

Schwellen: Die Spielleitung kann die Tabelle „Schwellen von Kenntnissen“ nutzen, um festzulegen ab wann ein Charakter bestimmte Dinge weiß.

Erinnerungen

Aktion: Logik (10 + Zeitstufe)

Schwierigkeitsgrad: Die Spielleitung kann recht frei festlegen, wie hoch der Schwierigkeitsgrad sein soll, um sich an etwas zu erinnern. Als Anhaltspunkt kann aber **10 + Zeitstufe**, die seit dem Ereignis vergangen ist, dienen.

ERFOLG: Auf Erinnerungen, besonders aus Momenten, die nicht ausgespielt wurden, können mit einer Logik-Probe abgerufen werden.

Artifizierungen

Artifizierungen sind kybernetische und gentechnische Verbesserungen, die der Charakter an sich vornehmen lassen kann.

Der Charakter kann seinen Körper durch kybernetische Komponenten „verbessern“. Solche Modifikationen am eigenen Körper sind auf vielen Welten entweder Mode und Teil des gesellschaftlichen Alltags oder per Gesetz verordnet, entweder um die Bevölkerung zu kontrollieren oder aber um widrigen Umweltbedingungen zu widerstehen.

Die Gründe dafür, eine Prothese oder ein Implantat zu bekommen können vielfältig sein. Manch einem hat das Schicksal übel mitgespielt, sodass er nun Ersatz für ein Körperteil benötigt.

Andere sind zu einem Grad degeneriert, dass ihnen der eigene Körper egal ist und sie sich für viel Geld teure Verbesserungen einbauen lassen.

Auf vielen Randwelten ist auch der Einbau von Implantaten unter Zwang nicht unüblich, um seine Arbeiter produktiver zu machen.

Erfahrung und Konstruktion: Der Charakter darf Erfahrungspunkte nur für die Spielwerte seines organischen Körpers ausgeben. Konstruktionspunkte können nur für seine Artifizierung ausgegeben werden.

Mensch und Maschine: Artifizierungen werden wie Maschinen behandelt, die permanent und direkt mit dem Charakter verbunden sind.

Geteiltes Leid: Die Artifizierung erzeugt als Maschine einen technischen Monitor, der den Gesundheitsmonitor von vorn nach hinten ersetzt. Das bedeutet, dass (anders als bei Panzerung) die ersten TP des Charakters mit der Maschinen-Panzerung der Artifizierung geschützt werden. Anzahl an TP, die von Artifizierung „überschrieben“ werden entsprechen der Größe der Artifizierung (siehe dazu auch *Technischer Monitor und Maschinen-Panzerung S. 1*).

Neue Vektoren: Die Artifizierung baut automatisch ein Netzwerk mit dem Charakter auf, das immer aktiv ist, wenn der Charakter bei Bewusstsein ist. Die Artifizierung erzeugt als Maschine einen Cortex-Monitor und kann Ziel von Cortex-Handlungen werden.

Artifizierungen gelten als eine einzige, zusammenhängende Maschine, mit der der Charakter untrennbar verbunden ist. Das bedeutet zum einen, dass der Charakter mit all seinen Artifizierungen ein Netzwerk (*Netzwerke S. 1*) eingeht, dessen „Kontrollknoten“ auf Seite 1 er automatisch ist.

Durch Artifizierungen kann der Charakter Mods erhalten, die für Maschinen und Gegenstände vorgesehen sind. Sie stellen Implantate dar, die sich der Charakter einpflanzen lässt.

Wie bei anderen Gegenständen auch, begrenzt die Modulkategorie der Artifizierungen, wie viele Mods darin verbaut werden können.

Die Modulkategorie und Größe von Artifizierungen beginnt bei jedem Charakter bei 0. Sie können nach den normalen Regeln für die Aktion „Bauen und Reparieren“ auf Seite 1 erhöht werden.

Artifizierung

Aktion: Bildung (Offen)

Manchmal ein rein medizinischer Eingriff, manchmal eine Lifestyle-Entscheidung, manchmal unter Zwang ist die Artifizierung der Sammelbegriff für alle Maßnahmen, um einer Person kybernetische Komponenten zu transplantieren und in Betrieb zu nehmen.

Artifizierungen werden auf entwickelten Welten in den meisten Krankenhäusern vorgenommen. Dabei sind leichte Eingriffe so alltäglich, dass die Patienten schon am selben Tag wieder nach Hause können.

Umfangreichere Operationen wie das Transplantieren von Prothesen bedürfen mehrerer Tage oder Wochen, um komplett auszuheilen und brauchen Wochen oder sogar Monate, bis der Patient die Prothese komplett beherrscht.

Komponenten: Die Komponenten für die Artifizierungen muss der Charakter kaufen. Für diese Probe sind Komponenten gleich der aktuellen Modulkategorie der Artifizierung notwendig. Die Größe der Komponenten muss der Größe der Artifizierung entsprechen.

Prozess: Die Artifizierung des Charakters erhält das Ergebnis $\times [\text{Zeitstufe} + \text{MK} + \text{Größe des Medkits}]$ als KP.

Spielwerte und Artifizierungen

Modulkasse von Artifizierungen

Die Modulkasse einer Artifizierung sagt aus, wie ausge-reift und fortgeschritten die Kybernetik ist, die in den Charakter verbaut wurde.

Werden einfach Nervenenden verkabelt, Immunsup-pressiva verschrieben und das Beste gehofft oder wurden moderne Neurotransmitter-Nanobots eingesetzt und Anpassungen des Immunsystems vorgenommen, um eine schonende Brücke zwischen Mensch und Maschine zu schaffen?

Maschine: Die Modulkasse der Artifizierung folgt allen Regeln für Modulklassen von Maschinen.

Auffälligkeit: Versucht der Charakter, seine Artifizie-rungen zu verstecken, können andere Charaktere eine *Wahrnehmung-Probe* ($10 + 2 \times \text{MK}$) ablegen, um die Artifizierung zu sehen oder anders wahrzunehmen.

Homo Machina

Jede Artifizierung, die sich der Charakter einpflanzen lässt, gilt als eine Maschine. Dabei kann er entweder Kör-per-teile, Organe und Gewebe ersetzen oder aber, er fügt seinem Körper neue Strukturen hinzu.

Ausgangspunkt: Ein Mensch beginnt mit einer Masse von **16 + Konstitution** (und damit immer eine Größe von 5).

Upgrades: Ersetzt er durch Prothesen oder umfang-reiche Implantate teile seines Körpers, sollte die Masse und Größe dieser Artifizierungen notiert werden. Damit „schrumpft“ der organische Anteil des Charak-ters mit der Zeit.

Anbauen: Das Hinzufügen von zusätzlichen Kompo-nenten wie einem dritten Arm, ausladenden Sensor-systemen erhöht die Gesamtmasse des Körpers des Charakters und verändert die organische Masse nicht.

Es wird davon ausgegangen, dass Prothesen von außen nach innen transplantiert werden. Das heißt, der Charakter beginnt zuerst damit seine Extremitäten zu ersetzen, bevor er mit seinem Torso weitermacht. Würde der Charakter sofort seinen Torso ersetzen, würde Arme und Beine mit ausgetauscht.

PWN - Personal Wire Netwrk

Das Personal Wire Network (kurz PWN) beschreibt die Hardware-Architektur aller Artifizierungen in einem Organismus. Ein PWN wird zum Teil eingepflanzt, baut und repariert sich aber zum Teil auch durch Nanomaschi-nen von selbst.

Etwas, dass vielen nicht bewusst ist, ist das ein PWN sich immer auch mit dem Gehirn seines Wirtes durch ein Netz aus Sonden und Drähten verbindet, vergleichbar mit einem Myzel, welches durch den Waldboden wächst.

Dieses direkte Interface sorgt dafür, dass der Wirt, also der Benutzer, in der Lage ist, seine Artifizierungen mit etwas Übung durch bloße Gedankenkraft zu steuern.

Software: Für den Cortex gelten die einzelnen Artifizie-rungen immer als zu einem Netzwerk (dem Personal Wire Network) zugehörig und können auch nie davon getrennt werden – außer durch eine Operation oder physische Gewalt.

Hinweis: MK und Netzwerk-Größe

Für die Modulkasse des PWN wird die höchste Modul-kasse im Netzwerk verwendet. Für die Größe des Netzwerkes werden alle Modulklassen addiert und als virtuelle Masse für die Größenberechnung benutzt.

In der Tabelle *Größen, Masse und Bezeichnung* (S. 89) kann ermittelt werden, welche virtuelle Masse welche Netzwerk-Größe erzeugt.

Größe von Artifizierungen bestimmen

Während Arme, Beine, Torso und Kopf eine eigene Größe haben, an der sich Prothesen orientieren können, hält ein Charakter natürlich nichts davon ab, sich übergroße oder zu kleine Prothesen und Implantate verpflanzen zu lassen.

Maßanfertigung: Bei Prothesen wird davon ausgegangen, dass sie die originale Größe des Körperteils haben, dass ersetzt wird. Der Charakter kann auf Wunsch auch größere oder kleinere Prothesen wählen, wird dann aber definitiv auffallen.

Funktion und Form: Die Prothese oder das Implantat eines Charakters sieht so aus, wie der Spielende möchte. Es kann unauffällig im inneren des Körpers verpflanz worden sein oder offensichtlich, glänzend und beleuchtet durch seine Haut stoßen. Für die Regelmechanik ist das genaue Aussehen unerheblich.

Größe und Masse von Prothesen

Größe	Masse	Körperteil
1	2	Einzelne Hand, Fuß oder unauffällige Implantate
2	3-4	Kopf/Schädel
2	3-4	Einzelner Arm
2	3-4	Einzelnes Bein
3	5-8	Torso
5	16-22	Vollständiger Körper (Kopf, Torso, Arme und Beine)

Die Größe der Artifizierung folgt den normalen Regeln zur Bestimmung von Größe von kombinierten Gegenständen.

Begabungen und Mods von Artifizierungen

Artifizierungen sind Maschinen und bringen daher auch eigene Begabungen mit sich. Diese Begabungen sind andere als die eines Charakters, aber sie beinhalten Fertigkeiten, die die gleichen Namen haben, wie die von Charakteren (z.B. Cortex, Geschwindigkeit, Kraft, usw.).

Exklusive Handlungen: Handlungen, die im Kapitel Maschinen beschrieben werden, werden mit den Begabungen der Artifizierung durchgeführt. Wie bei anderen Maschinen auch, dürfen die Begabungsstufen der Artifizierung als Fertigkeit für den Charakter genutzt werden.

Von Maschinen abhängig: Wird die Artifizierung des Charakters außer Betrieb genommen, verliert der Charakter auch die zusätzlichen Vorteile seiner Artifizierung.

Breites Spektrum: Charakter kann durch seine Artifizierung technische Mods oder sogar Waffenmods wählen, die er normalerweise nicht erhalten könnte.

Cyborgs

Cyborgs ist das Beste Beispiel für eine Symbiose mit einer Maschine. In den meisten Fällen sind Cyborgs kaum mehr als Hirngewebe in einem Roboter-Körper, der sich daran erinnern kann, mal ein Mensch gewesen zu sein.

Cyborg-Charaktere sind Intelligenzen in einer Maschine. Sie haben nahezu alles an ihrem Körper durch synthetische Teile ersetzt, sodass das Konzept von Körperlichkeit für sie nur noch schwer fassbar ist.

Sie haben, rein physiologisch, nichts mehr mit einem Menschen gemeinsam. Das letzte bisschen Hirnmasse, die noch übrigbleibt, macht nicht einmal 15% der Masse eines völlig organischen Gehirns aus. Cyborgs sind ab diesem Zeitpunkt von ihrer Beschaffenheit eher wie künstliche Intelligenzen, auch wenn ihre Denkmuster für die kommenden Jahrzehnte noch sehr eindeutig menschlich sind. Je nach Individuum werden Cyborgs durch die dauerhafte Kommunikation mit dem Cortex KIs auch im Geiste immer ähnlicher.

Der letzte Schritt: Ein Charakter wird zu einem Cyborg, wenn seine Artifizierung Größe 5 erreicht. Ab dann ist es keine Artifizierung mehr, sondern die Grundlage für den neuen Körper.

Das neue Ich: Alle bisherigen Spielwerte der Artifizierung bilden nun den Körper des Charakters.

- Er behält seine Ausstrahlung, Konzentration, Intelligenz, Intuition und Anomalie.
- Geschick wird durch den Wert Servos ersetzt. Agilität, Geschwindigkeit und Körperkontrolle werden nun zu Servos zugeordnet.
- Konstitution wird durch Leistung ersetzt. Fitness, Kraft und Kybernese werden Leistung zugeordnet.
- Der Charakter wird zu einer KI, die die bisherige Artifizierung (jetzt Maschine) als Körper bewohnt.

Maschinen

In vielen Fällen sind Fahrzeuge für die Charaktere ein Mittel, um schnell von A nach B zu kommen. Ein Fahrzeug kann aber auch zu einem festen Teil der Spielrunde werden. Für manche kann ein Raumschiff ein Zuhause oder eine Drohne ein Teil seiner Wahlfamilie werden.

Drohnen und Fahrzeuge werden in diesem Kapitel gebündelt als Maschinen bezeichnet, da sie regeltechnisch genau gleichbehandelt werden.

Spielwerte von Maschinen

Maschinen werden in vielen Belangen wie ein Charakter behandelt. Sie haben Begabungen aber keine Fertigkeiten und können Mods erhalten.

Maschinen haben vier Begabungen: Bots, Leistung, Servos und Sensoren. Diese werden benutzt, wenn die Maschine selbst arbeiten soll und können durch als Fertigkeiten verwendet werden, wenn der Charakter die Maschine steuert. Dabei werden die Begabungen der Maschine den Begabungen des Piloten zugewiesen, obwohl Abweichungen in einige Fällen denkbar sind.

Maschinen-Begabungen steuern

Maschinen-Begabung	Charakter-Begabung
Bots	Intelligenz
Leistung	Konzentration
Servos	Intuition
Sensoren	Konzentration

Maschinen-Panzerung: Die Maschine hat immer ihre eigene Panzerung. Alle TP einer Maschine sind immer gepanzert. Der Panzerungsschutz entspricht ihrer Modulkategorie.

Bots

Die meisten Maschinen werden von Bots gesteuert. Bots sind einfache KI-Programme, die dafür sorgen, dass eine Maschine das tut, was sie tun soll. Sie bilden das Betriebssystem und stellen autonome Programme bereit, sodass Maschinen bis zu einem gewissen Punkt alleine handeln können.

Defensive Manöver

Aktion: Konzentration (10 + eigene Größe x 2)

Maschinen sind zuweilen mit einer Vielzahl von digitalen, elektronischen und taktischen Schutzmaßnahmen ausgestattet. Das beginnt bei etwas einfach wie automatischen Kollisionsschutz von Zivilfahrzeugen, bis hin zu Täuschkörpern und Punktverteidigungslasern.

Jede Form von Schutzsystem wird durch diese Handlung dargestellt, welche das Erfassen oder Treffen der Maschine zwar nicht unmöglich, aber sehr viel aufwändiger macht.

Technischer Monitor und Maschinen-Panzerung

Maschinen folgen den normalen Regeln für Gegenstände, wenn es um ihren technischen Monitor und Panzerung geht.

Größe: Eine Maschine hat eine Anzahl an TP gleich ihrer Größe.

ERFOLG: Angriffe gegen die Maschine verdoppeln ihre AE-Kosten.

Rammen

Angriff: Konzentration (ZW)

Mindestgeschwindigkeit: Damit ein Rammangriff wirkungsvoll ist, muss die Maschine mindestens eine Leistung von 1 haben.

ERFOLG: Die Maschine richtet Schaden gleich ihrer Größe x Leistung an.

KRITISCHER ERFOLG: Der Schaden am Ziel wird verdoppelt.

MISSERFOLG: Das Ziel wird verfehlt.

Scannen

Aktion: Sensoren (Heimlichkeit oder FW)

Die Maschine nutzt ihre Sensoren, um ihre Umgebung detailliert zu scannen und die Daten zu speichern und auszuwerten. Dabei nimmt ein Scan nicht nur audiovisuelle Informationen wahr, sondern auch Infrarot, Strahlung und UV-Licht.

Basisscan: Die Maschine erkennt automatisch Charaktere, Gegenstände, Maschinen und Systeme in Reichweite und kann sie als solche zuordnen.

ERFOLG: Charaktere und Maschinen, die sich verstecken werden gefunden und versteckte Systeme aufgedeckt.

Leistung

Die Leistung einer Maschine beschreibt die Kraft, die ihre Motoren und Servos aufbringen können und wie stark ihr Triebwerke sind.

Zur Berechnung der Geschwindigkeit wird das Begabung Leistung verwendet.

Burnout

Aktion: Leistung (10 + eigene Größe x 2)

Von Null: Die Maschine darf sich nicht bereits bewegen, wenn diese Aktion durchgeführt wird.

ERFOLG: Die Maschine darf sich sofort Agilität x 10 Meter bewegen.

MISSERFOLG: Das Triebwerk würgt ab oder führt eine Notabschaltung. In dieser Handlungphase dürfen keine Bewegungen durchgeführt werden.

Triangulieren

Aktion: Sensoren (10 + MK - Größe)

ERFOLG: Die Position des Ziels wird aufgedeckt. Solange das Ziel sich nicht tarnen kann oder sich außer Reichweite bewegt, bleibt es von den Sensoren erfasst und seine Position kann verfolgt werden.

Zielerfassung

Angriff: Sensoren (10 + MK x 2)

Ein erfasstes Ziel ist leichter zu treffen, da die KI dessen Geschwindigkeit und Richtung bestimmt und darauf die wahrscheinlichste, nächste Position ermittelt.

Ziel verloren: Eine Zielerfassung endet automatisch, wenn jede Sichtlinie zum Ziel unterbrochen wird, oder eine neue Zielerfassung vorgenommen wird.

ERFOLG: Alle Angriffe der Maschine auf das erfasste Ziel werden als vereinfachte Proben durchgeführt.

Sensoren

Sensoren sind die Sinne einer Maschine. Ohne Sensoren hat eine Maschine keine Möglichkeit mit ihrer Umwelt zu interagieren. Das können Kameras, Mikrophone, Temperaturmesser oder Geigerzählen – alles, was der Maschine Informationen über unsere Realität verschafft, ist ein Sensor.

Servos

Einige Maschinen wie Drohnen oder Cyborg-Körper haben Arme und Beine mit einer Vielzahl von Servomotoren, die es ihnen erlauben, präzise Manipulationen durchzuführen. Einfachere Fahrzeuge stellen mit dieser Fertigkeit ihre Lenkgenauigkeit dar.

Die Servos-Fertigkeit ist das, was dem Konzept von „Geschick“ bei einer Maschine am nächsten kommt.

Heben

Aktion: Servos (offen)

Hydraulik: Die Maschine hebt problemlos ein Gewicht von $[Größe] \times [Servos] \times [Kraft] \times 100 \text{ kg}$.

WIRKUNG: Die Maschine hebt ein Gewicht von $[Größe] \times [Servos] \times [Kraft] \times [Ergebnis] \times 10 \text{ kg}$.

Zerdrücken

Angriff: Servos (ZW)

ERFOLG: Die Maschine erwischt das Ziel und beginnt, es zu zerdrücken. Das Ziel erleidet $[Servos]$ TP Schaden.

Maschinen kaufen

Eine Maschine, die nicht den Einsatz von KP vom Charakter selbst entworfen wird, muss beim Kauf trotzdem Begabungen erhalten.

Daher werden bei einem Kauf durch Einkommen und Material zuerst die Spielwerte bestimmt und daraus die KP ermittelt, die die Maschine hat.

Begabungen festlegen: Beim Kauf der Maschine können die verfügbaren Punkte entsprechend der Stufe der MK auf alle Begabungen verteilt werden.

KP bestimmen:

Alltäglicher Verkehr

Ein Pilot kann eine Maschine steuern, wenn er mindestens eine Stufe in der passenden Fertigkeit hat. Man bewegt sich durch den alltäglichen Verkehr, gemäß den lokalen Bestimmungen zu Geschwindigkeit und Flugkorridoren, was eventuelles Starten und Landen miteinschließt. Es müssen keine Proben oder Handlungen durchgeführt werden.

Die Größe der Fracht darf maximal um 1 kleiner sein, als die Größe der Maschine.

Fracht = $[Größe] \times [Servos] \times [Kraft] \times 100 \text{ kg}$

Gemischte Ladung: Jeder Passagier belegt effektiv 3t Fracht.

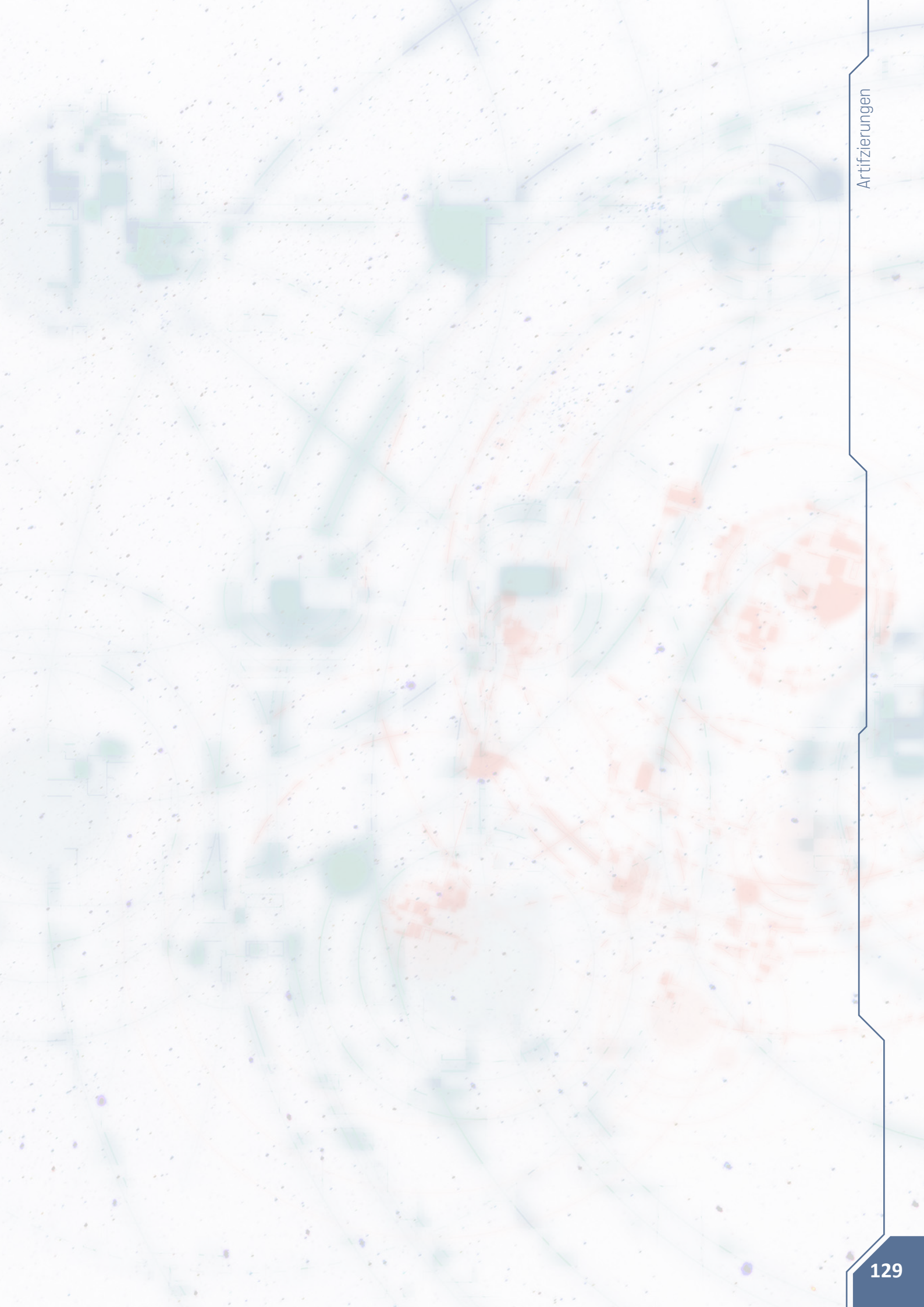
Passiere und Fracht

Ob und wieviele Passagiere ein Fahrzeug aufnehmen kann, ist abhängig von seiner Größe und Zweck. Busse könnte z.B. 30 bis 60 Fahrgäste aufnehmen, ein LKW, die ebenso groß ist jedoch nur 1 Fahrer und maximal 2 Beifahrer. Die Angaben in der folgenden Tabelle basieren daher auf der Annahme, dass jeder verfügbare Platz für den Transport von Passagieren genutzt wird.

Das gleiche gilt beim Thema Fracht. So wie nicht jedes Fahrzeug und nicht jedes Schiff Passagierquartiere hat, so ist auch nicht jede Maschine drauf ausgelegt, Fracht aufzunehmen.

Interstellarer Verkehr

Das Reisen zwischen den Sternen ist weit verbreitet genug, um alltäglich zu wirken. Dank der Navigationssysteme an Bord von Raumbrücken kommen die meisten Schiffe auch ohne einen eigenen Navigator aus.



Konfrontation

In diesem Kapitel werden das Konfrontationssystem von Dark Space vorgestellt. Das Konfrontationssystem bildet das Grundgerüst für den Kampf, Manipulation, Infiltration, Verfolgung und Hacking.

Jede Form von Konfrontation kann in eine andere übergehen und sich zuweilen auch überlagern. Daher benutzt das Konfrontationssystem ein gemeinsames System von Aktionseinheiten (AE). Jede Form von

Konfrontation hat einige Grundprinzipien, die sie folgt. Konfrontationen jeder Art werden mit Mechaniken aufgelöst, die dazu gedacht sind, einen übersichtlichen und möglichst fairen Rahmen zu schaffen, in dem sich die Spielrunde bewegen kann und mit der sie planen kann.

Ziele definieren

Eine Konfrontation ist nicht notwendigerweise tödlich, im Gegenteil. Ein Gegner, der sich zurückzieht, bevor auch nur ein Schuss fällt, spart eigene Munition, Zeit und Bandagen. Jede echte Konfrontation ist gleichzeitig eine Gelegenheit die eigene Situation zu verschlechtern.

Die Spielleitung sollte also fortlaufend kommunizieren, wie das Abenteuer bzw. die Kampagne zu Konfrontationen steht. Ist eher angedacht, sich an Problemen vorbeizureden und ist Gewalt daher eher ein Scheitern an sich? Oder ist das ganze Abenteuer eher wie ein Actionfilm aufgebaut, in der Kämpfe und Verfolgungsjagden zum guten Ton gehören?

Zerstörung

Es ist erst vorbei, wenn sich nichts mehr bewegt. Manchmal muss man einen Gegner komplett ausschalten. Diese sehr permanente Form der Konfliktbewältigung wird jedoch meistens mit erbitterter Gegenwehr oder unter den Augen der lokalen Behörden begleitet.

Im Klartext: Eine Schießerei anzufangen, wird mit ebenso tödlicher Gegenwehr beantwortet. Wenn es dann noch hart auf hart kommt, kann man damit rechnen, dass es die lokalen Sicherheitskräfte nicht interessiert, wer angefangen hat – sie sind nur dazu da, es zu beenden.

Dominanz

Gewalt muss nicht tödlich sein. Oft reicht es völlig aus, den Gegner in die Flucht zu schlagen. Das kann prinzipiell mit Verlusten auf seiner Seite begleitet werden, um dem eigenen Argumenten Nachdruck zu verleihen, aber selbst gewaltbereite Gangmitglieder ziehen ihr Leben einem frühen Grab vor.

Flucht

Lebend davon kommen ist ein Sieg, vor allem wenn man technisch und zahlenmäßig unterlegen ist. Solange es alle mit Vitalwerten raus schaffen, kann der Tag als Gewinn verbucht werden.

Sabotage

Wut kann sich auch gegen Gegenstände und Infrastruktur richten. Solange das Ziel noch funktioniert, solange müssen sich die Charaktere auch mit Sicherheitsmaßnahmen und Wachen herumärgern. Eine gute Nachricht: Meist ist nicht viel Gewalt, sondern ein verkippter Kaffee schon genug, um ein ganzes Rechenzentrum für Stunden oder Tage lahmzulegen.

Einheiten

Sowohl im Kampf als auch bei Verfolgungen und Infiltrationen werden Einheiten auf einer Strichliste oder einem Spielbrett festgehalten. Das können **Aktionseinheiten** sein, zurückgelegte **Distanz** oder **Sicherheitseinheiten**.

Einheiten werden benutzt, um die Reihenfolge von Kämpfen zu bestimmen oder den Fortschritt einer Verfolgung oder Infiltration festzuhalten.

Einheiten können also sowohl als Teil einer Fortschrittsleiste, als auch eines parallelen Ablaufs gesehen werden, je nachdem wie sie genutzt werden.

Reihenfolge

Damit jeder am Tisch auch dazu kommt, etwas beizutragen, gibt es verschiedene Ansätze, die Abfolge von Handlungen zu bestimmen.

Initiative bestimmen

Aktion: Wahrnehmung (offen)

Reihenfolge: Das Ergebnis der Probe wird absteigend sortiert und auf einer Liste notiert. Damit wird die Reihenfolge festgelegt, in der die Charaktere, Nebencharaktere, Gruppen und Bosse agieren,

Gleichstand auflösen: Bei einem Gleichstand gilt folgende Reihenfolge:

- Höherer Wert in Intuition
- Höherer Wert in Aufmerksamkeit
- Höherer Wert in Geschick
- Höherer Wert in Glück
- Höhere Summe aus allen vier Begabungen

Handlungsphasen

Sobald ein Charakter an der Reihe ist, beginnt seine Handlungsphase. Während dieser Phase führt der Charakter Handlungen aus, für die Aktionseinheiten (AE) verbraucht werden.

Aktionseinheiten

Aktionseinheiten werden benutzt, um die Dauer und Komplexität einer Handlung darzustellen. Wie viele Aktionseinheiten eine Handlung verbraucht, hängt davon ab, ob es sich um einen Routine, Aktion, Angriff oder Unterbrechung handelt und mit was für einem Gegenstand die Handlung durchgeführt wird.

Aktionseinheiten sind keine wirkliche Zeiteinheit, sondern eine rein abstrakte Hilfe, eine Konfrontation zu strukturieren.

Am Ende der Handlungsphase eines Charakters werden die verwendeten AE zusammengezählt und für die Bestimmung der Reihenfolge in der nächsten Runde verwendet.

Erste Runde

Die Reihenfolge in der ersten Runde wird gemäß den Ergebnissen der Probe für Initiative in absteigender Reihenfolge festgelegt. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis handelt zuerst, gefolgt von den anderen in absteigender Reihenfolge ihrer Ergebnisse.

AE pro Handlungsphase: Jeder Charakter hat in seiner Handlungsphase **3 AE**.

Handlungen teilen: Ein Charakter kann eine Handlung beginnen, seine Handlungsphase beenden und die begonnene Handlungen in der nächsten Handlungsphase fortsetzen. Proben und Auswirken kommen immer erst am Ende einer Handlung zum Tragen. So können auch Handlungen durchgeführt werden, die mehr als 3 AE kosten.

AE-Konto: Aktionseinheiten werden gesammelt. Jede Handlung, die der Charakter (auch außerhalb seiner eigenen Handlungsphase) sammelt, wird notiert.

Außerhalb der Handlungsphase: AE, die außerhalb der eigenen Handlungsphase gesammelt werden, werden für die Reihenfolge notiert, aber haben keinen Einfluss auf die Dauer der nächsten Handlungsphase.

Überziehen: Der Charakter kann in seiner Handlungsphase je 1 AE zusätzlich ausgeben, für jeden Punkt *Stress* (S. 28), den er auf sich nimmt.

Jede folgende Runde

In jeder folgenden Runde werden hauptsächlich die gesammelten AE für die Bestimmung der Reihenfolge verwendet.

Die Startreihenfolge dient der Auflösung von Gleichständen. Damit soll ein möglich gleichzeitiger Ablauf von Aktionen, Reaktionen und dem chaotischen Geschehen bei einem Kampf dargestellt werden.

Ende einer Handlungsphase

Charaktere können nicht unbegrenzt Aktionen durchführen. Wie lange sie an der Reihe sind, hängt davon ab, wie viele AE alle anderen Charaktere bereits verbraucht haben.

Abgeben: Der Charakter kann seine Handlungsphase jederzeit von selbst beenden.

Maximum erreicht: Die Handlungsphase eines Charakters endet, wenn er 3 AE ausgegeben hat.

Als nächstes: In den folgenden Runden wird die Reihenfolge basierend auf den ausgegebenen Aktionseinheiten festgelegt. Die Charaktere mit den wenigstens AE handeln zuerst. Bei Gleichstand zwischen Charakteren wird die ursprüngliche Reihenfolge aus der ersten Runde benutzt.

AE-Kosten

Handlungen haben AE-Kosten. Immer wenn die Aktion keine Gegenstände involviert, ist es sehr einfach: Jede Handlung kostet dann einfach 1 AE. Benutzt der Charakter Gegenstände wie Waffen, Medikits oder Werkzeug, werden deren Größe oder Modulkasse verwendet, um die AE-Kosten zu bestimmen.

AE-Kosten ohne Gegenstände

- Jede Aktion, die **ohne einen Gegenstand** ausgeführt wird, kostet **1 AE**.

AE-Kosten mit Gegenständen durch Größe

- **Größe** wird bei Gegenständen verwendet, die mit Fertigkeiten der Begabungen **Konstitution** oder **Geschick** verwendet, manipuliert oder angegriffen werden.
- Die AE-Kosten betragen **Größe / 2** (aufrunden).

AE-Kosten mit Gegenständen durch Modulkasse

- Bei allen anderen Gegenständen sind AE-Kosten **MK / 2** (aufrunden) des Gegenstandes.

Handlungen

Der Begriff „Handlung“ ist ein Überbegriff für verschiedene Arten von Spielaktionen, die in einer Handlungsphase ausgeführt werden können. Zu diesen Handlungen gehören Routinen, Aktionen, Angriffe und Unterbrechungen.

Routinen: Routinen erfordern keine Probe, kosten aber immer 1 Aktionseinheit.

Erweiterbare Routinen: Einige Routinen können, noch während sie ausgeführt werden, zu einer Aktion aus-
geweitet werden. Wie genau dies funktioniert, ist im Text
der jeweiligen Routine erklärt.

Aktionen: Aktionen sind Handlungen, die eine Probe
erfordern und Aktionseinheiten kosten.

Angriffe: Angriffe sind Handlungen, die eine Probe
erfordern, Aktionseinheiten kosten und ein Ziel (z.B.
einen anderen Charakter oder einen Gegenstand)
haben. Ein Charakter, der keine Aktionen ausführen
darf, kann auch nicht angreifen.

Unterbrechungen: Unterbrechungen können nur
außerhalb der eigenen Handlungsphase werden,
haben AE-Kosten nach denselben Regeln wie für
Routinen und Aktionen und kosten jeweils 1 Punkt
Stress.

Erweiterte Unterbrechungen: Einige Unterbrechung
erfordern eine Probe. Dabei handelt es sich um „erwei-
terte Unterbrechungen“, bei denen der Charakter
Stress-Punkte in Höhe der AE-Kosten der Handlung auf
sich nimmt.

Bewegen

Routine, erweiterbar

Bewegungen sind nicht notwendigerweise eigene
Handlungen. Einige Handlungen erlauben es, eine oder
mehrere Bewegungen durchführen.

Verschiedene Hindernisse oder Misserfolge bei Proben
können dagegen dazu führen, dass nur begrenzt viele
Bewegungen pro Handlungsphase durchgeführt werden
dürfen.

Die Unterscheidung, ob ein Charakter langsam geht,
rennt oder sprintet, wird durch die Anzahl an Bewe-
gungen dargestellt. Je öfter der Charakter sich bewegt, desto
schneller ist er.

Bewegungsrate: Ein Charakter hat eine Bewegungsrate
von 5m pro AE, die er für diese Routine ausgibt.

Sprinten: Falls der Charakter sich 3 AE in seiner
Handlungsphase bewegt hat, darf er ohne weitere
AE-Kosten eine *Geschwindigkeit-Probe (offen)* ablegen.
Damit wird diese Routine zu einer Handlung.

WIRKUNG: Der Charakter addiert das Ergebnis auf
die Strecke in Metern, die er zurücklegen kann.

Hindernis überwinden

Aktion: Agilität (Streckenwert)

ERFOLG: Der Charakter bewegt sich 5m für jede AE,
die diese Aktion gekostet hat. Er ignoriert dabei jede
Form von Hindernissen wie Geröll oder enge Gänge.

MISSERFOLG: Jedes Hindernis auf dem Weg des
Charakters kostet ihn 1 AE zusätzlich. Dadurch kann es
passieren, dass er in einem Hindernis seine Handlungs-
phase beenden muss.

Gegenstand benutzen

Routine

Immer wenn der Charakter einfach nur etwas aus seiner
Tasche kramt, einen Knopf drückt, etwas aufhebt, fallen
lässt oder eine andere, sehr einfache Tätigkeit mit einem
Gegenstand durchführen will, benutzt er diesen Routine.

Hantieren: Der Charakter zieht oder verstaut einen
Gegenstand, macht ihn ggf. einsatzbereit oder benutzt
Gegenstände, die keine Probe erfordern.

Gegner ablenken

Angriff: Charisma (10 + 2 x KNZ)

Der Charakter nutzt geschickt Ablenkungen, um die
Aufmerksamkeit der Gegner auf sich zu lenken und
dadurch einen taktischen Vorteil zu erlangen.

ERFOLG: Das Ziel lenkt Aufmerksamkeit bis zum Ende
seiner nächsten Handlungsphase auf den Charakter.
Diese Wirkung wird aufgehoben, wenn das Ziel ander-
weitig ausreichend abgelenkt wird oder Schaden
nimmt. Jede Probe des Ziels, die nicht den Charakter
betrifft, ist erschwert.

Zielen

Routine

Während die meisten Angriffe aus purem Muskelgedäch-
tnis und im Affekt passieren, kann ein Charakter sich auch
Zeit nehmen, um zu zielen.

Dies funktioniert im Fernkampf durch das Benutzen von Zieleinrichtungen, im Nahkampf durch ein kurzes Innehalten und Abwägen oder auch beim Hacken durch schnelles Referenzieren von bekannten Exploits und Log-Einträgen um nach besseren Schwachstellen im Ziel zu suchen.

Chancen verbessern: Der Charakter erhält +1W, wenn die nächste Handlung ein Angriff ist.

Dazustoßen

Nicht immer ist man sofort dabei. Charaktere wie auch Handlanger können sich auch nachträglich in einem Kampf einmischen.

Neu Orientieren: Charaktere, die nach Beginn des Kampf eingreifen wollen, legen eine Probe zur Initiative ab, um Gleichstände aufzulösen.

Neue Spitze: Charaktere, die nachträglich in einen Kampf eingreifen, starten mit dem aktuell höchsten AE-Kontostand + 1.

Steuern von Maschinen

Ein Charakter kann eine Maschine auf mehrere Arten steuern. Eine direkte Kontrolle erfordert, dass der Charakter physisch anwesend sein muss, um ein Lenkrad, Konsolen oder Ähnliches zu bedienen. Der Charakter kann aber auch eine direkte Kontrolle über eine Maschine ausüben, die im selben Netzwerk ist wie er. Das nennt man dann auch eine Fernsteuerung.

Anweisungen erlauben dem Charakter und der Maschine die maximale Autonomie. Der Charakter gibt hier nur eine Richtung vor und die Maschine versucht so gut es geht, den Anweisungen des Charakters zu folgen. Anweisungen erfordern, dass der Charakter direkten, physischen Zugang zur Maschine hat, oder Charakter und Maschine müssen im selben Netzwerk sein.

Anweisung erteilen Routine

Gerichteter Befehl: Der Charakter bestimmt eine Maschine in seinem Netzwerk und gibt ihr Anweisungen, die die komplette Handlungsphase der Maschine füllen. Zusätzlich kann auch festgelegt werden, die Anweisung zu wiederholen, bis ein neuer Befehl gegeben wird.

Befehl ausführen: Das Ziel der Anweisung erhält eine Initiative, falls ein Kampf bevorsteht. Ist ein Kampf bereits im Gang "wartet" die Maschine und wird durch den Routine "Anweisung erteilen" aktiv.

Unabhängig: Eine Maschine, die Anweisungen erhält, handelt als eigener Kampfteilnehmer, der vom Spielenden des Charakters gesteuert wird.

Standby: Hat die Maschine keine Anweisungen, ihre Befehle ausgeführt oder kann ihre Befehle nicht ausführen, wird die Maschine den Charakter darüber informieren und warten.

Anweisungen erteilen

Die Regeln für Anweisungen wurden bereits im Kapitel Cortex erwähnt. Auch Maschinen haben Bots, die dafür zuständig sind, die Anweisungen des Charakters umzusetzen.

Angriffe

Angriffe gehören zu den etwas komplizierten Aktionen. Ein Angriff wird abwickelt, indem bestimmt wird, ob und wo ein Ziel getroffen wird und ob dessen Panzerung (falls vorhanden) den Schaden abhalten kann.

Angriff

Körperkontrolle/Kraft/Technik/Manövrieren
(Schwelle)

Eine Angriffshandlung beinhaltet meist eine kurze Salve mit einer Schusswaffe, eine Schlagkombination im Nahkampf oder eine Signalspitze bei einem Hacking-Angriff.

Einzelne Angriffe sind kurze Abschnitte eines Kampfes, die zeigen, wie sich ein Charakter in einer chaotischen Situation wie einem Gefecht verhält.

Hinweis

Sag als Spielender einen Angriff am besten wie folgt an: „Ich greife mit einer 18 zum Treffen an. Meine Waffe macht 2 Schaden, Durchschlag 4.“

Damit kommunizierst du die drei wichtigen Spielwerte für die SL.

Angriffsfertigkeit

Situation	Fertigkeit
Fernkampf	Körperkontrolle
Nahkampf	Kraft
Hacking	Technik
Geschütz	Manövrieren

Fertigkeit bestimmen: Es wird eine passende Fertigkeit bestimmt, um einen Angriff durchzuführen. Die drei häufigsten Fertigkeiten dafür sind Körperkontrolle, Kraft und Technik.

Schwellen und Monitore: Für Angriffe würfelt der Charakter gegen Schwellen, ob und wie gut er ein Ziel treffen kann.

Trefferschwellen stellen dar, wie besonders gut gesetzte Treffer die Schwachstellen einer Panzerung angehen können. Um durch diese Schwachstellen jedoch ausnutzen zu können, müssen die verwendeten Waffen aber auch in der Lage sein, diese Schwachstellen zu durchdringen.

Zu primitive Waffen scheitern dabei durch die Kompositfasern moderner Rüstungen zu dringen, mit denen z.B. Gelenke geschützt werden. Am anderen Extrem kann man mit einer Waffe, welche ausreichend Durchschlag hat, problemlos auch einfach durch eine Panzerung hindurchschießen. Es ist ein Zusammenspiel von Ausrüstung und Fähigkeiten, die den Sieg in einem Gefecht sichert. Sich nur auf eines von beiden zu verlassen, kann schnell tödliche Folgen haben.

Trefferschwellen

Ergebnis	Monitor
20+	VITAL (KON)
19	INTERAKTION (KON oder GES)
18	MOBILITÄT (GES)
17 bis 15	DEFENSIV (Größe der Rüstung)
bis 14	MISSERFOLG

Monitor bestimmen: Die Angriffsprobe bestimmt, welcher Monitor durch den Angriff getroffen wird. Hacking-Angriffe folgenden eigenen Cortex-Trefferschwellen.

Schutz: Ziele, die Panzerung tragen, können nur durch Angriffe mit genug Durchschlag verletzt werden. Mehr dazu siehe *Durchschlag* (S. 136) weiter unten.

ERFOLG: Das Ziel erleidet den Waffenschaden (Größe / 2, aufrunden) auf dem entsprechenden Monitor.

KRITISCHER ERFOLG: Der Schutz des Ziels wird ignoriert und der Schaden des Angriffs um +2 erhöht.

Waffenschaden

Waffen, egal ob natürlich, mechanisch oder digital, richten Schaden in Höhe ihrer halben Größe (aufrunden) an. Wenn ein Charakter, Maschine oder System Schaden erleidet, werden eine Anzahl Kästchen entsprechend der halben Größe (aufrunden) der Waffe abgestrichen.

Durchschlag

Durchschlag = MK + Größe

Der Durchschlag einer Waffe kann einen Kampf sehr schnell beenden - für beide Seiten.

Schwacher Durchschlag: Ist der Durchschlag kleiner oder gleich dem (Schutz-2) des Ziels, ist jeder Treffer wirkungslos. Das Ziel ist für den Angriff zu stark gepanzert.

Starker Durchschlag: Ist der Durchschlag größer als der (Schutz+2) des Ziels, erhält der Angriff +3 auf sein Ergebnis.

Sonderfälle durch Durchschlag

Situation	Wirkung
Durchschlag \leq Schutz - 2	Wirkungslos
Durchschlag $>$ Schutz + 2	Treffer +3

Monitore und Trefferpunkte

Um einen Gegner zu besiegen, sollte man so schnell wie möglich seinen Monitor füllen.

Trefferpunkte stellen eine abstrakte Messung wie viel ein Charakter, eine Maschine oder ein System ertragen kann, bevor es aufgibt. Die Anzahl der angekreuzten Kästchen zeigt den Grad an Verletzungen, Beschädigung bzw. Korruption an, die bereits erlitten wurden.

Trefferpunkte (TP)

TP werden durch Kästchen dargestellt, welche angekreuzt werden, wenn der Charakter oder der Gegenstand Schaden erleidet. Charaktere und Gegenstände haben TP in Höhe ihrer Größe.

Schaden

In einigen Fällen wird die Anzahl an Schäden (Verletzungen, Beschädigung, Korruption) für Proben verwendet. Schaden ist der Gegenspieler zu Trefferpunkten und entsprechen der Anzahl an abgekreuzten TP.

Schutz

Der Schutz entspricht der **2 x Modulkasse** der Panzerung oder anderer Schutzmaßnahme. Dieser gilt sowohl für physische, als auch digitale Angriffe.

Minimaler Schutz (Schutz - 2): Der minimale Schutz einer Panzerung gibt an, wie stark ihre schwächsten Stellen sind. Physische Panzerung ist zum Beispiel oftmals an den Gelenken leicht zu durchdringen.

Maximaler Schutz (Schutz + 2): Der maximale Schutz einer Panzerung gibt an, wie stark die Panzerung an ihren stärksten Punkten ist. Bei physischen Rüstungen sind das häufig Panzerplatten an der Brust oder dem Helm.

Ungeschützte Ziele: Charaktere oder Gegenstände, die keine Panzerung oder ähnliches tragen, haben auch keinen Defensiv-Monitor. Gegen sie wird der Angriffswurf um +3 erhöht.

Monitore sagen aus, wie schwer es ist, einer Entität ihre Fähigkeiten zu nehmen, ohne dabei strukturellen/vitalen Schaden anzurichten.

Wie viele Kästchen die Monitore von Charakteren, Handlangern, Maschinen und Systemen haben, hängt von verschiedenen Spielwerten ab. Charaktere benutzen Konstitution und Geschick, um die Größe ihrer Monitore zu ermitteln. Handlanger ermitteln ihre Monitore größtenteils durch ihre Kompetenz, Maschinen durch ihre eigene Größe oder Modulkasse.

Werte von Monitore ermitteln

Monitor	Charaktere	Handlanger	Maschinen
Vital	KON	Kompetenz	Größe
Interaktion	KON o. GES	Kompetenz	Servos
Mobilität/Verbindung	GES	Kompetenz	Leistung
Defensiv	Größe (Rüstung)	Größe (Rüstung)	Größe

Vital

Jeder Charakter, Handlanger, Maschine und System hat einen Vitalmonitor mit mindestens einem Kästchen. Jemand oder etwas ohne Vital-Monitor.

Ende: Ist der Vital-Monitor komplett gefüllt und erleidet der Charakter dann noch Schaden, schwebt er in Lebensgefahr. Handlanger werden ausgeschaltet und Maschinen zerstört. Systeme stürzen ab und müssen manuell neu gestartet werden.

Festgesetzt: Ein Charakter, Handlanger oder eine Maschine (mit Mobilitätsmonitor), deren Mobilitätsmonitor komplett gefüllt ist, kann sich nicht mehr aus eigener Kraft bewegen. Weiterer Schaden oder Schaden gegen einen nicht vorhandenen Mobilitätsmonitor wird auf den Defensivmonitor geleitet.

Interaktion

Der Interaktionsmonitor zeigt an, ob der Charakter, Handlanger, die Maschine oder das System noch handlungsfähig sind.

Offline: Ist der Interaktionsmonitor komplett gefüllt, kann der Charakter, Handlanger, die Maschine oder das System keine Proben mehr ausführen. Damit können auch keine Aktionen, Angriffe oder Unterbrechungen, die eine Probe benötigen mehr gewählt werden. Weiterer Schaden oder Schaden gegen einen nicht vorhandenen Interaktionsmonitor wird auf den Defensivmonitor geleitet.

Defensiv

Durchschlagen: Ist der Defensivmonitor eines Charakters, Handlangers, einer Maschine oder Systems gefüllt, ist dessen Abwehr komplett durchbrochen. In der physischen Welt bedeutet das, dass Rüstungen durchlöchert, Panzerplatten abgefallen oder Abwehrsysteme zerstört worden. Weiterer Schaden wird auf den Vitalmonitor geleitet.

Verbindung

Systeme haben einen Verbindungsmonitor, welcher aussagt, ob ein System noch an sein Netzwerk angeschlossen ist.

Verbindungsunterbrechung: Ein voller Verbindungsmonitor bedeutet, dass das System jede Netzwerk-Verbindung verliert. Um weiteren Schaden zu vermeiden, wird die physische Netzwerk- und Peripherieschnittstelle deaktiviert. Das System verschwindet aus dem Netzwerk und aus dem Cortex und kann auch nicht mehr durch direkte Kabelverbindung erreicht werden. Die Netzwerkverbindung muss direkt durch eine digitale Reparatur wiederhergestellt werden.

Mobilität

Ein Charakter, Handlanger oder Maschine, die sich fortbewegen kann, muss einen Mobilitätsmonitor haben. Stationär: Eine Maschine ohne Mobilitätsmonitor ist immobil und kann sich nicht bewegen. Das können statische Abwehranlagen, aber auch Ausrüstung und Gebäudeteile wie Türen sein.

Kampfunfähig

Kampfunfähigkeit kann durch zu viel Schaden, zu hohen Stress oder Drogen ausgelöst werden. Andere, sehr viel harmlosere Gründe sind aber auch Schlaf oder eine schlicht deaktivierte Maschine.

Kampfunfähig: Ein Charakter oder eine Maschine wird Kampfunfähig, wenn einer ihrer Monitore (Gesundheitsmonitor, technischer Monitor, Cortexmonitor) gefüllt sind.

- Ein kampfunfähiger Charakter oder eine kampfunfähige Maschine nimmt nicht länger an der Initiative teil.
- Es dürfen keine Handlungen mehr durchgeführt werden.
- Ein Charakter gilt als bewusstlos oder nahe Bewusstlosigkeit und eine Maschine reagiert nicht mehr und verschwindet auch im Cortex.
- Kampfunfähige Maschinen können nicht Ziel einer Cortex-Handlung werden.

Schnelle Einsatzbereitschaft: Sobald die Ursache für die Kampfunfähigkeit beseitigt (z.B. wiederherstellen von TP) wird, ist der Charakter bzw. die Maschine nicht länger Kampfunfähig und zählt als wartend.

Trefferpunkte widerherstellen

Der Einsatz von Sanitätern an den Frontlinien hat eine lange, traurige Tradition. Ging es bis vor wenigen Jahrhunderten noch ums blanke Überleben, ist die Notfallmedizin an einem Punkt angekommen, an dem ein verwundeter Soldat bereits nach wenigen Momenten wieder in den Kampf geschickt werden kann.

Solange seine Wunden nicht zu schwer sind, sind Stims und andere Notmedikamente kleine Wundermittel bei der Behandlung von verschiedenen Verletzungen.

Durchbeißen: Der Charakter darf jederzeit eine Anzahl Stress gleich der Anzahl verlorener TP auf sich nehmen, um 1 TP zu heilen.

Sanitäter: Im Kampf kann ein Sanitäter versuchen, einen anderen Charakter zu heilen.

Trefferpunkte und Monitore im Cortex

Werte von Cortex-Monitoren ermitteln

Ergebnis	Monitor	Wert
20+	Zugriff	MK
19	Arbeitsspeicher	MK
18	Verbindungen	MK
1 - 3 x MK	Firewall	MK

Für jeder Schaden auf diesem Monitor erhält der Hacker +1W für alle Aktionen gegen das System. Jeder Schaden stellt Passwörter dar, die er erbeutet hat oder ganze Benutzerprofile, die er gekapert hat.

Arbeitsspeicher

Hacker können durch Angriffe kurzzeitig Befehle in den Arbeitsspeicher eines Systems pflanzen und damit beeinflussen, was das System als nächstes macht.

Für jeden Schaden auf diesem Monitor erhält der Hacker, der ihn verursacht hat, 1 zusätzlichen AE am Ende seiner Handlungsphase, mit denen er ausschließlich Handlungen als das System durchführen darf. Unterbrechungen sind davon ausgeschlossen.

Zugriff

Sich Zugriffsrechte zu verschaffen ist in den allermeisten Fällen, das erklärte Ziel eines Hackers. Diese Zugriffsrechte können von einfachen Benutzern bis hin zu Admins reichen.

Verbindungen

Zu kontrollieren wer mit wem redet, kann nicht nur unglaublich praktisch, sondern auch das Ziel eines Hackingangriffs sein, in dem es um Informationsbeschaffung geht. Haben sich Spione in alten Zeiten noch mit Klemmen an Telefonkabel hängen müssen, können Hacker die virtuellen Ports eines Systems mit Spyware infizieren, um jede Kommunikation darüber in Echtzeit mitzuhören.

Jeder Schaden auf dem Verbindungen-Monitor gibt dem Hacker 1 Zeitstufe, in der er alle Verbindungen auf dem System abhören kann. Außerdem darf er pro Schaden alle Schwierigkeiten eine Verbindung zum System herzustellen, zu trennen, offen zu halten oder abzuwehren um 2 verschieben.

Firewall

Der Firewall-Monitor funktioniert anders als alle anderen Monitore. Wird der Firewall-Monitor bei einem besonders schlechten Angriffswurf getroffen, wird ein Alarmzustand im System ausgelöst. Der Alarmzustand

sorgt sofort dafür, dass die Firewall nochmals um die Modulkasse des Systems erhöht wird. Wird nochmal der Firewall-Zustand getroffen, hat das System den Eindringling gefunden und wird versuchen, ihn loszuwerden.

Firewall brechen

Wird der Firewall-Monitor getroffen, erleidet er, wie andere Monitore auch, Schaden.

Ist der Firewall-Monitor voll, bevor das System den Hacker rauswerfen konnte, bricht der Alarm ab und der Hacker bringt die Sicherheitssoftware zum Absturz. Der Alarmzustand bleibt bestehen, aber das System kann keinerlei Unterbrechungen oder Angriffe mehr durchführen.

Unterbrechungen

Charaktere sind Angriffen nicht einfach schutzlos ausgeliefert. Sie können in letzter Sekunde Unterbrechungen ausführen, als direkte Antwort auf einen Angriff und sie können sich mit Routinen und Aktionen vorbereiten, die sie vor Angriffen schützen.

Nicht immer passt jede Unterbrechung auf jeden Angriff, obwohl die meisten Regeln bewusst so formuliert sind, um sie sowohl gegen physische als auch gegen virtuelle Angriffe einzusetzen. Die genau diese Verteidigungen und Unterbrechungen umgesetzt werden, liegt dann natürlich in den Händen der Spielrunde.

Der Charakter kann jederzeit außerhalb seiner Handlungsphase eine Unterbrechung ansagen, indem er 1 Punkt Stress auf sich nimmt.

Abwehren Unterbrechung

Bei einer Abwehr versucht der Charakter einen anderen an einer Handlung zu hindern und seine Handlungsphase zu beenden. Sie zielen nicht auf einen Monitor, sondern auf den Charakter oder die Maschine selbst.

Bei einer physischen Abwehr muss der Charakter physischen Kontakt zu seinem Ziel haben. Für eine Abwehr im Cortex, muss das System des Charakters im selben Netzwerk sein wie das Ziel.

Kontakt: Der Charakter muss physischen Kontakt zum Ziel haben, dass er abwehren will.

Unterdrücken: Führt das Ziel eine Probe aus, wird die Schwierigkeit auf **10 + Geschick + Konstitution** des Charakters gesetzt.

Routinen blockieren: Routinen werden in passende Probe nach Maßgabe der Spielleitung umgewandelt. Physische Routinen erhalten eine Schwierigkeit von **10 + Geschick + Konstitution**.

Alternative Schwierigkeiten können von der Spielleitung festgelegt werden. Unter „Abwehren im Fernkampf“, „Abwehren im Cortex“ oder „Abwehren von Bewegungen“ werden dazu Hinweise gegeben.

Schwierigkeiten bereiten: Der Charakter kann zusätzliche AE ausgeben, um für jeden AE den Schwierigkeitsgrad um 1 (maximal 3) anzuheben.

Volle Abwehr: Der Charakter kann 1 Punkt Stress auf sich nehmen, um bis zu seiner Handlungsphase seinen Abwehr-SG um +2 zu erhöhen.

Konsequenz einer Abwehr

Erreicht die Probe des Gegners nicht den Schwierigkeitsgrad, der durch die Abwehr gegeben wird, misslingt die Handlung.

Abwehren im Fernkampf

Ein Charakter kann ein Ziel niederhalten, indem es auf seine Position schießt. Führt das Ziel eine Probe aus, wird die Schwierigkeit auf **10 + MK + Größe** der Waffe gesetzt.

Abwehren im Cortex

Cortex-Blockade: Für eine Blockierung via Cortex muss das System des Charakters und das Ziel im selben Netzwerk sein. Bei einer Blockade über den Cortex wird der Schwierigkeitsgrad von Proben auf die **Firewall** des Charakters angehoben.

Abwehren von Bewegungen

Ein Charakter oder Maschine kann versuchen einen anderen Charakter oder Maschine an einer bestimmten Bewegung zu hindern.

Reichweite: Ein Gegner, der in Reichweite für einen Angriff wäre, kann mit einem Schwierigkeitsgrad von **10 + MK + Größe** der Waffe des Charakters oder **10 + Geschick + Konstitution**, wenn der Charakter keine Waffe verwenden will, gesetzt werden. Für die Bewegung des Ziels wird dann eine *Geschwindigkeit-Probe* fällig. Bei einem Misserfolg kann sich das Ziel bis zum Beginn der Handlungsphase des Charakters nicht in seine geplante Richtung und nicht auf den Charakter zubewegen.

Hindernisse: Der Charakter kann alternativ seinem Ziel Hindernisse in dem Weg werfen. Solange die Hindernisse prinzipiell überquerbar sind (Kisten, Regale, etc.) kann das Ziel die Aktion „Hindernisse“ überwinden benutzen. Der Streckenwert entspricht dabei $10 + 2 \times \text{Größe des Hindernisses}$. Verschließt der Charakter eine Tür oder blockiert anders den Weg auf eine Weise, die nicht umgangen, sondern durchdrungen werden muss, muss das Ziel seine Bewegung unterbrechen oder sie sofort durchdringen können (siehe *Rammen* S. 127).

Zusammenfassung Abwehr

Abwehr	Schwierigkeitsgrad
Waffenlose Abwehr	10 + Geschick + Konstitution
Abwehr mit Waffen	10 + MK + Größe
Cortex	Firewall

Beispiel: Abwehr im Nahkampf

Die Infiltration ist gründlich schiefgelaufen. Cha sieht sich einer gepanzerten Wache gegenüber. Ihre Spielerin überschlägt, dass sie ihm keinen Schaden zufügen kann, aber weiß, dass ihre Verbündeten auf dem Weg sind, um ihr zu helfen. Da Cha nur eine Verkleidung trägt, hat sie keinen Defensiv-Monitor und jeder Treffer gegen 15 gegen sie, erhält +3 auf sein Ergebnis, womit sie sehr schnell K.O. gehen wird.

Das heißt: Sie muss nur Zeit schinden und immer eine Abwehr ansagen, wenn der Soldat angreift. Ein Angriff der Wache mit seinem Schlagstock (Größe 3) kostet ihn jedes Mal 2 AE. Jede Abwehr von Cha kostet sie 1 AE.

Ihr Abwehr-SG beträgt $10 + \text{Geschick (3)} + \text{Konstitution (2)}$, insgesamt also 15. Da das nicht allzu viel ist, nimmt sie 2 Punkte Stress auf sich, um ihren Abwehr-SG nochmals um +4 anzuheben und nochmal 1 AE um zum einen auf insgesamt +5 auf ihren Abwehr-SG zu kommen und zum anderen in der Initiative vor der Wache zu bleiben. So behält sie ihren +4 Bonus durch Stress, weil sie keine Handlungsphase hat.

Die Angriffe der Wache gegen Cha müssen nun also eine 20 erreichen, oder sie werden von ihr Cha abgewehrt.

Beispiel: Abwehr im Fernkampf

Was auch immer passiert, die gegnerischen Söldner dürfen nicht den Flüchtlingstransporter erreichen. Sie sind zu viele und zu gut gepanzert, um sie schnell genug zu erledigen. Stattdessen benutzt Aham, welcher als einzige eine schwere Waffe hat, die Abwehr-Unterbrechung, um ein Abwehrfeuer zu legen.

Seine Maschinenkanone erzeugt einen Abwehr-SG von $10 + \text{MK (2)} + \text{Größe (5)}$, insgesamt also 17. Jeder und alles, gegen den Aham eine Abwehr ansagt und diesen SG nicht erreicht, erleidet 3 ($= \text{Größe} / 2$) Schaden durch die Maschinenkanone und seine Handlung scheitert.

Deckung Unterbrechung

Für die allermeisten, nicht-kugelsicheren und generell nicht-artifizierten Charaktere ist der einzig sinnvolle Schutz gegen Beschuss, in Deckung zu gehen.

Damit etwas als Deckung gelten kann, muss es Beschuss standhalten können. Einfache Türen, Sichtschutz oder dünnwandige, leere Kisten reichen nicht aus.

WIRKUNG: Deckung zählt als eine zusätzliche Panzerung. Größe und Modulkategorie wird durch die SL festgelegt.

Beispiel: Abwehr im Cortex

Ein bewaffneter und gepanzerter Söldner steht dem ansonsten unbewaffneten Hacker Prox gegenüber. Prox bleibt optimistisch. Der Söldner ist durch seine Artifizierungen anfällig für Hacking-Angriffe von Prox, aber nur, wenn dieser Prox nicht vorher mit Blei vollpumpt.

Prox muss vor allem erstmal ins Netzwerk (PWN) des Söldners. Das bedeutet, bevor er eine Cortex-Abwehr benutzen darf, muss er das Netzwerk des Söldners mit einer Technik-Probe (Firewall, hier 16), knacken.

Da er knapp vor dem Söldner an der Reihe ist, schafft er den Angriff, welcher direkt von einem Angriff des Söldners beantwortet wird.

Da Prox aber bereits im Netzwerk des Söldners ist, darf er eine Cortex-Abwehr als Unterbrechung ansagen und dem Angriff damit einen Abwehr-SG von $10 + \text{Terminal-MK (4)} + \text{Netzwerk-Größe (5)} = 19$ auferlegen.

Andere Gefahren

Es kommt vor, dass Schaden nicht von einem Angriff stammt, sondern weil etwas Schweres auf den Charakter heruntermfällt, der Charakter ein Stromkabel anfasst, Feuer fängt oder auf andere Weise droht, sich zu verletzen. Daher folgt eine Tabelle für die Spielleitung mit Beispielen für Schadenswerten.

Schaden und Mods

Mods können auch auf das Ergebnis von Schaden angewendet werden. So können Gefahren durch die Spielleitung an die Situation angepasst werden.

Beispiel „Versärkt“: Die Mod „Verstärkt“ würde dem Schaden pro Aktivierung den nächst höheren Würfel hinzufügen. Für einen Schadenswurf aktiviert, wird der nächst höhere Würfel, also der vierte Würfel, auf den Schaden addiert.

Unbegrenzte Aktivierungen: Schaden, der durch Umwelteinflüsse, wie Feuer, Strom oder einen Sturz, verursacht werden, können eine ihrer Mods beliebig oft aktivieren.

Vielfältige Mods: Die Spielleitung kann frei festlegen, wie viele Mods eine Schadensquelle hat.

Schaden durch Umwelt

Die häufigste Ursache für die Anwendung von Schadenspools sind umweltbedingte Situationen. Darunter fallen Brände, Stromschläge, Strahlung und Fallschaden.

Handlungsphase: Umweltschäden greifen am Ende einer Runde alles an, die in Reichweite des Umweltschadens ist.

Treffer: Schaden durch Umwelt trifft automatisch immer.

Würfelpool: Umweltschäden haben einen Würfelpool gleich ihrer Größe oder Modulkasse.

Umweltschaden

Situation	Schaden	Durchschlag
Feuer	Größe	HE + Größe
Stromschlag oder Strahlung	MK	HE + MK

Feuer

Feuer, ob es nun von brennenden Trümmern oder Plasmaexplosionen stammt, kann verheerende Auswirkungen haben und sowohl Leib und Leben als auch Ausrüstung gefährden.

Flächenbrand: Der Schaden richtet nach den Körperzonen des Charakters, die in Flammen stehen.

Strom

Greift der Charakter in ein Stromkabel, auf dem Strom fließt, erleidet er einen schmerzhaften Stromstoß. Einige Berufsgruppen sind dabei eher gefährdet als andere aber in einer Welt, in der alles elektrisch betrieben wird, hat man mehr als genug Gelegenheiten.

Stromstoß: Strom hat eine Modulkasse. Eine Stromquelle kann eine Maschine mit einer Modulkasse gleich oder niedriger als ihre eigene mit Strom versorgen.

Strahlung

Die Weiten des Universums bergen viele Gefahren, und eine der unsichtbarsten und dennoch verheerendsten ist die Strahlung. Ob sie von einer beschädigten Kernreaktoranlage, einem korrodierten Warpantrieb oder einer verseuchten Planetenoberfläche stammt, Strahlung kann den Körper zerstören, die Gesundheit beeinträchtigen und langfristige Auswirkungen auf den Charakter haben.

Stahlenschäden: Strahlung ignoriert Panzerung (bzw. durchdringt feste Materie), wenn ihre Modulkasse höher ist, als die der Panzerung.

Stürze und Fallschaden

Die entlegenen Raumstationen und Straßenschluchten der Megaplexe sind voller instabiler Plattformen, schwindelerregender Abgründe und fehlender Schwerkraft.

Ein falscher Schritt oder ein unglücklicher Sprung können schnell zu einem gefährlichen Sturz führen. Ob von abgebrochenen Brücken, instabilen Schiffswracks oder von großen Höhen, der Fallschaden kann verheerend sein und schwere Verletzungen oder sogar den Tod bedeuten.

Schaden: Der Charakter erleidet für je 2 Meter freiem Fall 1 Schaden.

Schleudern:

Durchschlag: Für jeden Meter, den der Charakter fällt oder geworfen wird, wird 1W geworfen, um mit dem Haupterfolg den Durchschlag zu bestimmen.

Entstellungen

Narben und Entstellungen sind das Ergebnis von Verwundungen, die auch für die moderne Medizin eine größere Herausforderung darstellen. Nach so schweren Wunden wird der Charakter nicht mehr ganz so fit sein, wie zuvor.

Zwar ist nichts davon völlig unheilbar, aber oft mit höherem Aufwand verbunden oder sehr kostspielig.

Entstellungen können und sollten genutzt werden, um die Gefahr eines Kampfs zu verdeutlichen und um einem Charakter vor Entscheidungen zu stellen, wie er mit seinem Körper umgehen will, wenn er weiterhin voll „funktionsfähig“ bleiben möchte.

Er wird sich sehr wahrscheinlich in einer Klinik oder wenigstens jemanden mit einem ausreichend großen Vorrat an Medikamenten behandeln lassen, da Entstellung aber nicht auf normale Art und Weise heilen, wird er sich früher oder später einer Operation unterziehen müssen, um diese Nachteile entfernen zu lassen.

Entstellungen: Am Ende einer Konfrontation würfelt der Charakter einen W10 pro TP, den er noch hat und legt damit eine Probe für die Tabelle Entstellungen (siehe weiter unten) ab.

Maximale Begabungen: Entstellungen können das Maximum verändern, dass ein Charakter in einer Begabung erreichen kann. Unterscheidet das Maximum einer Begabung den aktuellen Wert, kann der Charakter effektiv nur noch das neue Maximum einsetzen. Der Wert selbst bleibt aber bestehen und sollte das Maximum wieder erhöht werden, erhält der Charakter auch seinen alten Begabungswert zurück.

Grund-Stress: Der Charakter erhält ein neues Minimum an Stress. Sein Stress kann dadurch, egal durch welche Maßnahme, nur auf diesen Minimalwert zurückkehren.

Anmerkung des Autors: Diese Mechanik dient einzig der Dramatisierung von Verletzung und den damit verbundenen Entscheidungen, die einen Charakter massiv beeinflussen können. Speziell bei der Darstellung solcher schweren Verletzungen kann es in der Spielrunde zu Unwohlsein einzelner Spielenden kommen. Kläre als Spielleitung ab wie viel zu viel ist.

Entstellungen

Ergebnis	Beschreibung
1	Gesamter Körper: Entsetzlicher Schaden am gesamten Körper. Vorrübergehender, klinischer Tod hat Schaden am Gehirn hinterlassen. Organschäden werden den Charakter permanent begleiten. <i>Maximales Geschick und Konstitution -1 und Grundstress +3.</i>
2	Verstümelter Torso: Deformierungen oder Verlust von Teilen des Rumpfes, einschließlich des Brustkorbs, des Bauches oder des Beckens. <i>Maximales Geschick und Konstitution -1 oder Grundstress +3.</i>
3	Nervenschaden: Schädigung des Nervensystems, die zu Lähmungen, Verwirrung und demenzartige Symptome hervorrufen können. <i>Maximale Intelligenz und Intuition -1 oder Grundstress +3.</i>
4	Verstümmelte Extremitäten: Schwere Schädigung von Armen oder Beinen deren Koordination nun stark eingeschränkt sind. <i>Maximales Geschick -1 oder Grundstress +2.</i>
5	Entstelltes Gesicht: Hautflächen fehlen oder sind schwer vernarbt, Teile des Gesichtsknochens wachsen nicht richtig zusammen. <i>Maximale Ausstrahlung -1 oder Grundstress +2.</i>
6	Zerstörte Sinnesorgane: Verlust oder Schädigung von Sinnesorganen wie Augen und Ohren. <i>Maximale Aufmerksamkeit -1 oder Grundstress +2.</i>
7	Fleischwunde: Einige hässliche Narben, aber keine weiteren bleibenden Schäden. <i>Grundstress +2.</i>
8	Vernarbter Kopf: Eine große Narbe im Gesicht, die die Mimik einschränkt oder für Taubheit sorgt. <i>Handicap für Ausstrahlung oder Aufmerksamkeit oder Grundstress +1.</i>
9	Vernarbter Körper: Eine große, schmerzhaft Narbe am oder im Körper. Sie schränkt Bewegungen ein oder neigt dazu aufzureißen. <i>Handicap für Geschick oder Konstitution oder Grundstress +1.</i>
10+	Halb so wild: Körperliche Wunden werden sauber verheilen.

Tod eines Charakters

Der Tod eines Charakters ist ein tiefer Einschnitt in das Leben seiner Freunde und Familie - und in die Kampagne, die Spielrunde und den Spielenden.

Nicht immer ist ein plötzlicher Tod zu vermeiden und den Spielenden sollte bewusst sein, dass jeder Kampf der letzte für den Charakter bedeuten könnte.

Eine verirrte Patrone oder eine umstürzte Mauer reichen dabei völlig aus, um das Leben eines Menschen zu beenden, können aber auch zu Frust beim Spielenden führen.

Soweit möglich sollte der Spielende Gelegenheit bekommen, seinen Charakter (falls gewünscht) zu retten oder wenigstens in einer Art und Weise abtreten zu lassen, die dem Charakter würdig ist oder der Gruppe hilft.

Letzter Atemzug

Jedes Mal, wenn der Charakter Schaden erleidet, während er kampfunfähig ist, legt er eine *Fitness-* oder *Kybernese-Probe (14)* ab.

Bei einem **MISSERFOLG** stirbt der Charakter.

Am Leben halten: Diese Probe darf als Gruppenprobe durchgeführt werden. Helfer sollten Logik oder Bildung verwenden, um Nothilfe zu leisten.

Verbluten

Ein kampfunfähiger Charakter, der nicht in irgendeiner Form behandelt wird, stirbt nach [Konstitution] x 30 Minuten.

Verfolgung

Ziel einer Verfolgung

Das Ziel einer Verfolgung ist entweder zu entkommen, oder ein Ziel zu fangen.

Um zu entkommen, muss man die Verfolgungsbereichweite (siehe weiter unten) seiner Verfolger verlassen.

Ein Ziel zu fangen kann dagegen etwas komplizierter sein. Will man es abschießen, muss man in Reichweite für Waffen kommen (siehe Tabelle „Reichweite bei einer Verfolgung“), oder versuchen es zu Entern.

Distanzeinheiten (DE)

Eine Distanzeinheit wird bei einer Verfolgung benutzt, um den Spielablauf zu vereinfachen. Eine Distanzeinheit misst am Boden etwa 10m und im Weltraum etwa 10km.

Ist die Anzahl an Distanzeinheiten aller Maschinen gleich, sind sie auch sehr nahe beieinander. Umso größer der Unterschied in Distanzeinheiten wird, desto weiter voneinander weg sind die einzelnen Maschinen.

Gleichauf: Haben beide Maschinen zu Beginn einer Handlungsphase gleich viele DE, sind sie gleichauf oder können sich praktisch berühren.

Waffenreichweite

Die normale Reichweite von Waffen kennt ideale Reichweite mit $[Größe^2]$ bis $[Größe^2 \times 20]$ Metern und maximale Reichweite mit $[Größe^2 \times 50]$ Metern.

Für eine Verfolgung können diese beiden Kategorien vereinfacht werden.

Waffenreichweiten bei einer Verfolgung

Ideal: bis $[Größe^2 \times 2]$ DE

Maximal: $[Größe^2 \times 5]$ DE

Verfolgungsbereichweite

Die Verfolgungsbereichweite gibt an, wie weit die eigene Maschine andere Maschinen wahrnehmen können. Eine Maschine mit Sensoren 2 und einer Wahrnehmung von 1, kann 10 DE weit „sehen“.

Außerhalb dieser Reichweite können andere Maschinen nicht verfolgt werden.

Verfolgungsbereichweite

$[Sensoren \times Wahrnehmung] \times 5$ DE

Reichweiten bei einer Verfolgung

Größe	Ideale Reichweite	Maximale Reichweite
1	2 DE	5 DE
2	8 DE	20 DE
3	18 DE	45 DE
4	32 DE	80 DE
5	50 DE	125 DE

Streckenwert

Der Streckenwert gibt an, wie schwierig das Gelände und wie viele Hindernisse auf dem Streckenabschnitt sind, auf dem sich die Maschine gerade befindet. Dies umfasst Verkehr, Trümmer, dicht bebautes Gelände, wie auch steinige Ebene und enge Korridore auf einem Planeten oder im Weltraum.

Beispiele für Streckenwerte

Streckenwert	Beschreibung
12	Leere Straße, geräumiger Korridor
14	Normal befahrene Straße, Dockbereich einer Raumstation
16	Hauptstraßen einer Innerstadt, stark beflogenen Abflugkorridor
18	High-Way während der Rush-Hour, Trümmerfeld

Kontrolle behalten

Nebenaktion: Manövrieren (Streckenwert)

Diese Aktion wird während einer Verfolgung bei jeder Handlung mit ausgeführt.

ERFOLG: Die Hauptaktion wird normal ausgewertet.

MISSERFOLG: Mit der Maschine kann bis zur nächsten Handlungsphase des Piloten keine Distanzeinheiten gewonnen werden.

KOLLAPSE: Die Maschine gerät außer Kontrolle, kollidiert mit etwas und erleidet Schaden durch die Kollision.

Handlungen in einer Verfolgung

Sobald der Pilot einer Maschine eine Handlungsphase hat, kann er spezielle Handlungen durchführen, die dafür sorgen, die Distanz zum Gegner zu ändern.

Verfolgung zu Fuß: Da ein Charakter keine Leistung-Begabung hat, wird er behandelt, als hätte er eine Leistung von 1.

Preschen

Aktion: Geschwindigkeit (Streckenwert)

ERFOLG: Die Maschine erhält bis zu [Leistung x 2] DE.

MISSERFOLG: Die Maschine erhält bis zu [Leistung] DE.

Abdrängen

Aktion: Manövrieren (Streckenwert)

ERFOLG: Die Maschine erhält bis zu [Leistung] DE. Jede andere Maschine, die im Begriff ist, die Maschine zu überholen, muss in ihrer Probe mindestens das Ergebnis dieser Aktion erreichen, oder erleidet die negativen Konsequenzen eines nicht erreichten Streckenwertes.

Festsetzen (Optional): Die Maschine führt keine Bewegung durch, sondern versucht die Strecke zu blockieren. Eine Maschine, die versucht, zu überholen muss in ihrer Probe mindestens das Ergebnis dieser Aktion erreichen oder bleibt auf derselben Position stehen.

Schnell und tödlich

Aktion: Manövrieren (Streckenwert + 4)

Risikant: Der Pilot kann bis zu [Leistung] + 5 DE riskieren. Die ausgewählte Zahl wird für den Effekt dieser Probe verwendet.

ERFOLG: Die Maschine gewinnt die riskierte Menge an DE.

MISSEFOLG: Die Maschine verunglückt und erleidet die riskierten DE als TP Schaden. Die Leistung x 2 wird als Würfelpool für den Durchschlag genutzt. Der Durchschlag entspricht dem Haupterfolg. Die Insassen erleiden dieselbe Menge Schaden, dürfen aber die Maschine als Panzerung verwenden.

Entern

Aktion: Manövrieren/Manövrieren

Zum Entern müssen beide Maschinen sehr eng beieinander sein. Das gilt für Verfolgungsjagten von Bodenfahrzeugen, in denen Insassen von einem Fahrzeug zum anderen Springen, wie auch für Raumschiffe, die praktisch aneinander andocken müssen.

Nahe genug: Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn beide Maschinen gleich viele DE haben.

Annähern: Die Maschine, die in Distanzeinheiten zurückliegt, erhält Distanzeinheiten, bis beide gleichauf sind.

Dranbleiben: Um zu verhindern, dass eine gegnerische Maschine ihre Distanz ändert, kann der Pilot die Unterbrechung *Abwehren* (S. 139) verwenden.

ERFOLG: Das Ziel ist in Reichweite zum Entern. Charaktere an Bord können mit einer *Kraft-Probe* (16) auf die gegnerische Maschine springen

MISSEFOLG: Der Gegner vermeidet es, nahe genug zu kommen, um Entern zu ermöglichen.



Infiltrationen

Ist eine Gruppe in einem Gebiet, in dem sie nicht sein sollten, so führen sie in Dark Space eine Infiltration durch. Die Regeln in diesem Abschnitt können verwendet werden, wenn die Gruppe unbemerkt von A nach B kommen will, sie einen Hinterhalt legen und auf ein Ziel warten oder sich vor einem übermächtigen Feind verstecken wollen, bis die Luft rein ist.

Die Spielleitung steckt ein Gebiet ab (typischerweise die Szene, in der sich die Gruppe gerade befindet) und definiert zwei Spielwerte.

Modulklasse: Die Modulklasse aller Überwachungssysteme, Türschlösser und Maschinen, die in diesem Gebiet eingesetzt werden könnten.

Kompetenz: Alle Handlanger bzw. Wachen in diesem Gebiet haben dieselbe Kompetenz.

Auch wenn die Gruppe vielleicht keiner Wache begegnet und keine Kamera sie sieht, sollten diesen beiden Werte festgelegt werden.

Sicherheitsmonitor

Sicherheitseinheiten werden in einer Infiltration verwendet, um darzustellen, wie weit die Charaktere bereits in die Sicherheitsanlagen eingedrungen sind. Sammeln die Charaktere SE gleich der **Zugangsschwelle**, sind sie in ihrem Ziel angekommen. Die Verteidiger sammeln dagegen SE, um die Charaktere zu entdecken.

- Verteidiger erhalten am Ende einer Runde 1W10 SE.

Infiltratoren haben mehr SE als Verteidiger

Solange die Infiltratoren mehr SE haben, als die Verteidiger, sind sie relativ sicher. Niemand vermutet etwas und auch Sicherheitssystem ist noch völlig passiv.

- Verteidiger erhalten 1W10 SE, wenn die Charaktere einen Misserfolg für Heimlichkeit haben.

Verteidiger haben mehr SE als Infiltratoren

Sobald die Verteidiger mehr SE haben, als die Infiltratoren, sind ihren Spuren aufgefallen oder ein stiller Alarm wurde ausgelöst.

Verdächtig: Ein Misserfolg führt zu einem Alarm. Ein Patzer oder ein Misserfolg während eines Alarms führt dazu, dass die Charaktere entdeckt werden.

Zugangsschwelle

Die Spielleitung legt fest, wie viele SE die Charaktere erreichen müssen, um ans Ziel zu kommen und wie viel, um den Bereich der Verteidiger auch wieder zu verlassen.

Orientierungswert für Zugangsschwelle

Standard: Die Zugangsschwelle sollte **(Modulklasse + Kompetenz) x 3** entsprechen.

Zufällig (Optional): Für die Zugangsschwelle kann eine offene Probe mit Kompetenz als Würfelpool und Modulkasse als Bonus durchgeführt werden.

Mehere Zugangsschwellen

Die Spielleitung kann mehrere Zugangsschwellen festlegen. Das kann ein einfaches rein (Zugangsschwelle zum Erreichen des Ziels) und raus (Zugangsschwelle zum sicheren Verlassen) sein. Er kann die Infiltration aber auch noch weiter in noch kleinere Abschnitte unterteilen.

Jede Zugangsschwelle sollte mindestens 20 SE von der letzten entfernt sein.

Sicherheitsstufe

Die Sicherheitsstufe ist eine Vereinfachung für die Infiltration und gibt einen Schwierigkeitsgrad für alle Schlösser und Netzwerke, denen die Charaktere begegnen.

Besonders wichtige Räume können natürlich mit besseren Schlössern gesichert sein und besonders empfindliche Netzwerke haben eine bessere Firewall, aber in der Regel kann die Sicherheitsstufe verwendet werden, wenn die Charaktere etwas überwinden müssen.

Sicherheitsstufe

10 + Modulkasse + Kompetenz

Festlegung: Das Nebenpaar eines Wurfes kann immer nur eine Funktion erfüllen. Das bedeutet, dass es entweder nur dafür verwendet werden kann, um heimliche Aktionen durchzuführen oder Panzerungsdurchschlag zu bestimmen. Das bedeutet, dass Angriffe im Normalfall immer wie ein Misserfolg in einer Infiltration zählen.

Infiltratoren

Den Infiltratoren steht es im Großen und Ganzen frei, wie sie in eine Einrichtung oder ein Gebiet eindringen wollen. Die drei wahrscheinlichsten Varianten sind allerdings das Schleichen, bei dem sich die Infiltratoren versuchen vor Augen und Kameras zu verbergen und so völlig un gesehen ans Ziel zu kommen, das Unterwandern, wobei die Infiltratoren sich an Wachen und Checkpoints vorbeireden und das Einbrechen, bei dem sich physischer und digitaler Zugang zum Ziel verschafft wird.

Während einer Infiltration muss auch nicht an einer einzigen Methode festgehalten werden. Die Spielleitung kann sogar einzelne Wege für einen bestimmten Ansatz freigeben oder sperren, sodass die Gruppe entscheiden muss, was für ein Weg gegangen werden soll.

Heimlichkeit

Wenn es um gewöhnliche Handlungen geht, mag das Nebenpaar (der zweit- und dritthöchste Würfel) einer Probe oft unbedeutend erscheinen, es sei denn, es handelt sich um die Schadensbestimmung im Kampf.

Doch während einer Infiltration ist das Nebenpaar nahezu immer von Bedeutung, insbesondere wenn der Charakter eine Aktion ausführt, die verborgen bleiben soll. Hier spiegelt das Nebenpaar die zusätzliche Mühe wider, alles leise und unauffällig zu tun.

Heimlich: Das Nebenpaar erzeugt mit der entsprechenden Fertigkeit (Glück, Körperkontrolle, Technik oder Charisma, siehe Tabelle *Handlungen in einer Infiltration* S. 152) einen Heimlichkeitswert, der mit der Sicherheitsstufe verglichen wird. Gewinnt Heimlichkeit, bleibt der Charakter unentdeckt.

Handlungen in einer Infiltration

Handlung	Fertigkeit	Nebenfertigkeit	Mögliche Ziele	SE-Belohnung
Sabotage	Technik, Kraft oder Präzision	Glück	Türen, Schlösser, Kabel	MK des Ziels
Schleichen	Agilität	Körperkontrolle	Verwinkelte Korridore oder Räume mit viel Deckung	Fertigkeit
Sicherheitshack	Logik	Technik	Sicherheitssysteme, Artifizierungen der Wachen	MK oder Kompetenz des Ziels
Sprint	Geschwindigkeit	Glück	Korridore und Areale mit wenig Deckung	Größe / 2 des Raumes
Wachen ablenken	Charisma, Überzeugen, Einschüchtern	Charisma	Wachen	Kompetenz des Ziels
Absichern	Wahrnehmung	Glück	Belegig	Keine

Sabotage

Aktion: Technik, Kraft oder Präzision

Benutzt der Charaktere seine Technik-Fertigkeit manipuliert elektrische, optische und mechanische Komponenten eines Systems auf eine Art und Weise, die eine Kettenreaktion im gesamten System auslöst.

Beim Einsatz von Kraft oder Präzision dagegen, zerstört er einfach alles, was er gerade findet und für wichtig hält.

Nebenprobe: Für die Nebenprobe für Heimlichkeit benutzt der Charakter seine Glück-Fertigkeit.

Technik: Neben der SE-Belohnung schaltet der Charakter das System auf eine Art und Weise ab, die es schwer macht, es wieder hochzufahren. Die Modulkasse wird für alle Belange der Infiltration behandelt, als wäre sie 1. Da das Abschalten des Sicherheitssystems sehr auffällig ist, erhalten die Verteidiger ihre doppelte MK als SE.

Kraft oder Präzision: Der Charakter verursacht Schaden. Entweder waffenlos oder mit einer Waffe. Der verursachte Schaden wird auf die SE-Belohnung addiert. Da Schaden aber durch eine Nebenprobe bestimmt wird, gilt diese Art und Weise jedoch automatisch als Misserfolg für Heimlichkeit.

ERFOLG: Die Infiltratoren erhalten die lokale Modulkasse als SE.

MISSEFOLG: Das Sicherheitssystem schaltet auf ein Backup. Die Modulkasse wird um 1 erhöht und es wird Alarm geschlagen.

Schleichen

Aktion: Agilität

Die Infiltratoren schleichen sich durch verwinkelte Korridore, gefüllte Lagerräume, Büroabteile und alles, was schlecht einsehbar ist.

ERFOLG: Die Infiltratoren erhalten den Wert der höchsten Agilität-Fertigkeit in der Gruppe, die die Probe abgelegt hat, als SE.

MISSEFOLG: Die Wachen werden misstrauisch und erhalten ihre Kompetenz als SE.

Sicherheitshack

Aktion: Logik

Nebenprobe: Um nicht von den Sicherheits-KIs entdeckt zu werden, wird Cortex für die Nebenprobe benutzt.

Ziel: Die Infiltratoren können die Artifizierung von Wachen anvisieren, um ihre Sicht zu manipulieren, oder Sicherheitssysteme, die mit einem zentralen Sicherheitssystem verbunden sind, um sich in ihrer unmittelbaren Umgebung ungesehen und unbemerkt zu bewegen.

ERFOLG: Wählen Infiltratoren eine Wache als Ziel, erhalten sie die Kompetenz als SE. Wählen sie dagegen ein Sicherheitssystem, wie etwa eine Kamera, Server oder ähnliches, erhalten sie die Modulkasse als SE.

Sprint

Aktion: Geschwindigkeit

Nebenprobe: Der Charakter benutzt Glück für die Nebenprobe auf Heimlichkeit.

Zum Ziel: Die Spielleitung legt fest, wie groß der Raum oder wie lang der Gang ist, den der Charakter überwinden will. Diese Räume haben eine Größe von 8 bis 10.

ERFOLG: Infiltratoren erhalten die halbe Größe des Raums als SE.

MISSERFOLG: Infiltratoren werden entdeckt und es wird Alarm ausgelöst.

Absichern

Aktion: Wahrnehmung

Nebenprobe: Der Charakter benutzt Glück für die Nebenprobe auf Heimlichkeit.

Schmiere stehen: Diese Probe kann anstelle einer Gruppenprobe verwendet werden, um die Heimlichkeit aller anderen Charaktere zu verbessern.

WIRKUNG: Alle anderen Infiltratoren erhalten das Ergebnis dieser Probe als Heimlichkeit.

Wachen ablenken

Aktion: Charisma, Einschüchtern oder Überzeugen

Wachen haben eine Kompetenz, die gleichzeitig die Modulkasse ihrer Ausrüstung und eventuellen Artifizierungen wiedergibt.

Nebenprobe: Die Nebenprobe für Heimlichkeit benutzt gegenüber Wachen die Charisma-Fertigkeit.

Charisma: Wachen, die durch Charisma umgarnt werden, sind geneigt, dem Charakter zu helfen. Sie verschaffen den Infiltratoren eine erleichterte Probe, die für das nächste Hindernis.

Überzeugen: Lügt und blufft man sich an einer Wache vorbei, wird diese durch widersprüchliche Anweisungen kurzzeitig Verwirrung unter den anderen Wachen auslösen. Sobald die Infiltratoren entdeckt werden, erhalten alle Infiltratoren zwei Handlungsphasen.

Einschüchtern: Eine eingeschüchterte Wache hilft den Infiltratoren, wenn auch nur widerwillig. Eine eingeschüchterte Wache automatisch an Gruppenproben teil, um den Infiltratoren zu helfen. Sobald die Wache jedoch freikommt oder die Gruppe einen Misserfolg bei einer Gruppenprobe hat, wird der Wache Alarm schlagen und die Infiltration wird entdeckt.

ERFOLG: Die Infiltratoren erhalten die Kompetenz der Wachen als SE. Die Sicherheitsstufe sinkt für die nächste Handlung um die Kompetenz der Wachen.

MISSERFOLG: Die Charaktere fliegen auf.

Angriffe aus dem Hinterhalt

Angriffe aus dem hinterhalt können verschiedene Ziele verfolgen: Man möchte ein Ziel entweder ausschalten oder tödlich verletzen, bevor es selbst dazu kommt, zu handeln. In jedem Fall will man jedoch verhindern, dass das Ziel Alarm schlägt. Die Regeln für einen hinterhältigen Angriff gelten dabei sowohl für physische wie auch Hacking-Angriffe. Sie wirken gegen menschliche Ziele ebenso wie gegen Maschinen.

Ein hinterhältiger Angriff zielt immer auf kritische Stellen am Ziel ab. Sei das eine Luftröhre, eine Stromversorgung oder ein Boot-Sektor auf einem Cortex-System.

Voraussetzung: Damit einen Angriff aus dem Hinterhalt ausgeführt werden kann, darf das Ziel nicht wissen, dass es gleich angegriffen wird. Das ist der Fall, wenn der Charakter mehr SE als die Wachen haben oder wenn die Situation es so ergibt (z.B. wenn der Charakter im Gespräch plötzlich eine Waffe zieht).

WIRKUNG: Ein Angriff aus dem Hinterhalt darf eine der folgenden Wirkungen haben:

- **Lücke angreifen:** Er senkt die Anzahl gepanzerter TP um die Konzentration des Charakters.
- **Panzerung umgehen:** Ein erfolgreicher Angriff auf ein ungepanzertes Ziel oder Körperzone ignoriert Panzerung komplett.
- **Ausschalten:** Erleidet das Ziel gleich oder mehr Schaden als es Konstitution hat, wird es sofort Kampfunfähig.

Entdeckt werden

Haben die Infiltratoren weniger SE als die Wachen und haben dann einen Misserfolg bei Heimlichkeit, fliegen sie auf. Mindestens eine Wache im Gebiet, dass die Gruppe da ist.

Je nachdem, um was es sich für ein Gebiet handelt, kann diese Wache reagieren. Dies kann der Beginn eines Kampfes sein. Vereinfachend kann man jedoch auch eine Probe machen, um eine Initiative zu bestimmen und alle Gruppenmitglieder, deren Initiative höher ist als die der Wache, haben Gelegenheit, einzugreifen, bevor die Wache eine Nachricht absetzen kann.

Erfolgreiche Infiltration

Die Sicherheit wird vollständig unterwandert, sobald die Charaktere die Zugangsschwelle erreichen. Zu diesem Zeitpunkt kennen sie jede Route, haben jedes wichtige Schloss geknackt und jeden Alarm entschäft.

Die Charaktere sind am Ziel, sei das ein Serverraum, ein Lager oder eine Gefängniszelle mit einer wichtigen Geisel.

Entweder endet die Infiltration hier, oder eine neue beginnt, denn die Charaktere müssen auch noch entkommen und ihre bloße Anwesenheit an ihrem Ziel hat die Rahmenbedingungen geändert.



Reisen und Ruhephasen

Ruhephasen

Zwischen Abenteuern oder wenn die Charaktere einfach nichts zu tun haben, haben sie Freizeit. Freizeit ist eine Phase, in der nicht wirklich interessante Dinge passieren und der Alltag an dem Charakter vorbeizieht. Die Spielleitung kann Freizeit in einigen Sätzen mit einem Zeitsprung zusammenfassen.

Das heißt jedoch nicht, dass die Charaktere in dieser Zeit untätig sind.

Jeder Charakter kann **Prozess-Handlungen** (kurz oft auch einfach **Prozesse**) durchführen, um sich zu erholen, seine Batterien (bildlich oder im übertragenen Sinne) aufzuladen oder Kontakte zu pflegen.

Freie Entfaltung: Der Charakter kann in einer Ruhephase jede beliebige Prozess-Handlung durchführen.

Zeit lassen: Die Zeitstufen von Prozessen werden nicht addiert. Die tatsächlich benötigte Zeit wird für jeden Prozess separat bestimmt.

Nachteile: Ist der Charakter nach etwas süchtig, verletzt oder ähnliches, muss dies in einer Ruhephase abgehandelt werden.

Über seine Verhältnisse leben: Der Charakter kann sein Einkommen dauerhaft um 1 senken, um für die aktuelle Ruhephase seinen aktuellen Einkommenswert nochmal zur Verfügung zu bekommen. Er verkauft dabei Gegenstände oder Wertanlagen, um liquide zu bleiben.

Zeit nehmen: Eine Ruhephase beginnt, sobald sich die Charaktere dazu entschließen, Prozess-Handlungen zu beginnen.

Prozesse auflösen: Einige Prozesse haben Effekt abhängig von der Gesamtdauer der Ruhephase. Diese Effekte kommen erst am Ende der Ruhephase zum Tragen.

Dauer: Die SL kann zu Beginn der Ruhephase festlegen, wie lang eine Ruhephase in Tagen bzw. in Zeitstufen dauern wird. Sollte die Situation passender sein, können auch die Charaktere beschließen, wie lange ihre Ruhephasen sein sollen.

Stress: Während der Ruhephase kann *Stress* (S. 28) nach den normalen Regeln genutzt werden. Sollte sich der Charakter von Stress erholen, wird dies erst am Ende der Ruhephase abgehandelt (siehe Prozesse auflösen, weiter oben).

Ruhephasen finanzieren

Leben kann teuer sein. Für den Charakter kann, mit Zustimmung der Spielleitung, ein Einkommen festgelegt werden. Das kann ein Beruf sein, mehr oder weniger legale Jobs oder Treuhand

Einkommen: Dem Charakter steht zu Beginn einer Ruhephase sein Einkommen zur Verfügung. Jeder Prozess kostet den Charakter mindestens ein Punkt Einkommen. Hat der Charakter sein Einkommen aufgebraucht, ist sein frei verfügbares Geld weg.

Handlungen in einer Ruhephase

Während einer Ruhephase können verschiedene, langfristige Handlungen durchgeführt werden. Die Gruppe muss sich einigen, wie lange die Ruhephase dauern soll und wie lange sie die Ruhephase überhaupt finanziell durchführen können.

Während einer Ruhephase können die Charaktere noch verschiedene andere, nützliche Dinge tun. Sie können Ausrüstung reparieren und verbessern, sich Artifizierungen einsetzen lassen und ähnliches.

- *Artifizierung auf Seite 122*
- *Gossip auf Seite 120*
- *Politik auf Seite 120*
- *Datenbankanfrage auf Seite 121*
- *Kontrolle erlangen auf Seite 112*
- *Erinnerungen bearbeiten auf Seite 115*
- *Bauen und Reparieren auf Seite 100*
- *Nebenwirkungen widerstehen auf Seite 101*
- *Alte Bekannte auf Seite 83*
- *Anheuern auf Seite 83*

Betreuen

Aktion: Bildung (10 + Wunden x 2)

Nicht immer muss es permanente Pflege und stündliche Spritzen voller Wundermittel sein. Oftmals braucht ein Patient vor allem Ruhe und andere Menschen um sich herum, die ihn vor Stress bewahren.

Medkit: Für diese Aktion ist ein Medkit notwendig, dessen Größe gleich oder größer ist, als die Anzahl verlorener TP.

Patient: Der Charakter kümmert sich um einen Patienten. Er kann sich nicht selbst mit dieser Aktion behandeln.

ERFOLG: Der Charakter heilt die TP eines Patienten in Höhe der Zeitstufe der Ruhephase.

Erholen

Routine

Nach langen Reisen, gefährlichen Missionen oder intensiven Momenten der Anspannung braucht jeder Charakter Zeit, um sich zu sammeln und die eigenen Ressourcen wieder aufzufüllen. Erholung bedeutet nicht nur, körperliche Belastungen abzuschütteln, sondern auch den Geist zu klären und neue Energie zu schöpfen. Ob in einer behelfsmäßigen Unterkunft, einem sicheren Außenposten oder einem High-Tech-Raumquartier – die Möglichkeit, durchzuatmen, die Umgebung bewusst wahrzunehmen und kleine Reparaturen an sich selbst oder der Ausrüstung vorzunehmen, ist essenziell.

Stress abbauen: Der Charakter verringert seinen Stress um die Zeitstufe der Ruhephase. Der Stress wird am Ende der Ruhephase reduziert.

Heilung

Routine

Der Charakter lässt seine Wunden heilen. Das kann in einem Krankenhaus oder in seinen eigenen vier Wänden geschehen. Wichtig sind vor allem Ruhe, Nährstoffe und Medikamente.

Regeneration: Der Charakter gibt beliebig viele Materialien aus und heilt dieselbe Anzahl von TP. Wird die Heilung vorzeitig unterbrochen, werden auch nur so viele TP geheilt, wie auch Zeitstufen verstreichen konnten.

Narbengewebe: Handicaps, Narben und Entstellungen (siehe auch *Entstellungen S. 2*) werden durch Heilung nicht entfernt.

Krankenhausaufenthalt

Routine

Der Aufenthalt in einem richtigen Krankenhaus ist immernoch die sicherste Variante, schnell wieder auf die Beine zu kommen.

Krankenhäuser können teuer sein, aber die Standards an Medikamenten und Hygiene sind meistens besser als beim Straßenarzt in der nächsten dunklen Gasse.

Professionelle Behandlung: Der Charakter kann eine der folgenden Leistungen eines Krankenhauses nutzen:

- **Ärztliche Behandlung:** TP in Höhe der Technologieklasse heilen.
- **Psychologische Behandlung:** Grund-Stress um die Technologieklasse senken.
- **Rekonstruktive Chirurgie:** Maximum einer entstellten Begabung wieder um 1 heilen. Die aktuelle Anzahl Entstellungen darf die lokale Technologieklasse nicht überschreiten.

Kontakte knüpfen

Routine

Art des Kontaktes bestimmen: Der Charakter würfelt 2W10 und vergleicht die Summe auf der Tabelle unten. Das Ergebnis darf um den Ausstrahlung-Wert Zeilen verschoben werden.

Treibende Motivation bestimmen: Entweder bestimmt die Spielleitung die treibende Motivation oder würfelt 1W10 und vergleicht das Ergebnis auf der Tabelle „Treibende Motivation“.

Neuer Kontakt: Der Charakter kann sich seinen neuen Kontakt fest eintragen. Dadurch erhält der Charakter bei Proben auf die Netzwerk-Fertigkeit +1W für diesen fest eingetragenen Kontakt.

Art des Kontaktes

2W10	Kontakt
2	Gangboss: Eine Person, die eine Gang in der Unterwelt des Gebietes anführt.
3	Schmugglerkapitän: Eine Person, die Waren oder Menschen illegal über Grenzen transportiert, oft unter Umgehung von Zoll- oder Einwanderungsgesetzen.
4	Pirat: Eine Person, die auf See oder in der Luft raubt oder plündert, oft mit einem eigenen Schiff oder einer eigenen Flotte.
5	Mechaniker: Spezialisiert auf die Reparatur und Wartung von Maschinen, Fahrzeugen oder anderen technischen Geräten.
6	Söldner: Eine Person, die für Geld kämpft oder andere gefährliche Aufgaben ausführt, normalerweise ohne Treue zu einer bestimmten Nation oder Gruppe.
7	Unterhändler: Eine Person, die in Verhandlungen involviert ist, um Vereinbarungen oder Abkommen zwischen verschiedenen Parteien zu erzielen.
8	Informant: Eine Person, die Informationen über Aktivitäten oder Pläne an andere weitergibt, oft für Geld oder andere Vorteile.
9	Hacker: Ein Experte im Umgang mit Computern und Netzwerken, oft für technologische Manipulationen oder Sicherheitsüberwindungen.
10	Mentor: Ein erfahrener und weiser Einzelperson, die ihr Wissen und ihre Erfahrung an andere weitergibt, um ihnen zu helfen, sich persönlich oder beruflich weiterzuentwickeln.
11	Künstler: Eine kreative Person, die Kunst in verschiedenen Formen schafft, wie Malerei, Musik oder Schauspielerei.
12	Pilot: Eine geschulte Person, die Flugzeuge oder andere Luftfahrzeuge steuert.
13	Forscher: Eine Person, die systematisch Wissen durch wissenschaftliche Untersuchungen erweitert.
14	Spion: Eine Person, die verdeckt Informationen sammelt oder Operationen durchführt, oft im Auftrag einer Regierung oder einer Organisation.
15	Arzt: Eine Person, die medizinische Behandlungen durchführt, um Krankheiten zu heilen oder Gesundheitsprobleme zu behandeln.
16	Wissenschaftler: Eine Person, die wissenschaftliche Forschung betreibt, um neue Erkenntnisse über die Welt zu gewinnen.
17	Händler: Eine Person, die Waren oder Dienstleistungen handelt, oft mit dem Ziel, Gewinn zu erzielen.
18	Tech: Eine Person, die sich auf technische Aspekte spezialisiert hat, wie Technologieentwicklung oder technische Unterstützung.
19	Politiker: Eine Person, die in politischen Angelegenheiten tätig ist, oft in Regierungspositionen oder für politische Organisationen.
20	Beliebig: Ein beliebiger neuer Kontakt nach Wunsch des Spielenden.

Treibende Motivation

1W10 Beschreibung

- 1 **Gier nach Macht:** Der Kontakt ist besessen von der Idee, Macht und Einfluss zu erlangen, sei es politisch, wirtschaftlich oder militärisch.
- 2 **Rachsucht:** Der Kontakt ist auf Rache aus, sei es gegenüber einer bestimmten Person, Organisation oder sogar der gesamten Gesellschaft.
- 3 **Überlebensinstinkt:** Der Kontakt tut alles, um zu überleben, sei es durch Anpassung, Flucht oder das Ausschalten von Bedrohungen.
- 4 **Altruismus:** Der Kontakt handelt aus reiner Nächstenliebe und hilft anderen, ohne etwas im Gegenzug zu erwarten.
- 5 **Wissensdurst:** Der Kontakt ist hungrig nach Wissen und strebt danach, Geheimnisse des Universums zu enthüllen und zu verstehen.
- 6 **Ehrgeiz:** Der Kontakt hat große Ambitionen und strebt danach, seine Träume und Ziele zu erreichen, koste es, was es wolle.
- 7 **Schutzinstinkt:** Der Kontakt fühlt sich verpflichtet, andere zu beschützen, sei es Freunde, Familie oder sogar Unschuldige in der Galaxie.
- 8 **Neugier:** Der Kontakt ist extrem neugierig und begierig darauf, das Unbekannte zu erkunden und neue Erfahrungen zu sammeln.
- 9 **Selbstlosigkeit:** Der Kontakt denkt stets an das Wohl anderer und opfert oft seine eigenen Bedürfnisse für das Gemeinwohl.
- 10 **Freiheitsliebe:** Der Kontakt sehnt sich nach Freiheit und kämpft gegen jegliche Form der Unterdrückung und Tyrannei.

Logistik

Nicht nur werden die Charaktere immer wieder für Situationen planen müssen, in denen sie neue Ausrüstung brauchen, sie werden auch von Zeit zu Zeit Ausrüstung zu Geld machen wollen.

Käufe und Verkäufe finden in der Ruhephase statt. Die Charaktere recherchieren dabei nach günstigen Angeboten, suchen nach Käufern, Lieferanten und versuchen entweder so schnell wie möglich oder so effektiv wie möglich Geld in Ware und umgekehrt umzusetzen.

Taschengeld: Der Charakter kann einen Gegenstand bezahlen, dessen Modulkasse + Größe gleich oder kleiner ist, als seine aktuelle Materialien.

Anschaffung: Bei Gegenständen, mit einer Modulkasse + Größe die größer ist, als die aktuellen Materialien, kann der Charakter die Differenz in Material ausgeben, um ihn zu bezahlen.

Zusammenlegen: Andere Charaktere können Materialien für eine Anschaffung zur Verfügung stellen.

Einkaufen

Der Charakter klappert alle Cortex-Shops und Warenhäuser ab, um das zu kaufen, was er sucht. Es muss sich dabei nicht mal um materielle Güter handeln. Er kann auch nach Dienstleistungen oder Informationen suchen.

Menge: Erhöhte Warenmengen beeinflussen die Größe. Für jede Verzehnfachung erhöht sich die Größe um 1.

Mengen und Größe

Menge	Größe
ca. 10	+1
ca. 100	+2
ca. 1000	+3
ca. 10000	+4

Markt finden

Aktion: Intuition (10 + MK + Größe + Menge)

Schwelle zum Wareneinkauf

Schwelle	Verfügbare Waren
10 + MK + Größe + Menge	Legale Waren: Legale und gesellschaftlich angesehene Waren sind immer Verfügbar.
12 + MK + Größe + Menge	Berufsbeschränkte und überwachte Waren: Der Charakter findet Händler für Nieschenprodukte, sowie lizenzierte Händler.
14 + MK + Größe + Menge	Blasphemische oder ideologisch verurteilte Waren: Der Charakter findet Hinterhofhändler und wenig vertrauenserweckende Cortex-Plattformen, die fragwürdige Dinge verkaufen.
16 + MK + Größe + Menge	Illegale Waren: Der Charakter findet einen Zugang zum lokalen Schwarzmarkt.

Verkaufen

Verkauf: Alle Verkäufe werden mit einer Handlung durchgeführt. Die Gruppe erhält 1 Material für jeden verkauften Gegenstand, dessen Modulkasse oder Größe höher ist als die lokale Technologie-Klasse. In diesem Gebiet können dadurch maximal [Technologie-Klasse] x 5 Materialien erzeugt werden.

Der Spielleiter kann frei entscheiden, ob die Legalität für bestimmte Gegenstände in irgendeiner Form eingeschränkt sein könnte.

Gesellschaftlich angesehen

Bestimmte Güter, die anderswo verboten sein könnten, sind historisch oder kulturell bedingt in der Gesellschaft mit positiven Mods belegt.

Marktanalyse

Aktion: Kultur (10 + 2 x Technologieklasse)

Einfach Waren zu verkaufen reicht manchmal nicht und zu wissen, wo und wie am besten verkauft wird, kann ein kleines Vermögen wert sein.

Mitte der Gesellschaft: Gesellschaftlich angesehene Gegenstände sind nie illegal, können aber durch Lizenzen eingeschränkt werden.

ERFOLG: Für den aktuellen Verkauf wird die lokale Technologie-Klasse um 1 reduziert.

Beispiele: Drogen mit kultureller Bedeutung (oftmals Alkohol und leichte Rauschmittel), rituelle Waffen, kosmetische Implantate oder ähnliches.

Legalität

Viele Gegenstände sind schwer zu finden, weil sie verboten sind und aktiv durch die lokalen oder überlokalen Behörden aus dem Verkehr gezogen werden.

Überwachter Verkauf

Einige Waren werden beim Verkauf an den Endkonsumenten erfasst. Damit versucht der Hersteller (oder ein Regierungsorgan) so genau wie möglich nachzuvollziehen, wo, wann und wie viele Exemplare an wen verkauft worden sind.

Obwohl auf jeder Welt anders gehandhabt, kann man sagen, dass, umso höher das lokale technische Niveau ist, desto niedriger ist die Toleranz für vermeintlich gefährliche Waren. Das Wort „gefährlich“ bedeutet in diesem Zusammenhang: Gefährlich für die öffentliche Ordnung oder gefährlich für das vorherrschende ideologische System.

Registriert: Gegenstände, deren Verkauf überwacht wird, sind immer lizenzpflichtig.

Beispiele: Leistungssteigende Kybernetik und Gentechnik, elektronische Geräte ab einer bestimmten Rechenleistung, verschiedene Chemikalien, die zur Herstellung von Drogen oder Sprengstoff verwendet werden können, Waffen zur Selbstverteidigung und Schutzausrüstung.

Berufsbeschränkt

Vor allem persönliche Ausrüstung ist oftmals für bestimmte Berufsgruppen vorgesehen und nur schwer auf dem freien Markt zu bekommen.

Arbeitsmaterial: Charaktere, die einen passenden Beruf vorweisen können, dürfen entsprechenden Gegenstände selbst dann mit einer Lizenz mit sich führen, wenn die Gegenstände an sich illegal ist.

Beispiele: Waffen für Sicherheitskräfte, Signalverstärker für Journalisten oder Werkzeuge und Chemikalien für Handwerker und Reinigungskräfte.

Blasphemisch oder ideologisch verurteilt

Ein Gegenstand, der in heiligen Schriften oder Überlieferungen als blasphemisch dargestellt werden oder der den lokalen Bräuchen widerspricht, ist in solchen Gebieten nicht gern gesehen.

Schändlich: Ideologisch verurteilte Gegenstände sind als illegal gekennzeichnet.

Beispiele: Artifizierung in puristischen Gemeinden, Drogen, bestimmte Medien, wie Filme oder Schriften, Kleidung und Schmuck mit verbotenen Zeichen oder ausgewählte Lebensmittel.

Illegale Waren

Illegale Gegenstände werden konfisziert und wahrscheinlich wird der Charakter festgenommen. Der weitere Verlauf ist stark vom Kulturkreis und der vorherrschenden Justiz abhängig.

Urteil: Als Faustregel kann der Spielleiter eine Zeitstufe von 10 (16 Tage) + [Modulkasse] als Freiheitsstrafe oder [Modulkasse] Materialien als Geldstrafe androhen.

Gebrandmarkt: Der Charakter wird in einer lokalen Datenbank erfasst. Er ist dort nun als Straftäter vermerkt und darf keine lizenzpflichtige Gegenstände mehr erhalten.

Lizenzen

Lizenzen berechtigen einen Charakter, bestimmte Gegenstände und Ausrüstung mit sich zu führen und zu benutzen. Kommt man in einem neuen Gebiet an, meldet man die lizenzpflichtigen Gegenstände an.

Bürokratie: Eine Lizenz zu erwerben ist meist nichts anderes, als ein normaler Wareneinkauf. Lizenzen sind meist digital und haben daher keine Größe. Die Modulkasse sollte der MK des Gegenstandes, für den sie gekauft wird, entsprechen. Der Spielleiter kann zusätzlich eine passende Fertigkeitsprobe verlangen, die einen Test oder Prüfung darstellt.

Verwarnung: Lizenzpflichtige Gegenstände mit sich zu führen oder zu kaufen, ohne die richtige Lizenz zu besitzen, zieht in den meisten Fällen Geld- oder geringe Freiheitsstrafen mit sich.

Wiederholungstäter: Bei wiederholten Vergehen kann eine fehlende Lizenz wie das Mitführen einer illegalen Ware behandelt werden.

Gebiete

Ein Gebiet ist eine mehr oder weniger abgeschlossene und thematisch einheitliche Umgebung und dient in erster Linie dazu, Spielwerte festzuhalten. Innerhalb eines Gebietes finden die Charaktere meist eine homogene Bevölkerung vor. Die Preise in Läden sind für die gleichen Produkte ähnlich, die Infrastruktur ist überall gleich gut oder gleich schlecht.

Ein Gebiet kann ein Hochhaus, ein Straßenzug, ein Stadtteil oder eine ganze Stadt sein, je nachdem wie detailliert der Spielleiter die Umgebung gestalten möchte.

Wann immer die Charaktere in einem neuen Gebiet ankommen, kann die Spielleitung Merkmale der neuen Umgebung bestimmen.

Technologie-Klasse

Für einige Proben und um darzustellen, wie weit entwickelt das Gebiet ist, in dem sich die Charaktere aufhalten, kann die lokale **Technologie-Klasse** von der Spielleitung bestimmt werden.

Die Technologie-Klasse sagt aus, wie hoch entwickelt ein Gebiet ist. Sie kann wie ein Grundwert für die Modulklassen des Gebietes betrachtet werden.

Markt: Die Technologie-Klasse gibt, wie hoch die durchschnittliche Modulklassen in einem Gebiet ist und welche Kompetenz die lokalen Sicherheits- und Einsatzkräfte haben.

Optional: Verfügbarer Luxus

Lebensstil: Die Technologie-Klasse gibt an, wie viele Materialien in einer Ruhephase ausgegeben werden können.

Kultur und Religion

Kulturen und Religion sind nur schwer voneinander zu trennen. Selbst in stark säkularen Gesellschaften lassen sich Bräuche, Verhaltensweisen, Feiertage und Gesetze oft auf religiöse Riten und Doktrinen zurückführen. Andersherum sind diese Riten und Doktrinen auch immer Zeugen ihrer Zeit und wurden von der Kultur entworfen und geprägt, die sie hervorgebracht haben.

Dabei gehen die Unterschiede zwischen und innerhalb von Kulturen und Religionen immer weiter ins Detail, desto kleiner die Population wird, die man sich anschaut. Vielleicht kann man einer Nation eine Kultur zuschreiben. Innerhalb dieser Nation wird diese Kultur dann häufig anders gelebt und diese Unterschiede werden in neuen Bezeichnungen festgehalten. Das erstreckt sich bis hin in die Städte und Stadtteile, manchmal sogar einzelne Straßenzüge.

Religion kann dagegen stärker davon abhängig sein, wie und ob eine Institution sie reguliert. Das Schaffen von festen Ritualen, Festtagen, Strafen und Doktrinen hilft eine Homogenität in die Glaubensgemeinschaft zu bringen. Das stärkt das Zugehörigkeitsgefühl und macht es leichter, Einfluss über die Gemeinschaft als Ganzes auszuüben.

Kleine oder große Änderungen in der vorherrschenden Kultur und Religion können interessante Ankerpunkte sein, um unauffällig Weltenbau zu betreiben, ohne den Charakteren explizit mitzuteilen, wie es um die Geschichte und die Menschen in diesem neuen Gebiet beschaffen ist.

Dazu helfen die Tabellen „Kultur“ auf Seite 9 und „Religion“ auf Seite 9, die auch für die Charaktererstellung genutzt werden. Nur werden die Ergebnisse der Tabellen hier auf ein ganzes Gebiet ausgeweitet.

Gelegenheiten

Falls es sich anbietet, können Ressourcen im neuen Gebiet platziert werden. Das können Gelegenheiten für Jobs, neue Kontakte oder Informationen sein. Ob diese Ressourcen etwas mit den lokalen Problemen zu tun haben, bleibt offen.

Informationen

Eine Ressource, die einfach nie versiegt und die immer gefragt ist, sind Informationen. Gerade wenn die Charaktere von außerhalb kommen, könnten sich bestimmte Individuen über handfeste Infos und Daten freuen, die entweder nicht leicht zu beschaffen sind oder normalerweise aus unzuverlässigen Quellen stammen.

Andersherum gibt es eine Fülle von Dingen, die die Charaktere noch nicht über das neue Gebiet wissen werden. Wer hat wo das Sagen? Mit wem sollte man sich anfreunden, wem sollte man fernbleiben? Wo bekommt man Ausrüstung und Vorräte? Wo findet man einen Unterschlupf und Arbeit?

Jobs

Nichts ist gratis und Jobs sind ein verhältnismäßig unkomplizierter Weg, an Geld zu kommen. Je nach der lokalen Marktwirtschaft kann es für Außenstehende leicht oder schwer sein, auf dem Arbeitsmarkt Fuß zu fassen.

Aushilfen, Freelance-Arbeit (die langweilige Sorte) und ähnliches sollte sich aber fast überall finden. Andersherum kann ein komplett überlaufener oder geschützter Arbeitsmarkt auch ein klares Puzzleteil für das World-building sein.

Nicht selten werden auch Arbeitskräfte gebraucht, die auf keiner Gehaltsliste auftauchen.

Die anderen Jobs

Richtige Gigs, die auch gut bezahlt werden, finden sich vermutlich nicht in den öffentlichen Stellenanzeigen. Für solche Jobs werden Kontakte benötigt, die die Charaktere eventuell erst aufbauen müssen.

Söldnerarbeit ist in vielen zivilisierten Gegenden nicht gern gesehen oder schlicht illegal, von Tätigkeiten wie Schmuggel, Spionage und Informationskriegsführung ganz abgesehen. Solche Gigs werden deutlich besser bezahlt, sind aber auch riskanter.

Kontakte

Du bist, wen du kennst und wenn die Charaktere in ein neues Gebiet kommen, ist es wahrscheinlich, dass gewisse Personen wissen wollen, wer ihr Territorium betritt.

Das reicht von der offiziellen Behörde, die penibel über Ein- und Auswanderung Buch führt, bis hin zum Gang-Boss, dem drohende Konkurrenz und unklare Machtverhältnisse ein Dorn im Auge sind.

Solche neuen Bekanntschaften können sich positiv oder auch negativ für die Charaktere auswirken.

Probleme

Jedes Gebiet hat große oder kleine Probleme. Meist werden die Charaktere aber nur die größeren Missstände auch ohne einen Blick in die Nachrichten bemerken.

Je nachdem wie zurüttet die Spielleitung das neue Gebiet haben will, kann auch mehrmals auf die Tabelle gewürfelt werden.

Diese Probleme können die Grundlage für ein neues Abenteuer schaffen, müssen es aber nicht. Es kann auch einfach als Hintergrund dienen, um Probleme aufwerfen, mit denen sich die Charaktere befassen müssen, solange sie da sind.

Vorherrschende Probleme

W10 Ereigniss

- 1 **Anarchie:** Die lokale Unterwelt hat offenbar jeden Respekt und jede Angst vor der Polizei verloren. Täglich kommt es zu Diebstählen, Überfällen, Entführungen und Mord.
- 2 **Unterversorgung:** Schlecht gewartete Infrastruktur legt regelmäßig weitere Teile des Gebiets lahm.
- 3 **Kontamination:** Ein Schädling, Pilz oder Mikroorganismus verbreitet sich in der lokalen Biosphäre und bedroht die Gesundheit und Nahrungsversorgung.
- 4 **Aufbruch:** Ein Streit zwischen Anhängern lokalen politischen oder religiösen Fraktionen eskaliert. Es kommt zu immer größeren Ausschreitungen, die auch die lokale Polizei kaum noch eindämmen kann.
- 5 **Lebensfeindlich:** Die Bewohner des Gebietes müssen sich nahezu täglich Naturkatastrophen (z.B. extremes Wetter, Meteoritenschauer, Sonnenstürme) stellen.
- 6 **Cortexausfall:** Das lokale Cortex-Netzwerk ist überlastet oder wird ständig gehackt, was den Alltag gefährlicher macht, als er sein sollte.
- 7 **Gier:** Die lokale Wirtschaft ist bis ins Mark von Gier zerfressen. Es herrscht ein permanenter Arbeitskampf und durch Streiks, Proteste und Straßenschlachten werden immer wieder weite Teile des öffentlichen Lebens lahmgelegt. Bevölkerungsgruppen, die nicht direkt betroffen sind, sind zwiegespalten.
- 8 **Klassismus:** Die hierarchische Gesellschaftsstruktur in diesem Gebiet diskriminiert eine oder mehrere Personengruppen aufgrund ihres Standes, Einkommens oder Umständen ihrer Geburt.
- 9 **Xenophobie:** Ein andauernder Strom von Neuankömmlinge oder Flüchtlinge bringen die lokale Verwaltung und Infrastruktur fast zum Erliegen. Der Unmut in der Bevölkerung wächst.
- 10 **Ausbeutung:** Eine nicht-lokale Fraktion zieht große Mengen Rohstoffe, Baumaterial, Personal und Finanzmittel aus dem Gebiet. Legitim oder nicht, die Bevölkerung leidet darunter.

Reisen

Weite Reisen sind etwas, das die wenigsten gerne unternehmen. Das Bild von befestigten Straßen, Bahnlinien und kommerziellen Luftverkehr ist auf einigen Welten selbstverständlich, aber die Mehrheit an kolonisierten Planeten besteht aus Siedlungen und einigen Städten, die zuweilen nicht einmal auf der Oberfläche des Planeten errichtet wurden. Solche Welten haben nur selten ein richtiges Verkehrsnetz wie man es auf den dicht besiedelten Welten gewohnt ist.

Das Reisen ist für das Spiel nichts weiter als ein Gebietswechsel: Von einem Stadtteil in den nächsten, von einer Kolonie in den Urwald.

Die Spielleitung legt fest, wie groß Gebiete sind und wie weit Gebiete voneinander entfernt sind. Eine kleinere Stadt zu verlassen, dauert vielleicht nur ein paar Minuten, Megaplexe zu verlassen kann den besseren Teil eines Tages in Anspruch nehmen.

Einige Waldgebiete sind nicht einmal groß genug, um sich darin zu verlaufen, manchmal werden Landstriche jedoch von Wäldern, Steppen oder Wüsten bedeckt die Klimazonen prägen und aus hohem Orbit mit dem bloßen Auge leicht erkennbar sind.

Reisen sind immer auch ein Prozess und damit regeltechnisch Teil einer Ruhephase. Die Reisedauer wird von der Spielleitung festgelegt und danach wird die naheliegendste Zeitstufe gewählt, um die Reise darzustellen.

Dauert eine Reise zum Beispiel 60 Tage, wird dafür eine Zeitstufe von 6 oder 7 veranschlagt (ZS 7 = 64 Tage).

Da sich die Zeit verdoppelt, wenn die Zeitstufe um 1 erhöht wird, sollte die Spielleitung eher zur nächsten Zeitstufe runden, anstatt die Abstufungen als Grenzen zu betrachten.

Dedizierter Fahrer: Der Pilot oder Fahrer kann während der Reise keine Prozesse durchführen, die eine Probe erfordern.

Work and Travel: Alle anderen Charaktere können Prozesse nach bleiben beginnen, sofern die notwendigen Voraussetzungen gegeben sind. Ein Charakter kann ein Bauprojekt beginnen, wenn an Bord eines Schiffes eine Werkstatt vorhanden ist. Charaktere können versuchen, sich während einer Reise etwas auszuruhen oder von Verletzungen erholen.

Terrestrische Navigation

Aktion: Bildung (20 - Technologiekasse)

Der Charakter kann sich mit Karten, Kompassen und anderen Navigationsinstrumenten in unbekanntem Gelände oder in widrigen Umgebungen orientieren. Er kann Routen planen, geografische Merkmale erkennen und sicher zu Zielpunkten gelangen.

Gebietswechsel: Die Spielrunde sagt an, wohin sie möchte. Die Spielleitung kann nun festlegen, wie weit diese Gebiete voneinander entfernt sind und ob andere, potenziell interessante Gebiete auf ihrem Weg liegen.

ERFOLG: Der Charakter findet einen Weg, die Reise zu beschleunigen. Das reduziert die Reisedauer auf die Dauer der nächst niedrigeren ZS.

MISSERFOLG: Der Charakter findet nur eine Standardroute und die Reise wird so lange wie gewöhnlich auch dauern.

Hinweis

Kartenmaterial: Wenn du als Spielleitung Kartenmaterial verwendest, bei dem ein Maßstab eingezeichnet ist, kannst du davon ausgehen, dass Reisen übers Land mit einem Fahrzeug problemlos mit 100 km / h beziffert werden können, sollten Straßen vorhanden sein. Reisen durch die Wildnis können durch eine *Manövrieren-Probe (offen)* ermittelt werden. Das (Ergebnis der Probe + Leistung) x 10 des Fahrzeugs gibt dann die Durchschnittsgeschwindigkeit an, mit der sich das Fahrzeug der Charaktere bewegen kann.

Terrestrische Kartografie

Aktion: Bildung (20 - Technologiestufe)

Der Charakter versteht die Grundlagen der Kartografie und kann Karten erstellen, lesen und interpretieren. Er kann topografische Karten verwenden, Geländeformationen analysieren und Wege oder Routen planen, um sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden.

Zeitstufen: Die benötigte Zeitstufe entspricht dem Radius in Kilometern, die der Charakter kartografieren will.

ERFOLG: Der Charakter erstellt eine Karte seiner Umgebung komplett mit Orientierungspunkten und Distanzen. Die Karte hat eine Modulkasse gleich der Navigation-Fertigkeit des Charakters.

Astronomische Navigation

Aktion: Bildung (20 - Technologiekasse)

Der Charakter ist in der Lage, sich anhand von Sternen, Planeten und anderen Himmelskörpern zu orientieren. Er kann den Himmel lesen, Sternbilder identifizieren und die Positionen der Gestirne nutzen, um genaue Richtungsangaben zu machen und sich zu orientieren.

Flüge durch das Weltall können Tage, Wochen oder sogar Monate dauern. Ausschlaggebend dabei sind Treibstoff und Antriebstechnik. Auch wenn ein direkter Flug möglich ist, basieren die Standardrouten von Flügen nach wie vor auf den Gesetzen der Physik. Die meisten Navigationscomputer werden die Schwerkraft von Himmelskörpern und die eigene Trägheit ausnutzen, um ein Kompromiss zwischen Schnelligkeit und Flugkosten zu finden.

Reisezeit

Ziel	Zeitstufe	Zeit
Orbit	2	2 Tage
Mond	4	8 Tage
Nachbarplanet	8	128 Tage
Beliebiger Planet im System	9	256 Tage

ERFOLG: Die Zeitstufe der Reise wird auf die nächst niedrigere Zeitstufe verringert.

KRITISCHER ERFOLG: Die Zeitstufe der Reise wird um 1 verringert.

MISSERFOLG: Die Reise wird wie geplant durchgeführt.

Raumbrücken-Navigation

Aktion: Bildung (ZS)

Der Charakter kann Raumbrücken-Sprünge planen und berechnen. Er ist in der Lage, die Navigationssysteme des Raumschiffs effizient zu nutzen und sichere Vektoren durch eine Raumbrücke zu finden.

Die Zeitstufe bei der Raumbrückennavigation sagt aus, wie viel Zeit die Charaktere einsparen. Dabei wird die Distanz in Lichtjahren in eine Zeitstufe umgerechnet. Ein Jahr beginnt bei Zeitstufe 9 und verdoppelt sich ab dann.

Zeitstufe/Schwierigkeit	Jahre/Lichtjahre
9	1
10	2
11	4
12	8
13	16
14	32
15	65
16	131
17	262
18	524
19	1048
20	2097

Ein Ziel, dass 200 Lichtjahre entfernt ist, hätte eine Zeitstufe von 17 (ZS 17 = ca. 262 Jahre). Damit wäre die Schwierigkeit 17.

ERFOLG: Der gewählte Vektor wird sie nicht nur durch die Brücke bringen, sondern auch auf einen Kurs schießen, der die folgende Reisezeit um 1 ZS verringert (zusätzlich zum Ergebnis einer Astronomischen Navigation).

MISSEFOLG: Das Nav-System der Raumbrücke bringt das Schiff sicher auf die andere Seite.

KOLLAPS: Die Kursberechnung gibt ein widersprüchliches Ergebnis wieder. Der Flug muss sofort abgebrochen werden, oder das Schiff erleidet 2W10 Schaden.

Anmerkung: Flugabbruch

Ein Abbruch des Fluges kann mit einem immensen bürokratischen Mehraufwand verbunden sein. Flüge durch Raumbrücken sind vergleichbar mit den dicht getakten Flugplänen eines Flughafens. Das Schiff wird danach definitiv ins Dock geordert, die Crew wird eine Gebühr zahlen und eine Überprüfung ihrer Navigationssysteme über sich ergehen lassen müssen.

Sind die Charaktere auf ihre eigenen Fahrzeuge beschränkt und können keinen Zwischenstopp einlegen, um Vorräte zu kaufen, beanspruchen sie die Vorräte an Bord.

Das bedeutet, dass Charaktere vor einer Reise Material gleich der Reisezeit in Zeitstufen pro Person an Bord verstauen müssen, um die Reise zu überbrücken.

Auf der Reise werden diese Materialien verbraucht und die Charaktere können allen Handlungen in ihren Ruhephasen nachgehen, die sie möchten und die sie an Bord auch erledigen können.

Vorräte: Die Gruppe muss Material gleich der Reisezeit in Zeitstufen pro Person an Bord ihres Fahrzeuges lagern. Jeder Charakter kann dazu beliebig viel Material beisteuern.

Leere Lager: Für jedes Material das fehlt, erleiden alle betroffenen Charaktere 2 Stress und 1 TP Schaden.

An Bord Leben

Leben unterwegs

Ruhephase können auch an Bord von Fahrzeugen und Raumschiffen durchgeführt werden, wenn diese genug Platz bieten.