

Inhaltsverzeichnis

1	Spielercharaktere	3
1.1	Klassen	3
1.2	Charakter-Attribute	3
1.3	Geschwindigkeit	4
1.4	Charakter-Fähigkeiten	4
1.5	Inventar-Management	4
1.6	Einsatz-Anzüge	5
1.7	Hintergrundgeschichte	5
1.7.1	Bevölkerungsgruppen	6
1.7.2	Personalausweise	9
1.8	Connections	9
1.9	Karma-Punkte	10
1.10	Einen Charakter erstellen	10
1.10.1	Charakter designen	10
1.10.2	Charakter auswürfeln	11
1.11	Ein Level Aufsteigen	11
2	Spielregeln	12
2.1	Checks	12
2.2	Pause	13
2.3	Erschöpfung	13
2.4	Verkrüppelung	13
2.5	Tödliche Umgebung	13
2.6	Runden und Züge	13
2.7	Das Spielfeld	14
2.8	Fliegen und Tauchen	14
2.9	Kampf	15
2.10	Ablauf eines Zuges	15
2.11	Aktionen	16
2.11.1	Angriff	16
2.11.2	Verteidigung	16
2.11.3	Sonstige Kampfhandlungen	17
2.11.4	Allgemeine Aktionen	17
2.12	Hacking	18

3	Inventar	19
3.1	Waffenarsenal	19
3.2	Gegenstände	19
3.3	Eigenschaften von Objekten	19
3.4	Fahrzeuge	19
3.5	Charaktere und Fahrzeuge	19
3.6	Beispielfahrzeuge	19
4	Nichtspielercharaktere	20

Spielercharaktere

Die Charaktere, die in diesem Rollenspiel verkörpert werden können, unterscheiden sich meist erheblich. Jeder Charakter kann eine eigene Kombination von Klassen, Attributen, Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen besitzen. Der Fluss und die Natur des Spiels können sich deshalb, je nach Zusammensetzung der Charaktere, von Session zu Session erheblich unterscheiden. Normalerweise verkörpern die Spieler jedoch eine Person, die, unter Einsatz ihrer Eigenschaften, im Spielverlauf ein bestimmtes Ziel erreichen will.

1.1 Klassen

Jeder Spielercharakter ist Teil einer der drei Klassen. Durch sie erhält der Charakter einen Bonus, der ihn regelmäßig in einer schwierigen Situation weiterhelfen kann.

Experte

Diese „Fachleute“ besitzen einzigartige Qualifikationen. Zu den Experten zählen Techniker, Wissenschaftler, Unternehmer, Capitaine, Trickbetrüger, Doktoren und alle anderen Professionen, die eine schwierige Ausbildung oder ein hohes Maß an Talent benötigen.

Bonus: Einmal alle 24 Stunden kannst du einen Check, bevor du erfährst ob er gelingt, erneut würfeln und das Ergebnis zwischen den beiden Würfeln wählen.

Kämpfer

Solche Individuen haben ein einzigartiges Talent dafür, ihrem Ziel unnachgiebig schwere Treffer zuzufügen. Diese Begabung kann durch Elite-Kampfttrainings, natürliche Veranlagung, widrige

Umstände oder gar Psychosen entstehen.

Bonus: Einmal alle 24 Stunden kannst du mit deiner Waffe bei einem Angriff maximale Schaden verursachen oder sie automatisch das Ziel treffen lassen.

Überlebenskünstler

So manch einem gelingt es immer wieder, entweder durch Können oder durch pures Glück, den tödlichsten Gefahren auszuweichen und sich aus den schwierigsten Situationen unbeschadet herauszuwinden.

Bonus: Einmal alle 24 Stunden kannst du einen Angriff oder Effekt negieren, von dem du Verletzungen oder Schaden erleiden würdest.

Die Klasse stellt immer nur die erste, grobe Ausrichtung dar, die die Fähigkeiten eines Charakters annehmen können. Jeder Spielercharakter kann frei aus allen „Bauteilen“ zusammengesetzt werden, und muss nicht fest in einen Spielstil fallen. Es kann aber helfen, einem Charakter eine Bezeichnung zu geben, die den Mitspielern eine Vorstellung davon gibt, wozu er in der Lage ist. Man könnte seinen Charakter zum Beispiel als „Unterhändler“, „Plasmawissenschaftler“, „Cowboy“, „Dieb“ oder „Gladiator“ bezeichnen, solange man ihn dann auch geschickt zusammensetzt. Gerade ungewöhnliche Kombinationen können überraschend effektiv sein!

1.2 Charakter-Attribute

Die körperliche und geistige Beschaffenheit eines Charakters wird in seinen Attributen festgelegt. Je höher eins dieser sechs Attribute ist, desto stärker ist diese Eigenschaft generell bei einem Charakter ausgeprägt. Dies sind die Charakter-Attribute:

- Stärke (STÄ)
- Geschicklichkeit (GES)
- Konstitution (KON)
- Intelligenz (INT)
- Weisheit (WEI)
- Charisma (CHA)

Ein Charakter-Attribut gewährt einem Charakter einen Bonus auf den zugehörigen Attributs-Check. Dieser Bonus ist gleich der Anzahl der Punkte, die der Charakter in diesem Attribut besitzt (beispielsweise hat ein Charakter mit einer Stärke von 2 bei einem Stärke-Check einen Bonus von +2). In ein einzelnes Attribut können nicht mehr als insgesamt 5 Punkte investiert werden.

Ein Charakter auf Level Null verteilt bei seiner Erstellung einmal +2, zwei mal +1 und einmal -1 auf seine Attribute.

Jedes Mal, wenn ein Charakter ein Level aufsteigt, kann er einen weiteren Attributs-Punkt verteilen.

1.3 Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit eines Charakters entscheidet darüber, wie weit er sich an seinem Zug bewegen kann. Jeder Charakter hat eine Grundgeschwindigkeit von 4 Längen, deren Gesamtreichweite er während seines Zuges beliebig auf die Zeit vor und nach seiner Aktion verteilen kann (eine Länge entspricht 5 Metern). Bestimmte Fähigkeiten und Ausrüstungen können die Geschwindigkeit eines Charakters verändern. Ein Charakter kann seine Aktion zum Sprinten verwenden, und damit in einem Zug weitere 4 Längen zurücklegen.

1.4 Charakter-Fähigkeiten

Jeder Charakter erhält bei seiner Erstellung drei Fähigkeiten, die ihm Vorteil bei einem entsprechenden Attributs-Check oder eine andere nützliche Eigenschaft verleihen. Gleichzeitig stellen diese drei Fähigkeiten seine Trefferpunkte dar. Wird ein Charakter bei einem gefährlichen Check oder von einem Angriff verletzt, so muss er eine dieser Fähigkeiten aussuchen und wegstreichen. Ist eine Fähigkeit wegstreichen, so kann sie ab diesem Zeitpunkt nicht

mehr genutzt werden. Hat ein Charakter keine Fähigkeiten mehr, so wird er ausgeschaltet. Ein Charakter erhält alle seine Fähigkeiten am Ende einer Pause zurück.

Fähigkeiten werden unterteilt in Grundfähigkeiten und Spezialfähigkeiten. Manche Fähigkeiten sind, der Übersichtbarkeit halber, in thematisch zueinander passende Unterkategorien eingeordnet. Erreicht ein Charakter das fünfte Level, so erhält er eine vierte Fähigkeit, die er sich von der Liste aller Fähigkeiten aussuchen kann. Jede Fähigkeit kann bei einem Charakter nur einmal gewählt werden.

Fähigkeiten
einfügen

1.5 Inventar-Management

Jeder Charakter kann eine begrenzte Anzahl an Objekten an seiner Person führen. Jeder Gegenstand hat ein Gewicht und ein Charakter kann das addierte Gewicht von Gegenständen nur transportieren, wenn es nicht größer als seine Tragelast ist, oder er Hilfsmittel wie Transportfahrzeuge oder einen Rucksack zur Verfügung hat.

Die Tragelast eines Charakters, der seinen Einsatz-Anzug trägt, ist 6 ohne solche Hilfsmittel beträgt sie 5.

Ein Charakter kann in der Regel ein Objekt mit einem Gewicht von 1 verborgen halten, ohne dass es von außen sofort erkannt wird. Dafür kann er einen Tarnungs-Check durchführen, um den Gegenstand zu verstecken. Diese Tarnung kann mit einem Weisheit(Wahrnehmung)-Check gegen den Wert des Tarnungs-Checks durchschaut werden.

Für jeden Punkt der Tragelast seines Charakters, die freigelassen bleibt, erhält er auf Nahkampf Abwehren- und Fernkampf Ausweichen-Checks einen Bonus von +1, bis zu einem Maximum von +3.

Ein Charakter kann immer einen Gegenstand ausgerüstet haben, und während seines Zuges einmal zu einem anderen Gegenstand wechseln. Jeder Charakter hat in seinem Inventar ein Handy, das keinen Einfluss auf die Tragelast hat. Zudem kann jeder Charakter ein paar leichte Gegenstände mit sich führen, die zusammen in eine Hand passen müssten. Diese dienen dazu, dem Spieler mehr Möglichkeiten beim Darstellen seines Charakters zu geben. Beispiele hierfür wären ein Notizblock, eine Taschenuhr, ein Glücksbringer oder ein Flachmann.

1.6 Einsatz-Anzüge

Was könnte praktischer sein, als seine wichtige Ausrüstung ständig wortwörtlich am Körper zu tragen? Charaktere nutzen, egal auf welchem Gebiet, meist einen speziell auf sie zugeschnittenen Einsatz-Anzug. Dieser enthält standardmäßig Kommunikationssysteme, eingewobene Kunstmuskel-Filamente, welche die Tragelast erhöhen, und dient als leichte Körperpanzerung. Die Anzüge sind weit verbreitet, zum Beispiel bei physisch fordernden Arbeiten, Militäreinheiten, Elite-Firmenwissenschaftlern und reichen Verbrecherorganisationen.

Der einzige wirkliche Nachteil an der ganzen Sache ist, dass diese Anzüge recht klobig sind und ihre Träger deswegen schon aus einiger Entfernung als potentielle Prioritätsziele erkannt werden können. Die meisten Einsatz-Anzüge bieten keinen anhaltenden Schutz gegen Gefahren wie den freien Weltraum, radioaktive Verstrahlung, giftige Atmosphäre, Wassereintrich, usw. Hierfür müssten jeweils passende Schutzanzüge angelegt werden.

Manche Charaktere leben fast dauerhaft in ihren Anzügen und verlassen sie nur zur Wartung, andere macht nichts glücklicher, als nach einer erfolgreichen Mission wieder in „leichtere“ Kleidung schlüpfen zu können. Ein Anzug kann mit einer Aufladung für 3 Tage aktiv bleiben, danach wird er für den tragenden Charakter eher zu Last. Ist die Batterie leer, so bietet der Anzug keine Boni mehr.

Optionen für die Anzüge sind:

- Spezialisierungs-Anzug: Erhöhe ein Charakter-Attribut um 1, solange dieser Anzug aktiv ist.
- Schutzanzug: Dieser Anzug bietet Schutz gegenüber einer lebensgefährlichen Umgebung.
- Dynamo-Anzug: Solange ein Charakter diesen Anzug trägt, wird seine Batterie nicht erschöpft.
- Last-Anzug: Erhöhe die Tragelast deines Charakters erneut um +1.
- Tarn-Anzug: Du erhältst einen Bonus von +3 auf Geschicklichkeit(Tarnung)-Checks.
- Kontroll-Anzug: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Checks, mit denen du ein Fahrzeug kontrollierst.

- Mobility-Anzug: Erhöhe die Geschwindigkeit deines Charakters um 2 Längen.

1.7 Hintergrundgeschichte

Erstellt ein Spieler seinen Charakter, so sollte er nicht nur notieren, was seine Fähigkeiten sind. Genauso wichtig ist es, sich zu überlegen, *wie* und *warum* ein Charakter diese Fähigkeiten dann einsetzt. Ein Spieler darf seinen Charakter nicht einfach nur den Bösewicht erschießen lassen, es muss ihm dazu auch noch ein cooler Spruch einfallen!

Ein Charakter erhält durch seine Hintergrundgeschichte eine Hintergrundfähigkeit, zusätzlich zu seinen drei anderen Fähigkeiten. Dieses dient nicht dazu, die Trefferpunkte eines Charakters zu messen, und kann auch nicht weggestrichen werden.

Persönlichkeit

Ein Spieler sollte in diesem Feld notieren, wie sich sein Charakter in bestimmten Situationen oder im Umgang mit anderen generell verhält.

Ideale und Wertvorstellungen

Hier werden die Personen, Orte, Gegenstände und Konzepte vermerkt, die einen besonders großen Einfluss auf den Charakter haben oder hatten.

Schwächen

Niemand ist perfekt, und erst durch ein paar Schwächen wird ein Charakter wirklich interessant. Solche Charaktere bereichern das Spiel mehr, als dass sie ihm schaden.

Herkunft von Charakteren

Praktisch jeder Charakter lässt sich in eine dieser „Bevölkerungsschichten“ einordnen. Spieler können ein Mitglied der Spitze der Gesellschaftspyramide verkörpern, oder ganz unten anfangen. Solange es Sinn macht, dass die Spielercharaktere zusammenarbeiten, ist alles erlaubt. Und mit etwas Fantasie lässt sich schon einiges weg-erklären!

1.7.1 Bevölkerungsgruppen

Bürger

Ein Klassiker: Bürger bilden den größten Anteil der Bevölkerung in quasi jedem mehr oder weniger zivilisierten Ort weltweit. Der größte Anteil der Bürger ist die Arbeiterklasse, nur ein kleiner Prozentsatz dieser Bevölkerung schafft es jemals, sozial aufzusteigen. Das daraus resultierende Einkommen wird dann fast immer dazu genutzt, der kläglichen Existenz zu entkommen. Schnell ist der monatliche Gehaltscheck in eine Urlaubsreise, ein Serienabonnement oder einen virtuellen Trip investiert.

Im Gegensatz dazu steht die Bevölkerung der ländlichen Communities, die oft ihre ursprüngliche Kultur und eine einfachere Lebensweise bevorzugen. Dies führt, besonders in abgelegenen Ortschaften mit wenig Durchgangsverkehr, zu einer mitunter rassistischen oder extremistischen Haltung. Aus solchen Gegenden stammende Personen können, wenn sie ihre Heimat verlassen, eine ganze Reihe von Vorurteilen und Schreckgeschichten nur schwer ablegen.

Ein geringer Grad an Veränderungen, wie beispielsweise eine Erhöhung der Reaktionsgeschwindigkeit durch Implantate und ein VR-Anschluss, sind auch bei vielen Bürgern anzutreffen.

Beamte

Diese Leute, „Beamte“ oder „Arschkriecher“ genannt, werden fast nur in den Megastädten angetroffen. Oft nutzt eine Familie der gehobenen Mittel- oder niederen Oberschicht fast ihr gesamtes Kapital, um ihren Nachwuchs schon vom jüngsten Alter an mit verschiedensten Methoden aufzurüsten. Hormon-Behandlungen, Implantate und Operationen perfektionieren Beweglichkeit, Reflexe und Aussehen. Immer wieder besitzen ganze Generationen die Gesichter der beliebtesten Serien-Stars der letzten Saison. Schwächen in der reinen physischen Kraft, meist resultierend aus jahrelanger Schreibtischarbeit, werden durch eine gute Bildung und Talent in „zwischenmenschlicher Problemlösung“ ausgeglichen.

Viele Beamte betreiben sehr viel Aufwand, um reich und bekannt zu wirken, leben dabei aber über ihre Verhältnisse. Dies führt dazu, dass sie sowohl vom Adel, als auch von den einfacheren Arbeitern, verachtet werden.

Adel

Die höchsten Ehrentitel und der größte Reichtum, den man sich vorstellen kann: Die Adels-Familien, im Besitz der größten Firmen des Sonnensystems, und einige steinreiche Spezialindividuen, stellen die elitäre Oberschicht dar. Entstanden ist diese Schicht aus den CEOs der großen Unternehmen des 21. Jahrhunderts und aus Promis, Stars und Superreichen. Oft abwertend „Bonzen“ genannt, führen sie meiste ein sorgloses Leben im Luxus, nur gefährdet vom Konflikt zwischen den mächtigeren Clans.

Mit den besten medizinischen Mitteln und schon als Embryos behandelt, prägen sie weltweit das Schönheitsideal und müssen sich gleichzeitig kaum Sorgen um Krankheit oder Alter machen. Die Kinder bekommen nur die besten Lehrer, müssen den höchsten Ansprüchen genügen und gleichzeitig wird ihnen eine absolute Hochnäsigkeit in die Wiege gelegt. Diese elitäre Umgebung verlassen nur die absolut (und manchmal enterbten) Eigensinnigen, Bewährungswillige und Mitglieder derjenigen Familien, die den Machtkampf und somit ihr Kapital verloren haben.

Clans: Die Adelligen unterteilen sich in Clans, bei denen sich verschiedenste Merkmale und Mentalitäten durchgesetzt haben. Meist sind eine oder mehrere Firmen oder Monopole fest mit einer bestimmten Familie assoziiert. Ständige Intrigen und Machtwechsel sorgen für ein sich immer wandelndes Umfeld, in dem man leicht unter die Räder gerät. Die Erbfolge eines Clans ist oft nicht auf Blutsverwandtschaft basiert, da der Nachwuchs sowieso bis zur Unkenntlichkeit Genmanipuliert wird. Stattdessen dient die Erziehung und das Erfüllen von besonderen körperlichen und geistigen Voraussetzungen als „Nachfolgekriterium“. Manchmal werden Personen, die sich den Clananführern besonders beweisen konnten, sogar in die Familie aufgenommen.

Gefallene Clans: Ein gefallener Clan hat einen Großteil seiner Macht an einen anderen Clan verloren, aber das bedeutet noch nicht unbedingt das Ende. Viele dieser Familien begeben sich in die Unterwelt und nutzen die restlichen Ressourcen, um einen Schatten ihrer selbst aufrecht zu erhalten. Andere gründen kleine unabhängige Unternehmen und versuchen, der erdrückenden Konkurrenz der Megakonzerne zum Trotz, die soziale Leiter nicht

weiter herabzurutschen.

PersOhnen

Slummer, Punks und Ökos. Eins haben sie alle gemeinsam: Diese Leute wollen oder haben keinen offiziellen FF-Perso Quantum. Dies kann verschiedene Gründe haben, die Folgen sind aber meistens die gleichen: eingeschränkte (wenn überhaupt) Menschenrechte, wenig Chancen auf eine Karriere oder sozialen Aufstieg und höchstwahrscheinlich ein Leben in einem dreckigen Slum oder einer zurückgebliebenen Gemeinde. Das Schicksal (und oft auch schon die Natur der nächsten Mahlzeit) bleibt ungewiss, die Existenz ist ein ständiger Kampf. Die meisten würden Alles für eine Chance geben, diesen Umständen zu entkommen.

Slummer: Dieser abwertende Begriff dient als Sammelbezeichnung für all jene armen Seelen, die in den unteren Schichten der Sprawls und in den Slums der Wert leben müssen. Oft findet in winzigen, überfüllten und von den ursprünglichen Erschaffern schon lange verlassenem Behausungen das Leben von ganzen Generationen statt. Großfamilien versuchen sich mit unterbezahlten oder illegalen Jobs über Wasser zu halten. Gleichzeitig hofft man, nicht den anderen gefährlicheren Bewohnern dieses Milieus zum Opfer zu fallen. Werkzeuge und Technologie werden von den Eltern an ihre Kinder weitergegeben und für Außenseiter auf oft unverständliche Weise repariert, umfunktioniert oder recycelt.

Punks: Der Begriff hat sich als Bezeichnung für die Vielzahl an Gangmitgliedern eingebürgert. Normalerweise quetschen sie durch ihre überlegene rohe Kraft oder Hinterlistigkeit aus ihren Mit-Slummern und unglücklichen Bürgern ihren Lebensunterhalt heraus. Anarchistische und Nihilistische Züge sind bei den Punks typisch, aber auch andere Ideologien finden bei ihnen Anklang. Manche genießen diesen Lebensstil vollauf, während andere in den „Dienst“ gepresst oder von den Umständen gezwungen werden. Punks beanspruchen oft die beste Technologie ihres Reviers für sich, und richten sich festungsartige Heimatbasen („Keep“ genannt) ein, an die sich normale Polizeikräfte nicht heranwagen. Meist werden diese Gangs hierarchisch geleitet und liegen in ständigen Krieg mit einander und den für die Region zuständigen Firmen oder Regierungen.

Ökos: Die Ökos haben ihren Namen ursprünglich von einer politischen und spirituellen Bewegung erhalten, die der extremen Industrialisierung und High-Technologisierung der Welt Einhalt gebieten wollte. Das Ziel war es, die Menschheit ihren Ursprüngen wieder näher zu bringen. Für einige bedeutet dies eine Stamm-Basierte Lebensart ohne Internet und Smarte Technologie (Sprich: Ohne Kontrolle durch Firmen und Regierungen) einzuführen. Ökos bevorzugen es, außerhalb der Städte zu siedeln und legen viel Wert auf Selbstversorgung. Viele Stämme haben eine bestimmte Kultur angenommen und vollständig verinnerlicht, was oft zu Aberglauben und Spiritualität führt. Von ihren Eltern wird ihnen ein Hass auf Technologie und Firmen eingeprägt, der auch gewaltsam ausgelebt wird. Die Öko-Gemeinschaften stehen unter dem Generalverdacht, Brutstätten für Terroristen und Psychopathen zu sein, die in den Städten immer wieder Anschläge verüben.

Raumler

Als Raumler gelten diejenigen, die nicht im Gravitationsfeld eines Planeten auf die Welt gekommen sind, sondern auf Raumstationen, -schiffen und kleineren Himmelskörpern. Raumler sind eher selten, da biologische Fortpflanzung in der Schwerelosigkeit nicht unproblematisch ist und KIs normalerweise in großen, gut ausgestatteten Laboren der Fabriken geschaffen werden (und diese finden sich überwiegend auf der Erde). Personen, die im All aufgewachsen sind, entwickeln einen fast tänzerischen Fortbewegungsstil unter Mikroschwerkraft und können sich auch ohne Sicherheitsleine elegant an der Außenseite einer Raumstation entlangschwingen.

Dafür leiden sie umso stärker, sollten sie doch einmal in das Schwerfeld eines Planeten geraten. Grobmotorik, Erschöpfung und Kreislaufprobleme sind häufige Symptome vom Raumlern, die längere Zeit außerhalb ihres „natürlichen“ Umfelds verbringen müssen. Dennoch zeigen sie meist großen Stolz bezüglich ihrer Herkunft (manche Adligen reisen extra in den Weltraum, nur um da ihre Kinder zu bekommen), schließlich erinnern die Planeten „von dort Oben aus gesehen“ eher an bunte Murmeln. Raumler zeigen wegen dieser Haltung auch eine gewisse Weltfremdheit, was die irdische Politik und Kultur angeht, bis zum Punkt der Verschrobenheit.

Hirne

Hirne sind eine besonders vielseitige Version von Künstlicher Intelligenz (kurz KI), die Personenstatus erlangen kann. Sie sind praktisch nur ein Behältnis, in der sich ein Gehirn auf Computer- oder biotechnischer Basis befindet. Dieses ist das einzige wirklich unersetzbare Teil des „Körpers“ eines Hirns, umgeben von Energieversorgungssystemen, Speicher- und Recheneinheiten, Schutzplatten, Gliedmaßen, Anschlüssen, Bildschirmen, usw. Hirne legen ihren Fokus jedoch meist auf ihre „geistige“ Leistungsfähigkeit, die sie ständig anpassen und ausbessern können. Ständige Upgrades können sich jedoch nur wenige Hirne leisten, ein Großteil muss in Serverfarm-ähnlichen Zuständen ständig monotone Arbeiten ausführen (in Datenbanken, Customer-Support, Simulationen, etc.).

Bestehende Hirne können nicht perfekt kopiert werden, da ihre Struktur extrem komplex und im ständigen Wandel ist, zudem werden sie von ihren Herstellern oft als Black Box konzipiert. Hirne aus der gleichen „Produktreihe“ ähneln sich oberflächlich stark, doch je länger sie existieren, desto mehr prägt sich eine individuelle Persönlichkeit aus. Um sich den Personenstatus zu verdienen und Menschenrechte zu erhalten, müssen Hirne einen von der jeweils lokalen Regierung durchgeführten Test absolvieren, wonach sie von Vertretern des Instanz-Rates nochmals kontrolliert werden. In manchen Gebieten sind diese Tests absichtlich schwer konzipiert, um die KIs als billige und gewerkschaftslose Arbeitskräfte nutzen zu können.

Dienstleistungs-Droiden

Diese Androiden und Gynoiden werden geschaffen, um sich nahtlos in eine menschengemachte Umgebung einzufügen. Moderne Technologie erlaubt es diesen Maschinen, das Aussehen und Verhalten von Menschen nahezu perfekt zu simulieren. Viele Hersteller bestehen darauf, ihre Produkte äußerlich durch kleine Details vom Menschen unterscheidbar zu machen, eine möglichst ästhetische Form ist aber das Endziel. Ein klassischer Einsatzbereich von diesen Droiden findet sich bei Adeligen und Beamten, wo sie als Haushälter und „Spielzeuge“ dienen. Auch das „Vorzeigepersonal“ vieler Firmen und Freizeiteinrichtungen setzt sich aus diesen Droiden zusammen.

Der Großteil dieser Dienstleistungs-Roboter ist geistig so limitiert, dass er keinen Personenstatus erlangen kann, und auch die Lern- und Improvisationsfähigkeit sind stark eingeschränkt. Manchen Hausherrn genügt solch ein simpler Diener nicht, deswegen werden auch Roboter mit höheren kognitiven Fähigkeiten geschaffen. Diese können dann aber auch, je nach Rechtslage, die Tests zum Erlangen des Personenstatus durchführen. Dies geschieht meistens, wenn die alten Besitzer auf irgendeine Weise wegfallen, er sich selbst „befreit“, „befreit wird“ oder einfach großzügiger Weise direkt als eigenständige Person geschaffen wurde.

Dienstleistungs-Droiden werden für soziale Interaktion geschaffen und sind gewöhnlicherweise darin auch unschlagbar. Dafür sind ihre Körper nicht für extreme Belastungen oder Kampfsituationen geschaffen, weshalb sie Gefahrenzonen eher meiden sollten.

Unabhängige Arbeitsroboter

Der menschliche Körper ist für die Arbeit in modernen Massenfabriken nicht geschaffen, und deshalb wird dieser Job inzwischen meist von Maschinen übernommen. Ohne die Limitationen eines humanoiden Körpers können diese Roboter perfekt an ihre Aufgabe angepasst werden, zum Beispiel mit einem widerstandsfähigen Metallgehäuse, austauschbaren Greif- und Werkzeugarmen, Schienensystemen oder Panzerketten, speziell zugeschnittenen Sensoren, und so weiter.

Die meisten dieser Roboter besitzen keine Intelligenz und folgen monoton den Anweisungen des Fabriksystems. Doch für einige komplexe oder gefährliche Arbeiten ist ein gewisses Maß an Autonomie und Intelligenz nötig, weshalb einige Arbeitsroboter mit leistungsfähigen Recheneinheiten ausgestattet werden. Und aus diesem „Proto-Gehirn“ kann sich mit genügend Zeit ein eigener Verstand entwickeln, auch wenn sich dieser meist (für Menschen) erschreckend von dem Verhalten gewöhnlicher Kreaturen unterscheidet. Diese Roboter können ebenfalls einen Test zum Erlangen eines Personenstatus durchführen, sollten sie das denn überhaupt wollen. Sie glänzen dann durch ihre pure Stärke, Präzision und Ausdauer, auch außerhalb einer Fabrikhalle.

Bioformte

Als Bioformte (oder abwertend „Freaks“) werden Personen bezeichnet, die durch genetische Manipulation auf der Basis von anderen Lebewesen künstlich erzeugt wurden. Besonders beliebt war einige Zeit das „Upliften“, was den Versuch darstellt, Tiere auf den gleichen kognitiven Stand wie den Menschen zu bringen. Die ersten Erfolge wurden mit Menschenaffen erzielt, die durch Gehirnvergrößerung und andere Modifikationen zu vollwertigen Personen wurden (auch wenn die Erzeugung einer neuen Generation dieser „Affmenschen“ extrem kostspielig ist). Ähnliche Prozesse wurden an einer Vielzahl von anderen Kreaturen (meist die mit hoher natürlicher Intelligenz oder anderen begehrenswerten Eigenschaften) wie Delfinen, Krähenvögeln, Kopffüßlern und diversen Haustieren durchgeführt, oft mit gemischten Erfolgen.

Vielerorts verpönt ist das Einmischen von tierischem Erbgut in einen menschlichen Embryo, was zwar in „funktionsfähigen“ Personen resultieren kann, aber oft unberechenbare Nebenwirkungen hat. Für einige Zeit war es in Adelskreisen „chic“, Nachkommen mit den Ohren, Augen oder Gliedmaßen von Tieren auszustatten (alles im Sinne der Ästhetik). Die Kosten dafür sind aber oft genetische Instabilität, Sterilität, Autoimmunreaktionen und Mutationen.

Viele religiöse oder idealistische Organisationen und Staaten verbieten das Bioformen von Lebewesen und schränken die Menschenrechte von Bioformten stark ein. Dort werden sie manchmal sogar verfolgt und gelten als Monster oder Frevel gegen die Menschheit.

1.7.2 Personalausweise

In fast jedem Land und Firmenstaat ist das ständige mitführen eines Personalausweises Pflicht. Globaler Standard ist der FF-Perso Quantum (kurz: Perso), der von Friedl-Fuchi produziert wird. Ein FF-Perso Quantum ist ein fingernagelgroßer Chip mit fälschungssicherer Identifikationsnummer, über den sich eine Person weltweit an Chip-Lesegeräten ausweisen kann. Jemand ohne einen „Perso“ fällt innerhalb eines von Polizei oder Sicherheitskräften bewachten Gebieten schnell auf, zumindest solange man sich in den „rechtschaffen-

den“ Bezirken von Städten aufhält.

Der FF-Perso Quantum übermittelt dauerhaft Personendaten, Standort und vieles mehr an die Überwachungs- und Werbesysteme der Umgebung, was die meisten Firmen dazu nutzen, das Stadterlebnis zu „personalisieren“ (sprich Profit daraus zu schlagen). Er enthält aber auch praktische Funktionen wie Zugang zu öffentlichen Verkehrsmitteln, Hotels, erleichterter Navigation und eine automatische Alarmfunktion bei Überfällen.

Personengruppen, die ihre Machenschaften verborgen halten wollen, führen oft mindestens einen weiteren Perso mit sich, um im Flug auf eine andere Identität wechseln zu können. Normalerweise erkennen nur die ausgereiftesten Überwachungssysteme solch einen Wechsel in Echtzeit (oder überhaupt) und ein zweiter Perso ist für Verbrecher inzwischen oft genauso wichtig wie eine Gesichtsmaske. Dennoch ist das Führen von mehreren Persos, der Versuch der Duplikation des Identifikationscodes oder die unbeaufsichtigte Herstellung streng verboten, und wird gnadenlos verfolgt.

1.8 Connections

Ein Charakter hat für gewöhnlich ein kleines Netzwerk aus Personen, genannt Connections, die er gut kennt oder mit denen er schon einmal zusammengearbeitet hat. Dies können Familienmitglieder, Freunde, Händler, Spezialisten oder Dienstleister sein, mit denen der Charakter besonders gute Verbindungen hat.

Jede dieser Personen hat dem Charakter gegenüber einen Loyalitäts-Wert. Dieser symbolisiert die Willigkeit (oder den Zwang) der Connection, dem Charakter auszuweichen und oft auch den Grad der Vertrautheit mit dem Charakter. Jeder Punkt in diesem Wert gibt dem Charakter einen Bonus von +1 auf die Loyalitäts-Checks, die er ausführen kann, um den Charakter dazu zu bringen, etwas für ihn zu tun (genauso kann negative Loyalität ein Malus auf einen solchen Check verursachen). Zum Beispiel kann ein Charakter einen altbekannten Waffenschmuggler mit einem hohen Loyalitäts-Wert leichter dazu bringen, eine schwere Schusswaffe in einem Hochsicherheitstrakt zu verstecken.

Um einen Loyalitäts-Check durchzuführen, würfelt der Spieler $1d20 + \text{Charisma} + \text{Loyalitäts-Wert des jeweiligen Charakters}$. Der GM

entscheidet die Schwierigkeitsklasse dieses Checks, je nach der Natur und/oder Absurdität des Anliegens.

Ein Charakter kann den Loyalitäts-Wert erhöhen oder eine neue Connection erlangen, wenn er etwas besonders Altruistisches für die betreffende Person tut. Hierfür müsste er dem Charakter beispielsweise das Leben retten oder eine einzigartige Geschäftschance gewähren. Genauso kann ein Charakter den Loyalitäts-Wert eines Charakters senken, indem er ihn schlecht behandelt, unnötig in Gefahr bringt oder vernachlässigt.

Jeder Charakter erhält bei seiner Erstellung zwei Connections mit einem Loyalitäts-Wert von 1.

1.9 Karma-Punkte

Jedes Mal, wenn ein Charakter ein Level aufsteigt, erhält er einen Karma-Punkt. Diese können auf verschiedenste Weise verwendet werden, um einen einmaligen Vorteil zu erhalten. Ein ausgegebener Karma-Punkt kann nicht zurückerhalten werden.

Ein alter Gefallen

Du kontaktierst eine Person aus deiner Vergangenheit, die dir noch einen Gefallen schuldig ist. Dieser Gefallen nimmt normalerweise die Form eines Stückchen Information, einer diplomatischen Entschärfung der Situation oder ein gewisses Maß an tatkräftiger Unterstützung an. Du könntest auch ein Stück Ausrüstung oder einen Gegenstand erhalten, solltest ihn aber besser ohne Kratzer zurückbringen!

Plot-Armor

Wenn ein Charakter ausgeschaltet ist und durch eine Verletzung sterben würde, kann er einen Karma-Punkt dazu benutzen, um zu überleben und den Zustand „Ausgeschaltet“ zu beenden. Er wählt zwei seiner Fähigkeiten und erhält eine davon zufällig wieder, die andere wird verkrüppelt.

Flexibel

Tausche eine Fähigkeit deines Charakters aus, dieser Tausch dauert einen Zeitraum von 24 Stunden und wird bei schwerwiegenden Störungen, wie einem

Kampf abgebrochen, der Karma-Punkt geht dabei aber nicht verloren.

Wertewandel

Dein Charakter erhält in einem seiner Attribute „+1“, aber dafür in einem anderen Attribut „-1“.

Wunderheilung

Stelle am Ende einer Pause eine Fähigkeit wieder her, die bei dir Verkrüppelt wurde.

1.10 Einen Charakter erstellen

Diese Schritte sollten befolgt werden, um die Charaktere auf Level 0 zu erstellen.

1.10.1 Charakter designen

1. Wählen der Klasse des Charakters.
2. Festlegen der Charakter-Attribute. Unter Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma werden „+2“, „+1“, „+1“ und „-1“ verteilt.
3. Wählen der Hintergrundfähigkeit.
4. Wählen der drei Fähigkeiten. Diese beinhalten sowohl Grund- als auch Spezialfähigkeiten.
5. Wählen eines Einsatz-Anzugs.
6. Notieren der Geschwindigkeit und des Sprints des Charakters.
7. Wählen von Anfangsgegenständen. (Der GM entscheidet über Gesamtwert und -anzahl)
8. Notieren der Boni auf Stärke (Nahkampf Abwehren) und Geschicklichkeit (Fernkampf Ausweichen)-checks und deren automatischen Wert (5 + Stärke/Geschicklichkeit + leere Inventar-Plätze + andere Boni).
9. Notieren von Angriffen und Aktionen, die ein Charakter regelmäßig ausführt.

10. Niederschreiben der Hintergrundgeschichte und des Aussehens, der Persönlichkeit, der Ideale und Wertvorstellungen und der Schwächen des Charakters.
 11. Notieren von zwei Connections mit einem Loyalitäts-Wert von +1.
- Erhalte einen Karma-Punkt.
 - Erreichen von Level 5: Wähle zusätzlich eine neue, vierte Fähigkeit.

1.10.2 Charakter auswürfeln

Ein Spieler kann seinen Charakter auch auswürfeln, wenn er einen ungewöhnlichen und interessanten Charakter erstellen will, oder ihm die Inspiration fehlt.

1. Würfeln der Klasse: Würfle 1d3, ordne dann das Ergebnis einer Klasse zu (Experte = 1; Kämpfer = 2, Überlebenskünstler = 3).
2. Würfeln der Charakter-Attribute: Würfle 4d6, bis vier unterschiedliche Ergebnisse herauskommen. Ordne die Ergebnisse den 6 Charakter-Attributen zu (STÄ = 1; GES = 2; etc.) und teile dem niedrigsten "+2", den beiden nächst höchsten "+1" und dem übrigen "-1" zu.
3. Würfeln der Hintergrundfähigkeit: Würfle 1d50, wähle dann die Fähigkeit mit derselben Nummer des Ergebnisses von der Liste der Charakter-Fähigkeiten.
4. Würfeln der drei Charakter-Fähigkeiten. Würfle 3d100, bis drei unterschiedliche Ergebnisse herauskommen. Wähle dann die Fähigkeiten mit derselben Nummer der Würfel-Ergebnisse von der Liste der Charakter-Fähigkeiten.

Fahre nun mit dieser Basis bei Punkt 5 der Liste zur Charakter-Erstellung fort.

1.11 Ein Level Aufsteigen

Wenn Charaktere eine besonders schwere Mission oder einen Teil der Geschichte abgeschlossen haben steigen sie ein Level auf. Mit jedem neuen Level wird ein Charakter etwas mächtiger, bis zu einem Maximum von Level 5.

- Erhöhe den Wert eines Charakter-Attributs um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von 5.

Spielregeln

Mehrere Spieler treffen sich zu einer Session. Ein Spieler, der Gamemaster (kurz GM), leitet das Spiel an. Er beschreibt die Welt, kontrolliert die Nichtspielercharaktere (NPCs) und agiert als Schiedsrichter zwischen Spielern und Regelwerk. Die Spieler übernehmen die Rolle ihres Charakters, und beschreiben dem GM die Aktionen ihrer Charaktere, der ihnen wiederum die Folgen dieser Aktionen erklärt, und so weiter. **Jeder am Tisch ist dafür verantwortlich, dass sich alle wohl fühlen und Spaß haben!**

2.1 Checks

Ein Check muss immer dann von einem Charakter durchgeführt werden, wenn er eine Handlung in einer schwierigen oder gefährlichen Situation ausführen will oder muss. Normalerweise entscheidet der GM, wann und was für einen Check ein Spieler durchführen muss. Um einen Check durchzuführen, würfelt ein Spieler 1d20 und addiert darauf alle Boni, die er auf den Check durch seinen Charakter, Ausrüstung, Umgebung oder andere Umstände erhält. Dieser Wert wird dann mit der Schwierigkeitsklasse des Checks verglichen. Der GM gibt vor einem Check an, um welche Art von Check es sich handelt und legt die Schwierigkeitsklasse fest. Beträgt der Wert des Checks mindestens die Höhe der Schwierigkeitsklasse, so ist er ein Erfolg.

Für Checks, die Charaktere betreffen, wird normalerweise ein Charakter-Attributs-Check durchgeführt (z.B. ein Stärke-Check). Hat ein Charakter eine Fähigkeit, von der er meint dass sie auf den Check anwendbar ist, so kann er dies dem GM mitteilen, welcher dem Spieler eventuell einen Bonus oder Vorteil auf den Check gewährt. Wird für

einen Check eine spezielle Grundfähigkeit genutzt, so wird dieses hinter dem Charakter-Attribut in Klammern angegeben (z.B. ein Stärke(Nahkampf Abwehren)-Check, um von einem Nahkampfangriff nicht verletzt zu werden). Ein Charakter erhält für jeden Punkt, den er in das betreffende Charakter-Attribut investiert hat, einen Bonus von +1 auf den Check.

Vorteil und Nachteil

Hat ein Charakter Vorteil bei einem Check, so würfelt er mit 2d20 und behält das höhere Ergebnis. Hat er Nachteil, so würfelt er ebenfalls mit 2d20, behält aber das niedrigere Ergebnis. Mehrere Vorteile oder Nachteile auf einen Check addieren sich nicht aufeinander. Hat ein Charakter mindestens eine Instanz von Vorteil und mindestens eine von Nachteil, so löschen sich die beiden aus und der Check wird normal durchgeführt.

Check gegen Check

Manchmal hat ein Check keine Schwierigkeitsklasse, sondern zwei oder mehr Charakter führen gegeneinander Checks aus. Beide Seiten würfeln dann 1d20 und addieren oder subtrahieren darauf jeweils ihre relevanten Boni, derjenige mit dem höheren Endergebnis gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Angreifer. Gibt es keinen offensichtlichen Angreifer, so verändert sich die Situation nicht

Kritische Erfolge und Fehlschläge

Führt ein Charakter einen Check durch und würfelt eine „20“, so erzielt er einen kritischen Erfolg. Dies bedeutet, dass der Check automatisch gelingt, egal was die ursprüngliche Schwierigkeitsklasse war.

Zusätzlich kann der GM, den Umständen entsprechend, einen zusätzlichen Bonus gewähren. Zeigt der Würfel bei einem Check jedoch eine „1“, so ist dies ein kritischer Fehlschlag. Der Check schlägt automatisch fehl, und wenn ein Charakter einen Gegenstand ausgerüstet hat, so wird dieser unbrauchbar und muss mit einer Aktion wiederhergestellt werden. Kontrolliert er ein Fahrzeug, so produziert es am Beginn seines nächsten Zugs nur die Hälfte an Energie (abrunden). Zudem kann der GM den Umständen entsprechend weitere Komplikationen einführen.

2.2 Pause

Eine Pause ist ein Zeitraum von 12 Stunden, den ein Charakter in seiner Heimatbasis oder einer Einrichtung mit vergleichbaren Services verbringt. Wenn er während dieser Zeit keine anstrengenden Aktivitäten auf sich nimmt, so kann er die medizinischen Einrichtungen oder etwaige Freizeit nutzen, um alle seine Fähigkeiten zurückzuerlangen, außer er hat eine Verkrüppelung erlitten. Außerdem dient diese Zeit dazu, neue Objekte zu erwerben und nur am Ende einer Pause kann ein Charakter die Boni seines potentiellen Levelaufstieges anwenden.

2.3 Erschöpfung

Leidet ein Charakter unter Schlafentzug oder befindet sich in einer extremen Umgebung (zum Beispiel einer Wüste oder einer Rettungskapsel mit schwindender Sauerstoffversorgung), so muss er mindestens alle 6 Stunden einen Konstitutions(Widerstandsfähigkeit)-Check gegen die Schwierigkeitsklasse seiner Umgebung durchführen und bei einem Fehlschlag eine Verletzung erleiden. Solange er in dieser Umgebung ist, kann er keine Pause durchführen.

Ein Charakter kann für 3 Tage ohne ausreichende Ernährung agieren, ohne dass es seine Leistungsfähigkeit signifikant beeinträchtigt. Nach diesem Zeitraum muss er alle 6 Stunden eine Fähigkeit wählen, die verkrüppelt wird. Zudem hat er Nachteil bei allen Checks. Er kann keine Fähigkeiten auf irgendeinen Weg zurückerhalten, solange er keine passende Nahrung zu sich nimmt. Der Konsum von Nahrung in der Menge einer Ration beendet diesen

Zustand. Auch nichtbiologische Charaktere müssen regelmäßig ihre Energiereserven erneuern und ihre Systeme warten oder modifizieren, und führen deshalb auch eine Form von „Ration“ mit sich.

2.4 Verkrüppelung

Ein Charakter kann durch gezielte Gewalteinwirkung oder schwere Unfälle verkrüppelt werden. Wie bei einer Verletzung muss er eine Fähigkeit wegstreichen, erhält diese aber am Ende einer Pause nicht mehr zurück. Diese Verkrüppelung stellt eine schwere körperliche oder psychologische Wunde dar, von der sich ein Charakter alleine nicht mehr erholen kann.

Um eine Verkrüppelung zu beseitigen, muss ein Charakter am Beginn einer Pause ansagen, dass er die Verkrüppelung beseitigen will. Er gewinnt keine anderen Fähigkeiten zurück und würfelt am Ende der Pause 2d4. Bei einem Ergebnis von „7“ oder „8“ beendet er die Verkrüppelung und erhält die betreffende Fähigkeit zurück. Er kann sich auch alternativ für 3 Tage in intensive Behandlung (Wert: 2) begeben und am Ende dieser Zeit die Verkrüppelung beenden. Er zählt allerdings für die gesamte Zeit der Behandlung als ausgeschaltet.

Wenn ein Charakter ausgeschaltet ist und durch eine Verletzung sterben würde, kann er einen Karma-Punkt dazu benutzen, um zu überleben (siehe Abschnitt 1.9. Karma-Punkte). Er wählt zwei seiner Fähigkeiten und erhält eine zufällig wieder, die andere wird verkrüppelt. Hierfür kann keine bereits verkrüppelte Fähigkeit ausgewählt werden.

2.5 Tödliche Umgebung

Ein Charakter in einer absolut lebensgefährlichen Umgebung (wie dem Vakuum des Weltraums, einem Säurebottich oder dem aktiven Schlot eines Vulkans) erleidet solange am Ende seines Zuges eine Verletzung, bis er stirbt.

2.6 Runden und Züge

Jeder Kampf wird in Runden aufgeteilt, die jeweils einen Zeitraum von 6 Sekunden repräsentieren. In einer Runde hat jeder Teilnehmer einen Zug,

während dem er handeln kann. Die Reihenfolge der Kämpfenden wird durch die Initiative bestimmt. Die Aktionen der Charaktere in einer Runde erfolgen alle, obwohl ihre Züge nacheinander ausgeführt werden, in einem Zeitraum von 6 Sekunden

Die Effekte der Systeme eines Fahrzeuges werden jeweils während des Zugs des Charakters ausgeführt, der sie kontrolliert.

Initiative

Am Beginn eines Kampfes wird ermittelt, in welcher Reihenfolge die Teilnehmer handeln können. Dazu wird von jedem ein Geschicklichkeits-Check durchgeführt und diese dann von dem höchsten zum niedrigsten Ergebnis angeordnet. In dieser Reihenfolge sind dann die Kämpfenden mit ihren Zügen an der Reihe.

Überraschen

Normalerweise bemerken sich die Teilnehmer am Beginn eines Kampfes gegenseitig, doch manchmal versucht eine Partei, die andere zu überrumpeln. Dafür muss sie sich tarnen oder anderweitig verstecken und dann aus dem Nichts angreifen. Überrascht eine Partei die andere erfolgreich, so können nur die Mitglieder der überraschenden Partei in der ersten Runde ihre Züge ausführen, die Überraschten verbringen ihre Züge damit, nichts zu tun.

Um sich einem Gegner unauffällig zu nähern, muss ein Charakter entweder einen Tarnen-, Verkleiden- oder Untertauchen-Check für das passende Attribut durchführen (für gewöhnlich entweder Geschicklichkeit oder Charisma). Um solch einen Versuch zu durchschauen, kann ein Charakter einen Check in Weisheit(Wahrnehmung) durchführen und erkennt bei einem Erfolg die wahre Natur des Charakters vor ihm.

2.7 Das Spielfeld

Charaktere und Fahrzeuge bewegen sich auf einem imaginären Spielfeld. Dieses besteht normalerweise aus einer Ebene, die mit verschiedensten Hindernissen bestückt ist. Längenangaben werden im Regelwerk in „Längen“ angegeben. Eine Länge entspricht 5 Meter innerhalb der Welt des Spieles. Sind Charaktere eine Länge voneinander entfernt

oder näher, so gelten sie als direkt benachbart, sie können sich aber jeweils nicht durcheinander hindurch bewegen.

Befinden sich Spielercharaktere im Kampf mit NPCs, so wird der Konflikt meist ohne Spielfeld und nur in Erzählung ausgeführt. Wird die Situation aber zu kompliziert, so wird eine Karte als schematische Darstellung der Geschehnisse ins Spiel gebracht.

Fahrzeuge können sich auf dieser durch den Bereich eines Charakters hindurch bewegen, Spielercharaktere können sich aber nicht durch den Bereich eines Fahrzeuges oder gegnerischen NPCs bewegen. In der Regel befindet sich nur ein (lebendiger) Charakter in einem Bereich von 1 x 1 Längen.

2.8 Fliegen und Tauchen

Manche Fahrzeuge sind in der Lage, sich in einem Medium wie Luft oder Wasser dreidimensional zu bewegen. Ein Fahrzeug oder anderweitiges Objekt, dass sich außerhalb der „Ebene“ befindet, wird mit einer Entsprechung dargestellt. Dazu dient der Basispunkt, der sich direkt unter- oder oberhalb des Fahrzeuges auf dem „Spielfeld“ befindet. Die entsprechende Entfernung zur Ebene wird durch die sogenannte „Höhe“ dargestellt, von der es drei Stufen gibt. Um ein fliegendes oder tauchendes Fahrzeug vom „Spielfeld“ aus angreifen zu können, muss sich ein Charakter in einer Reichweite von 8 Längen zum Basispunkt des Ziels befinden. Zudem muss die benutzte Waffe die bei der Höhe angegebene Mindestreichweite besitzen, sonst schlägt der Angriff automatisch fehl.

Höhe	Mindestreichweite der Waffe
1	8 Längen
2	16 Längen
3	24 Längen

Höhen über der „Spielebene“ (also Fliegen) werden positiv bezeichnet, Höhen darunter (also Tauchen) negativ. Ein Fahrzeug kann sich innerhalb seiner Höhe mit den bei seinem System angegebenen Geschwindigkeiten bewegen. Die Kosten für das Wechseln der Höhe sind ebenfalls bei dem System angegeben.

Für das Angreifen aus einer Höhe gelten die gleichen Regeln wie für gewöhnliche Fahrzeuge. Ein fliegendes oder tauchendes Fahrzeug muss seinen Basispunkt innerhalb von 8 Längen zu seinem Ziel

bewegen und eine Waffe mit der zur Höhe passenden Reichweite besitzen. Zwei Fahrzeuge auf derselben Höhe nutzen die gewöhnlichen Regeln, um die Reichweite ihrer Waffen zu ermitteln und sich anzugreifen.

Ein Fahrzeug kann auf die „Höhe 0“ wechseln um auf die „Spielbrettebene“ zu gelangen, genauso wie es sonst die Höhe wechseln würde. Hier wird seine Fortbewegung permanent halbiert (abgerunden, aber mindestens 1 Länge), dafür gelten für es die gleichen Regeln wie für jedes andere Fahrzeug auch auf dieser Ebene. Fahrzeuge können sich auch in extremeren Höhen befinden (zum Beispiel die äußeren Atmosphärenschichten oder Tiefseegraben). Dies kommt jedoch selten vor und erfordert von beiden Seiten besondere Waffen, um sich gegenseitig beeinflussen zu können.

2.9 Kampf

Im Kampf und auf Missionen kommt es ständig zu gefährlichen Situationen, durch die ein Charakter verletzt werden kann.

Gefährliche Checks

Muss ein Charakter einen gefährlichen Check ausführen, so wird er bei einem Fehlschlag verletzt und muss eine seiner Fähigkeiten wegstreichen. Gefährliche Checks sind beispielsweise Nahkampf Abwehren- und Fernkampf Ausweichen-Checks, der Versuch, ein Objekt durch ein schwelendes Feuer zu ergreifen, einem rasenden Fahrzeug auszuweichen, der Wirkung eines Giftes zu widerstehen oder in der prallen Wüstensonne zu überleben.

Gleichstand bei zwei Checks

Macht ein Charakter einen gefährlichen oder tödlichen Check gegen das Ergebnis des Checks eines anderen Charakters (zum Beispiel, um einem Fernkampfangriff auszuweichen), so gewinnen bei einem Gleichstand alle Charaktere, die einen gefährlichen oder tödlichen Check ausführen mussten.

Tödliche Checks

Muss ein Charakter einen tödlichen Check ausführen, so stirbt er bei einem Fehlschlag.

Tödliche Checks sind beispielsweise der Versuch, sich ohne Rettungsleine an dem Balkon eines Hochhauses hinaufzuziehen, den Trümmern eines kollabierenden Gebäudes auszuweichen, in einen laufenden Plasma-Reaktor hineinzusehen oder eine Bombe mit bloßen Händen zu entschärfen.

Ausgeschaltet

Ist ein Charakter ausgeschaltet, so kann er sich weder eigenständig bewegen noch eine Aktion ausführen. Ein Charakter ist beispielsweise ausgeschaltet, wenn er durch Verletzungen ohnmächtig wird, er meisterhaft gefesselt ist oder durch ein Gift gelähmt wird. Ist ein Charakter ausgeschaltet, weil er alle seine Fähigkeiten wegstreichen musste, so wird jeder gefährliche Check, den er ausführen müsste, zu einem tödlichen Check. Wird ein Charakter ausgeschaltet, so erwacht er nach 1d4 Stunden wieder von selbst und kann eine Fähigkeit wählen, die er zurückerhält. Kann er aus irgendeinem Grund keine seiner Fähigkeiten wählen, so bleibt er ausgeschaltet.

2.10 Ablauf eines Zuges

Während seines Zuges kann ein Charakter sich bis zu seiner Geschwindigkeit bewegen und eine Aktion ausführen. Er kann sich auch dafür entscheiden, nichts zu tun.

Bewegen

Jeder Charakter hat eine Geschwindigkeit, die bestimmt, wie weit er sich an seinem Zug bewegen kann. Dabei kann er die Strecke seiner Bewegung beliebig auf den Zeitraum vor oder nach der Aktion verteilen.

Schwieriger Untergrund: Verschiedenste Hindernisse können das Vorankommen eines Charakters erschweren. Jede Länge, die sich ein Charakter auf schwierigerem Untergrund bewegt, kostet eine zusätzliche Länge an Geschwindigkeit.

Kriechen: Während seines Zuges kann sich ein Charakter jederzeit auf den Boden werfen. Will er wieder aufstehen, so muss er 2 Längen seiner Geschwindigkeit dafür ausgeben. Solange ein Charakter kriecht, erhält er automatisch dreiviertel-Deckung. Er hat Nachteil bei Nahkampf Abwehren-Checks. Jede Länge, die sich ein Charakter krie-

chend bewegt, kostet eine zusätzliche Länge an Geschwindigkeit.

Aktion

Eine Aktion ist eine Handlung des Charakters, die für gewöhnlich nicht länger als 6 Sekunden dauern sollte.

Gegenstand wechseln oder aufheben

Ein Charakter kann immer einen Gegenstand ausgerüstet haben, und während seines Zuges einmal zu einem anderen Gegenstand wechseln, ohne dafür eine Aktion zu verwenden. Stattdessen kann er auch einen Gegenstand aufheben, der weniger als eine Länge von ihm entfernt ist.

Sprechen

Während seines Zuges kann ein Charakter einige Worte oder einen kurzen Satz sprechen, ohne dafür eine Aktion verwenden zu müssen.

2.11 Aktionen

Praktisch alles, was ein Spieler außerhalb seiner Bewegung an seinem Zug macht, fällt unter die Kategorie Aktion. Eine Aktion eines Charakters stellt meist eine Interaktion mit seiner Umgebung dar,

2.11.1 Angriff

Hat ein Charakter einen Gegenstand mit der Bezeichnung „Waffe“ oder vergleichbare Gegenstände ausgerüstet, so kann er einen Angriff gegen ein Ziel in seiner Reichweite ausführen. Viele Aspekte, wie die Fähigkeiten eines Charakters, die Umgebung, der Zustand des Zieles, usw. können Einfluss auf den Verlauf eines Angriffs nehmen.

Nahkampfangriffe

Damit ein Charakter einen Nahkampfangriff ausführen kann, muss sich sein Ziel in direkter Nähe (1 Länge oder weniger entfernt) befinden und er muss eine Nahkampfwaffe ausgerüstet haben. Um sein Ziel zu verletzen, kann der Charakter nun einen Stärke(Nahkampfwaffen)-Check durchführen. Ist das Ergebnis gleich oder höher

als der gefährliche Stärke(Nahkampf Abwehren)-Check des Zieles, so wird es getroffen und verletzt. Wenn ein Charakter einen anderen mit einem Nahkampfangriff verletzt und folglich töten würde, so kann er ihn stattdessen ausschalten.

Fernkampfangriffe

Damit ein Charakter einen Fernkampfangriff ausführen kann, muss sich sein Ziel innerhalb der Reichweite seiner Fernkampfwaffe befinden und er muss diese Fernkampfwaffe ausgerüstet haben. Um sein Ziel zu verletzen, kann der Charakter nun einen Geschicklichkeit(Fernkampfwaffen)-Check durchführen. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der gefährliche Geschicklichkeit(Fernkampf Ausweichen)-Check des Zieles, so wird es getroffen und verletzt. Führt ein Charakter einen Fernkampfangriff (mit einer Waffe, deren Reichweite größer als 1 Länge ist) gegen ein Ziel aus, dass 1 Länge oder weniger von ihm entfernt ist, so hat er Nachteil bei seinem Geschicklichkeit(Fernkampfwaffen)-Check.

Starke Angriffe

Fügt eine Attacke (zum Beispiel die einer Fahrzeug- oder schweren Waffe) einem Charakter in einem Angriff mehrere Verletzungen zu, so muss er so viele Fähigkeiten wegstreichen, wie er Punkte an Schaden erleiden würde. Wird er durch den Teilschaden eines Angriffs ausgeschaltet und es bleibt noch eine Anzahl an Verletzungen übrig, so verfallen sie für diese eine Attacke. Jede weitere Verletzung, die ein ausgeschalteter Charakter durch weitere Angriffe erhält, verläuft tödlich.

2.11.2 Verteidigung

Nahkampf Abwehren

Würde ein Charakter von einem Nahkampfangriff getroffen und hat einen Gegenstand mit der Eigenschaft „Waffe“ ausgerüstet, so kann er einen gefährlichen Stärke(Nahkampf Abwehren)-Check durchführen. Ist das Ergebnis höher als der Stärke(Nahkampfwaffen)-Check des Nahkampfangriffs, so verletzt die Attacke den Charakter nicht. Hat ein Charakter keine Waffe ausgerüstet oder ist ausgeschaltet, so beträgt der Grundwert seines Stärke(Nahkampf Abwehren)-Checks automa-

tisch 5. Jeder zusätzliche Bonus eines Charakters zu Nahkampf Abwehren und seine Stärke werden addiert.

Fernkampf Ausweichen

Würde ein Charakter von einem Fernkampfangriff getroffen, so kann er einen gefährlichen Geschicklichkeit(Fernkampf Ausweichen)-Check durchführen. Ist das Ergebnis höher als der Geschicklichkeit(Fernkampfwaffen)-Check des Fernkampfangriffes, so verletzt die Attacke den Charakter nicht. Kann ein Charakter seinen Angreifer nicht sehen, ist sich dessen Präsenz nicht bewusst oder ist ausgeschaltet, so beträgt der Grundwert seines Geschicklichkeit(Fernkampf Ausweichen)-Checks automatisch 5. Jeder zusätzliche Bonus eines Charakters zu Fernkampf Ausweichen, seine Geschicklichkeit und eventuelle Deckung werden addiert.

Deckung

Befindet sich ein Charakter in Deckung, so bekommt er einen Bonus auf seine Fernkampf Ausweichen-Checks, solange sich sein Angreifer auf der anderen Seite der Deckung befindet (Halbe Deckung: +2, Dreiviertelte Deckung: +5). Ein Charakter in voller Deckung kann nicht direkt von Fernkampfangriffen getroffen werden.

Ausweichen

Ein Charakter kann seine Aktion dafür verwenden, um auf alle Nahkampf Abwehren- und Fernkampf Ausweichen-Checks bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Bonus von +5 zu erhalten.

2.11.3 Sonstige Kampfhandlungen

Sprinten

Ein Charakter kann seine Aktion dazu verwenden, um zu sprinten. Er kann sich um 4 weitere Längen bewegen.

Zielen

Ein Charakter kann seine Aktion dafür verwenden, um mit seiner Waffe zu zielen. Dafür muss er einen

Charakter, den er sehen kann, als sein Ziel festlegen. Er erhält einen Bonus auf den ersten Check, den er während seines nächsten Zuges ausführt, um sein Ziel mit einer Waffe zu verletzen. Dieser Bonus verfällt, wenn der Charakter an seinem Zug eine andere (oder keine) Aktion ausführt, sich sein Ziel in volle Deckung begibt oder er es auf andere Weise aus den Augen verliert.

Zielt ein Charakter mehrere Runden hintereinander, erhöht er die Stufe seines Zielens jede Runde um 1, bis zu einem maximum von 3. Jede Stufe beinhaltet auch die Boni aller vorherigen Stufen.

Stufe	Bonus
1	+2 auf den Check zum Angriff
2	Ignoriere Deckungs-Bonus
3	Verdopple Reichweite der Waffe

Helfen

Ein Charakter kann seine Aktion dafür verwenden, einem Verbündeten bei einem Vorhaben zu helfen. Bis zu Beginn des nächsten Zuges des Charakters hat der Verbündete einmal Vorteil auf einen Check, bei dem es Sinn macht, dass Kollaboration hilfreich ist. Befindest du dich in direkter Nähe zu einem Gegner, so kannst du einem Verbündeten mit der Helfen-Aktion bei einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff gegen diesen Gegner bis zum Beginn deines nächsten Zuges Vorteil verschaffen.

Vorbereiten

Wenn ein Charakter eine Aktion vorbereitet, so legt er während seines Zuges den Auslöser für die vorbereitete Aktion und ihre genaue Natur fest. Sollten bis zum Beginn seines nächsten Zuges die Kriterien des Auslösers erfüllt werden, so kann der Charakter sofort nach der Beendigung des Auslösers seine Aktion auch außerhalb seines Zuges durchführen. Auf diese Weise kann von einem Charakter immer nur eine Aktion pro Runde ausgelöst werden.

2.11.4 Allgemeine Aktionen

Objekt benutzen

Ein Charakter kann seine Aktion dazu benutzen, mit einem Objekt in seinem Inventar oder in seiner unmittelbaren Umgebung zu interagieren.

Fahrzeug oder System kontrollieren

Will ein Charakter ein Fahrzeug kontrollieren, so muss er dafür jeden Zug seine Aktion dafür verwenden und sich an den Kontrollen befinden. Das Betreten und Verlassen eines Fahrzeugs kostet jeweils eine Aktion.

Andere Aktionen

Es können noch eine Vielzahl an anderen Aktionen ausgeführt werden. Es sollte sich dabei normalerweise um eine Aktivität handeln, die nicht länger als 6 Sekunden andauert.

2.12 Hacking

Ein Charakter kann versuchen in ein Computersystem einzudringen. Hierfür benötigt er eine Hacking-Konsole, ein Deck, einen Computer in seinem Inventar oder Zugang zu einer vergleichbaren Einrichtung. Zum Hacken kann er dann einen Intelligenz(Software)-Check durchführen, gegen den sich das System mit einem Intelligenz(Software)-Check verteidigen kann. Der Einfluss, den ein Charakter beim Hacking nehmen kann, wird durch die Sicherheitsstufen des Computersystems bestimmt. Jede Stufe gibt dem System einen Bonus auf den Intelligenz(Software)-Check zur Verteidigung, der der Höhe der Sicherheitsstufe entspricht. Solange der Hack andauert, muss ein Charakter jeden Zug seine Aktion darauf verwenden. Sobald er sie für einen Zug nicht anwendet, wird der Hack beendet.

Zudem muss noch eine weitere Voraussetzung an beiden Seiten erfüllt sein. Ein Charakter muss den Check, auch wenn er beim ersten Mal gelingt, in regelmäßigen Abständen wiederholen. Diese sind bei der Stufe des Hacks als „Dauer“ angegeben. Ein System sucht automatisch regelmäßig nach Eindringlingen und Sicherheitslücken, es bemerkt den Charakter also am Anfang seines Zuges, wenn er diesen wiederholten Check nicht schafft.

In einer Runde (also 6 Sekunden), kann ein Charakter an seinen Zug mit 2 Teilen des Systems interagieren. Eine Interaktion ist zum Beispiel das Aufrufen, Manipulieren, Kopieren oder Löschen einer Datei oder das übernehmen eines Stücks Hardware für die Dauer des Hacks oder das Aktivieren eines Programms.

Ein Charakter kann jederzeit während seines Zuges den Hack beenden. Alle Änderungen, die er erfolgreich durchgeführt hat, bleiben bestehen (und wenn sein Eindringen nicht bemerkt wurde, wird das System auch nicht besonders auf Manipulation überprüft werden).

Stufe	Voraussetzung	Dauer	Effekt
+0	Internetverbindung	permanent	Öffentlich freigegebene Informationen; offizielle Dienstleistungen
+1	Internetverbindung	1 Stunde	Hintergrundinformationen über Struktur und Abläufe des Systems und Aktivitäten darin
+2	Physischer Link	1 Minute	Manipulation einfacher Informationen; Ausführen einfacher Aktionen; Steuern von simpler Hardware
+3	Physischer Link	1 Runde	Zugriff auf und Manipulation von gesicherter Information; Ausführen aller Aktionen, die von Computersystem übernommen werden; Steuern von systemweiter Hardware

Tabelle anpassen

2.12.1 Clips

Ein Clip dient zur Verlängerung der Reichweite von Hackern. Die höheren Funktionen moderner Computersysteme können nicht mehr aus Entfernung gehackt werden, sondern es muss eine physische Verbindung mit einem Teil des Systems geschlossen werden. Mit einem Clip kann genau das getan werden, ohne dass sich ein Hacker eigenständig in Gefahr bringen muss. Sobald dieser unauffällige, streichholzschachtelgroße Kasten physisch an einer Systemschnittstelle angebracht wird, verbindet er sich sowohl mit dem System, als auch drahtlos mit dem kontrollierenden Hacker. Dieser kann dann in das System eindringen, ohne seine Operationsbasis verlassen zu müssen. Das einzige Problem ist, dass

ein verbündeter Infiltrationsspezialist den Clip vorher im Zielsystem installiert haben (für die Installation ist keine besondere Einweisung nötig) oder der Clip mit einem Computerteil hineingeschmuggelt werden muss.

Checks zum Hacking werden mit einem Chip ganz normal durchgeführt, schlägt aber ein Check fehl, so verliert der Clip einen seiner 3 Trefferpunkte, egal ob der Hack zurückverfolgt wurde oder nicht. Hat der Clip alle Trefferpunkte verloren, so wird er unbrauchbar. Ein Clip bezieht seine Energie direkt aus seinem Zielsystem und kann (je nach Häufigkeit von physischen Kontrollen durch die Besitzer des Systems) theoretisch für Jahre unentdeckt bleiben. Einen Clip mit sich zu führen ist höchst illegal.

zurückverfolgt werden, wenn ihm der Hack misslingt und das Computersystem mindestens eine Firewall besitzt. Deshalb ist es ratsam, Firewalls vor dem Hack zu zerstören oder mit Narco-Tec auszu-schalten.

2.12.2 Fehlschlag

Schlägt der Hack fehl, so wird das System alarmiert. Ein alarmiertes System hat Vorteil bei Intelligenz(Software)-Checks zur Verteidigung gegen Hacker für 1d4 Stunden. Zudem können auch noch andere Komplikationen auftreten, wie ein plötzliches Isolieren oder Herunterfahren des Computersystems oder das Erscheinen von Sicherheitskräften.

Solange das alarmierte System mindestens eine Firewall hat, kann es dem Hacker noch zusätzliche Schwierigkeiten bereiten: Das System würfelt 1d4 + Sicherheitsstufe + Anzahl der Firewalls. Ist das Ergebnis größer als 6, so kann das System die Position des Hackers zurückverfolgen.

2.12.3 Computersystem verteidigen

Ein Charakter mit der Grundfähigkeit „Software“ kann jeden Zug seine Aktion darauf verwenden, ein Computersystem gegen Hacking zu verteidigen. Wird das System angegriffen, so macht er Stellvertretend für das System den Intelligenz(Software)-Check. Zudem bemerkt er automatisch den Angriff, wenn dieser fehlschlägt. Ein System, das nicht aktiv verteidigt wird, hat ein Intelligenz-Attribut von +0 und im unalarmierten Zustand keinen Vorteil auf den Check.

Im System eingebaute Firewalls können das Hacking stark erschweren, da sie dem System bei der Verteidigung einen Bonus von +5 geben. Zudem kann der momentane Standort des Hackers

Inventar

- 3.1 Waffenarsenal
- 3.2 Gegenstände
- 3.3 Eigenschaften von Objekten
- 3.4 Fahrzeuge
- 3.5 Charaktere und Fahrzeuge
- 3.6 Beispielfahrzeuge

Nichtspielercharaktere