GRUND-REGELN

BUCH I

Von Astor van Zoff

Copyright.:
Bernd Grudzinski, alias Astor van Zoff.
Dieses Buch darf für den Eigengebrauch kopiert werden, sowohl in Gänze als auch im Einzelnen. Im besonderen dürfen die Kopien „Verschenkt“ werden (ohne jegliche Kosten beim Begünstigten!!!)

Die Kopien dürfen nicht kommerziell genutzt werden, oder in andere Regelwerke eingebunden werden. Eine gesonderte Ausnahme gilt für kostenfreie downloadbare Regelwerke die sich dem Stardust & bright Suns Regelwerk und diesem Copyright vollständig anschießen. Kommerzielle Drucklizenzen werden nur von Bernd Grudzinski, oder seinen Erben vergeben.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Vorwort
Und Erklärung zum Buch

Stardust & bright Suns I wurde damals für erfahrene Rollenspieler geschrieben, und hatte als Grundsatz.:
-Jeder soll die Illusion haben den besten Character der Gruppe zu haben.
-jede Figur , egal was sie kann oder nicht kann soll nützlich sein , und auch mächtige Charactere zusammen mit Luschen agieren können.
-Das System soll so universell sein, dass damit SCI-Fi , Normzeit, Mittelalter , Fantasy ,Horror und Handels Simulationen gespielt werden können.
-Die Figuren sollen über ein hohes maß an Individualität Verfügen.

Stardust & bright Suns II hält sich an denselben Grundsatz. Es wurde nur noch einmal im Ganzen überarbeitet und neu getestet.

Ihr seht jetzt Rechts den Kommentar. Dieser hat weniger mit klaren Fakten als mit Stories am anderem zu tun und soll das ganze auflockern und auch liebenswert machen. Denn oft liebt man Dinge wegen ihrer Fehler statt wegen ihrer Perfektion. Auch sind dort Erklärungen untergebracht die Regeln erläutern sollen um Mißverständnisse zu minimeren.

Das Buch wird einen anderen Aufbau haben als andere Regelwerke des Tischrollenspieles. Die Seiten die andauernd „benutzt" werden finden sich am Anfang. Jene die man nur „einmal im Leben" liest hingegen am Ende. Auch wird alles in sehr komprimierter Form geschrieben werden, um möglichst viel Information klar strukturiert auf eine Seite zu bringen, damit man sich diese leichter merken kann.

Kapitel fangen im Prinzip mit einer Zusammenfassung an und gehen dann ins Detail.

Beginnen wir mit der Frage „Was ist Tischrollenspiel?"
Es geht darum, Figuren zu spielen, die eine Gewisse Ähnlichkeit mit Romanfiguren haben, in einer Geschichte die von mehreren Autoren erzählt wird. Letztendlich wissen Figuren nur Dinge, welche sie erfahren haben. Das Wissen des Spielers ist davon unabhängig. Jeder Spieler hat hierbei die Kontrolle über eine Figur, während der Spielleiter die ganze restliche Welt verwaltet und agieren lässt.

Ziel dieses Spiels ist es „Geschichten" zu erleben, statt sie nur in einem Buch zu lesen. Das Schöne am „Erleben" ist auch das „Beeinflussen", oder das „sich selbst in Schwierigkeiten bringen".

Die alles wurde auch erreicht. Leider gab es bei der In Druckgabe wegen extremen Termindruck einen (100er) Patzer. Die noch einfließenden Änderungen wurden in das halb lese korrigierte Konzept so eingefügt, dass es halb unkorrigiert und ohne die Zusätze in den Druck kam und der Rest gelöscht wurde. Viele Probleme und Unklarheiten stammen daher.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
	Vorwort
Char-1	**Character-Erschaffung**
Char-2	Grundwerte
Char-3	Rasse wählen
Char-4	Grundausbildung
Char-5	Fertigkeiten
Char-9	Vor- & Nachteile
Char-19	Alters-Tabelle
Char-20	Attributs-Tabelle
Char-22	Start-Ausrüstung
Char-24	Character Steigerung
Char-26	Spätere Vor- & Nachteile
Char-27	Character-Bögen
CHAR –28	EPs verschwenden
Fert-1	**Fertigkeiten**
Fert-2	HANDwerk
Fert-3	CHARisma & soziales
Fert-5	KAMPF
Fert-6	KÖRPer
Fert-7	PILOTieren
Fert-9	TECHnik
Fert-10	WAHRnehmung
Fert-11	WISSenschafft
Fert-14	PSIONIK
Fert-25	Regeneration von Psi-P
Fert-26	Reparaturen
Fert-27	FUMBLE-Tabellen
Rassen-1	**Rassen**
Rassen-2	Mensch / Terraner
Rassen-3	Neo-Mensch / ähnliche
Rassen-4	Aquilaner
Rassen-5	Brullrah
Rassen-6	Drallthas
Rassen-7	Elysianer
Rassen-8	Fayizzahr
Rassen-9	Lurrack
Rassen-10	Sackarathas
Rassen-11	Zyloh
Rassen-12	unbedeutende Rassen
Rassen-14	Tiere
Rassen-17	Beispiel-Tiere

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
Rassen-23	Robotter & Androiden
Rassen-24	Clone & Genetoiden
Konst-1	**Konstruktion**
Konst-2	Neubauten
Konst-3	Umbauten
Konst-4	Qualität
Konst-5	Standard Design wählen
Konst-6	Grundwerte modifizieren
Konst-9	Preisberechnung
Konst-10	Sondereinbauten
Konst-18	ungewollte Fehler
Konst-21	Raumschiffe Standard
Konst-24	Raumschiff-Mod.
Konst-27	ALT & ältere Schiffe
Konst-35	Raumschiff-Bögen
Konst-43	Fahrzeuge Standard
Konst-48	Fahrzeug Mods.
Konst-52	Fahrzeug-Bögen
Konst-54	Robotter Standard
Konst-58	Robotter-Mods.
Konst-64	Robotter-Bögen
Konst-66	Waffen-Grundwerte
Konst-72	Waffen-Arten
Konst-84	Waffen-Mods.
Konst-87	Rüstungs-Grundwerte
Konst-89	Rüstungs-Mods
Konst-90	Genetoiden
Konst-93	Immobilien
Konst-98	Computer
Kampf-1	**Kampf**
Kampf-2	Kampfablauf
Kampf-3	Taktik & Führungskraft
	Ansagen der Aktionen
Kampf-4	Initiative
	Defensive Fertigkeiten
Kampf-5	Treffen & Schaden
	AKP-Tabellen
Kampf-8	Feuermodus
Kampf-9	ECM, ECCM & Sensoren
Kampf-10	Fernlenkwaffen

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
Kampf-11	ECM-Treffer
Kampf-12	Zufällige Defekte
Kampf-13	Explodierende Reaktoren
Kampf-14	Energie Hunger
Kampf-15	Taktischer Infantrie-K.
Kampf-16	Null-G / hoch-G
Kampf-17	Treffen & Schaden
Kampf-18	„Wunden“ & „verbluten“
Kampf-19	Heilung von Wunden
Kampf-22	Treffer WM-Tabelle
Kampf-23	Deckung
	TP zu FSP
	Rüstungs-Schäden
Kampf-24	Deckungsfeuer
Kampf-25	Querschläger
Kampf-26	Spezielle Angriffe
	Anspringen
	Ringen
Kampf-27	Entwaffnen
	Bein weg ziehen
	Zurücktreiben
Kampf-28	Diebstahl im NK
	Kitzeln
	Sturmangriff
	Schwerer Schlag
Kampf-29	Feuer & Brände
Kampf-31	Ball Rückstoß
Kampf-32	Pseudo Infantrie-K.
Kampf-33	Taktischer Fahrzeug-K.
	Pilotieren & Steuern
	Andocken & Landen
Kampf-34	Angreifen mit Fahrzeugen
	Jagt-Pilot
Kampf-35	Mehrfachfeuer
	Eingraben
Kampf-36	Panzerungs-Kriticals
Kampf-37	Interne-Kriticals
Kampf-38	gezielt Schießen
	Rammen
Kampf-40	Pseudo Fahrzeug-K.

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
Kampf-41	Taktischer Raum-K.
	Pilotieren & Steuern
	Sondermanöver
Kampf-42	Mehrfachfeuer
	Panzerungs-Kriticals
	Feuerbereiche für Waffen
	Interne Kriticals
	Gezielt Schießen
	Rammen
Kampf-43	Dronenkontrolle
Kampf-44	An & Abdocken
	Raumgreifer –Traktor
Kampf-45	Tech Modifikationen
	Schild härten
	Triebwerk überhitzen
	Reaktor überhitzen
Kampf-46	Pseudo Fahrzeug-K.
Kampf-47	Schlachten Simulation
Tech-1	**Technik**
	Tech-Level
Tech-2	Triebwerke
Tech-3	Hyperraum-Fahrt
Tech-6	Sensoren
Tech-7	Kommunikation
Tech-8	Waffen
Tech-10	Syntho-Zeug
Tech-11	Raumschiff-Größen
Handel-1	**Handel**
Handel-2	Planeten
	Ort
	Makler
Handel-3	Begriffs-Definitionen
Handel-4	Einkauf-Verkauf
Handel-5	AGRAR-Welt
Handel-6	AKADEMIE-Welt
Handel-7	EIGENVERSORGER-Welt
	ELENDER-Steinbrocken
	HANDELS-Welt
Handel-8	INDUSTRIE-Welt

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

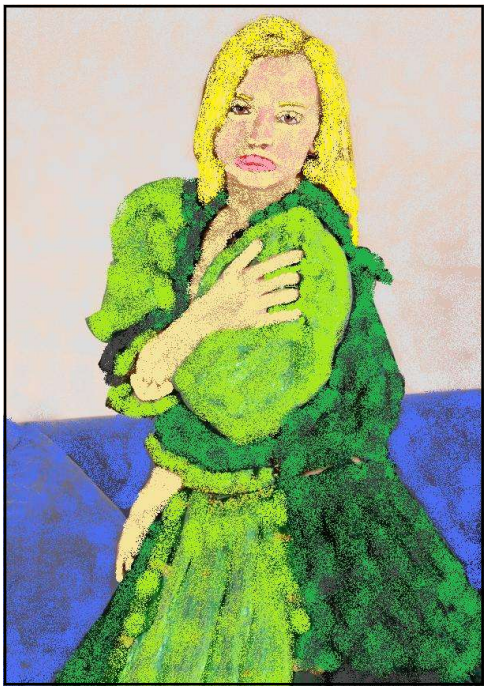
Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
Handel-11	MILLITÄR-Welt
	MÜLL-Welt
	TOURISMUS-Welt
Handel-12	SCHÜRF-Welt
Handel-13	Raumschiff-Piktogramme
Handel-18	Fahrzeug-Piktogramme
Beispiel-1	**Beispiele**
Beispiel-2	Character-Erschaffung
Beispiel-7	Konstruktion
Beispiel-9	Konstruktion Waffen
Beispiel-11	Kampf
Beispiel-14	Raumflug
Beipsiel-16	Raumkampf

CHARACTERERSCHAFFUNG

Checkliste.:

- ein Schmierblatt benutzen und Würfel und Bleistift bereitlegen
- Character-Bögen kopieren und Bereitlegen
- **Attributs-Grundwerte ermitteln**
- **Rasse auswählen und Rassenpaket aufschreiben**
- **10 Fertigkeiten auswählen als Grundausbildung**
- **50 Fertigkeitspunkte vergeben als Einfache Ausbildung**
- **Vor und Nachteile auswählen und in Figur einarbeiten**
- **Alters-Tabelle Benutzen falls nötig**
- Grundsprachen auswählen
- **Character-Werte in den Character-Bogen eintragen und berechnen.**
- Standart-Ausrüstung raussuchen und aufschreiben
- Erweiterte Ausrüstung raussuchen und aufschreiben
- Besitz wie Fahrzeuge oder Raumschiffe raussuchen
- Besitzt modifizieren falls nötig
- **Character-Namen festlegen**
- **Character-Hintergrund festlegen, sowie Freunde & Feinde bestimmen**
- **Der CHARACTER ist endlich fertig**



1W6 = 6 seitiger Würfel

Also sind 1W4 4-seitig und 1W20 20-seitig

Geben tut es derzeit wohl 1W4 / 1W6 / 1 W8 / 1W10 / 1W12 / 1W20 / 1W30 und den 1 W% bzw 1W100

Ja gut der 1W100 wird mit 2 würfeln gewürfelt die 10 Seiten haben. Der erste ist für die Zehnerstellen, der zweite für die 1er Stellen .

Eine 1 & 1 = 11
Eine 5 & 7 = 57
Eine 10 & 1 = 01
Eine 10 & 10 = 100
Damit sind also alle Zahlen von 1 bis 100 möglich

Paschs wie 11.22.33.44.55. 66.77.88.99.100 haben in diesem spiel noch eine Besondere Bedeutung. Dazu aber später etwas in dern Regeln wie man das spiel spielt.

Ach ja 2W6 sind 2 6-seitige Würfel deren Ergebnisse zusammen addiert werden.
6 & 5 = 11

- **Attributs-Grundwerte ermitteln**

Beginnen wir damit das es Attribute gibt, die Den Körper als solches bestimmen und andere die den Geist als solches bestimmen.

Körperliche.:

ST	**Stärke. Pure Muskelkraft**
KO	**Konstitution. Widerstand gegen Schaden & Erschöpfung**
STAT	**Statur. Größe-Breite-Masse, Körperaufbau**
GE	**Geschicklichkeit. Körperbeherrschung & Beweglichkeit**
RE	**Reaktionsvermögen. Schnelligkeit der Reflexe**
KöAu	**Körperliches Aussehen. An der eigenen Rasse gemessen**

Geistige.:

LOG	**Logisches Denk Vermögen. Rechnen und Durchdenken**
ME	**Merkfähigkeit. Erinnerungsvermögen und Bildung**
WI	**Willenskraft. Selbstbeherrschung & Durchsetzungsvermögen**
INT	**Intuition. (unlogisches) Einfühlungsvermögen in Situationen**
EMP	**Empathie. (unlogisches) Einfühlungsvermögen in Wesen**
PSI	**Psi-Kraft. Stärke der psionischen Muskeln**

Es gibt keine Attributs-Werte die kleiner sind als 0 und keine die größer sind als 15. Jeglicher Wert der außerhalb dessen ist wird auf den Grenzwert gesetzt.

Es gibt mehrer Methoden Attribute zu bekommen.

A) Die Festwert-Methode. Alle Attribute sind eine 7.Für eine gewählte schlechtere Zahl daf ein direktes Äquivalent einer besseren Zahl gewählt werden.

B) Die Würfel-Methode. Es werden 12 mal 2W6 gewürfelt, aufgeschrieben und danach auf die Attribute verteilt werden.

C) Es wird ein Robot-Körper gewählt. Die Körperlichen Attribute werden anders ermittelt. Aus dem Konstruktions-Handbuch wird ein Robot-Körper mit maximal 300 Konstruktionspunkten erstellt.

D) Es wird ein Robot-Hirn gewählt. Die geistigen Attribute werden anders ermittelt. Aus dem Konstruktionshandbuch wird ein Robot-Hirn mit maximal 300 Konstruktionspunkten erstellt

Zusatzregel.: wegen den großen Anforderungen an Helden dürfen diese entweder 2 mal 2W6 mehr würfeln beim Verteilen und dadurch 2 schlechte ausgleichen, oder 2 7er gegen eine 8 und eine 10 Tauschen bei Festwerten. Der Robotter hat die Wahl zwischen „Massenwahre“ „limitierte Serie“ oder „verbesserter Prototyp“ Und Das Robot-Hirn hat die Wahl zwischen Normal Robot-Hirn und AI (artifizielle Intelligenz)

Diese Werte Können sich bewegen von ....
NULL (absolut mies teilweise lebensunfähig)

bis 15 (Superheldenhaft).

Normale Wesen Haben aber einen Durchschnitt von 7 und die Werte bewegen sich im Bereich von 2 bis 12.

Äquivalente Zahl
6 & 8
5 & 9
4 & 10
3 & 11
2 & 12
Die 1 und 0 sind nicht wählbar.

Wenn jemand einen Robot-Körper nehmen will sollte er nur die geistigen Attribute auf die normale weise ermitteln.

Bzw bei einem Robot-Hirn nur die Körperlichen, oder gleich beides als Robotter nehmen.

(Bei Robottern und Vollcyborgs bitte die große Rassenbeschreibung durchlesen)

- **Rasse auswählen und Rassenpaket aufschreiben**

Die Liste der Rassen ist Länger, als die der aufgeführten Hauptrassen. Den Rassen wird ein Komplettes erklärendes Kapitel gewidmet. Hier gibt es nur die Kurzerklärung dazu. Robotter finden sich bei den Konstruktionsregeln, und Clone und Teil-Cyborgs bei den Vorteilen.

Die Modifikationen von ST +1 bedeuten das im Rassenpaket Attributs-Modifikationen eingearbeitet sind. Jedes Rassenpaket in sich ist ausgeglichen was die vor und Nachteile angeht.

Menschen (Terraner)
Neo-Menschen (nicht Terraner abstammende Menschen)
Menschenähnliche (Umwelt angepasste Menschen oder Züchtungen sowie Rassen die mit Menschen verwechselt werden können)
Keine Rassenmodifikationen erforderlich

Aquilaner (Reptiloide-Humanoide)
ST+2 / Ko+1 / Psi –2
Lungen & Wasser-Atmer / Schuppenhaut / gute Ausrüstung 1
Berüchtigt / keine Gen-Mutaion & Hornhaut & bessere Attribute /
Psi nicht lernbar , aber PILOT Bonus +5

Brullrah (Humanoide)
STAT+4 / ST +3 / GE-2 / RE-2 / LOG-1 / ME-1
Gutes Heilfleisch 2 / Robust / gutes Gehöhr
kurzsichtig / nicht teamfähig / (Masse x 150%)

DrallThas (Amöben)
KO +2 / EM +2 / GE-1 / RE-1 /PSI-4 / (Fertigkeit) Schauspielern 3
Gestalt-Wandlung einfach. / gutes Heilfleisch 4
Kurzsichtig / Salzalergie (Gutes Heilfleisch setzt aus für 1h)

Elysianer (Menschen-ähnlich)
ST-1 / Ko-1 / ME+1 / PSI+2 / Fertigkeit Telepathie 3 & Suggestion 3 & Kristallin-Technik 1
Psioniker / (& dürfen Psionik als normale Fertigkeit lernen) / jeder Psionik-Einsatz kostet 1 Psi-Punkt weniger.
(Normale Fertigkeiten (außer CHARISMA) Kosten doppelte Fertigkeitspunkte, d.h. für eine Startfertigkeit wie Raumpilot müssen 2 Startfertigkeiten aufgegeben werden.) / tödlich verwundete und sterbende bereiten ihnen Qualen. Die reichweite dafür sind PSI x 100m. Die Qualen haben folgende Auswirkung. Konzentrationsprobleme auf Psionik für 1 Stunde .: Wm-10 bei 1 bis 4 / Wm-20 bei 5-9 / Wm–30 bei 10-19 / Wm-40 bei 20-49 und Wm–50 bei 50 und mehr.

Wie langweilig währen Geschichten ohne die geheimnisvollen anderen Rassen, deren Beweggründe und Fähigkeiten man oft nur raten kann.

Menschen
NEO-Menschen
Menschen-ähnlich
Humanoid
Reptiloid
Vogel-Ähnlich
Insektoid
Amöbe
.....

Aqulaner sehen ein wenig so aus wie aufrecht gehende Krokodile

Brullra wie große Affen, aber ohne Fell.

Drallthas bilden arme und Beine nach bedarf aus.

Elysianer gelten als Machtvoll aber sehr friedlich und sehen aus wie blauhäutige haarlose Menschen

Fayizzahr (Humanoide)
STAT-1 / Fertigkeit Akrobatik 3 & Klettern 3
Krallenhände & Biß / Flughäute und Schwanz
Stunner Berserker

Lurrack (Humanoide)
ST+2 / STAT+2 / LOG –2 / GE-1 / RE-1
Robust / Krallenhände/ Katzenaugen / Luchs-Ohren
Verfressen / Lebensmittel-Allergie (ist Fleischfresser)

Sackarathas (Reptiloid / 6 Glieder)
KO+1 / WI-1
Schuppenhaut / starker Rücken/ Krallenhände & Biß / Hundenase
Berüchtigt / (Masse x200%) / Von Technik Fasziniert / verfressen
(starkes Sozialverhalten, aber geringe Besitzrechtsakzeptanz)

Zyloh (Humanoid)
ST-3 / STAT –4 / GE +2 / WI+2 / LOG+2/ ME+2
Gute Ausbildung 5 /
Niedrig-G-Wesen / Lebens-Erwartung 50 Jahre / Berüchtigt

- **10 Fertigkeiten auswählen als Grundausbildung**

Fertigkeiten sind eingeteilt in Grundfertigkeiten. Jeder beherrscht diese Grundfertigkeiten mit Ausnahme der Psionik, auf dem Grundwert. Die Psionik hingegen muß erst durch ein Psioniker-Talent frei geschaltet werden. Die Werte sind in %. Hinzu kommen 2 Sprachen.

Grundwerte.

CHARisma & soziales	**(KöAu + EM + WI)**
HANDwerk	**(GE + KO + ME)**
KAMPF	**(ST + GE + INT)**
KÖRPer	**(GE + KO + WI)**
PILOTieren	**(GE + RE + INT)**
TECHnik	**(LOG + ME + GE)**
WAHRnehmung	**(INT + EM + LOG)**
WISSenschafft	**(LOG + ME + WI)**
PSIONIK	**(Psi + Psi + Psi)**

Bei Jeder Fertigkeit die einer Grundfertigkeit zugeordnet ist, steht ein Bezugs-Attribut. Dieses ist wichtig für die Berechnung des Bonuses durch „erlernen“. Für jede gelernte Stufe kommt ein Attribut+5 hinzu.
Wählt nun 10 Fertigkeiten aus, welche ihr mit Stufe 1 gelernt habt und schreibt euch jene auf die ihr noch lernen wollt.

Fayizazahr haben einen Hundekopf und nutzen ihre Flughäute gerne.

Lurraks sind wohl übergroße Fellige Katzenwesen.

Sackarathas.. Nun angeblich die Halblinge des Weltraumes. Mit ihrer art auf 2 ..4 oder 6 beine zu gehen oder mit 2 oder 4 Armen etwas zu tun.

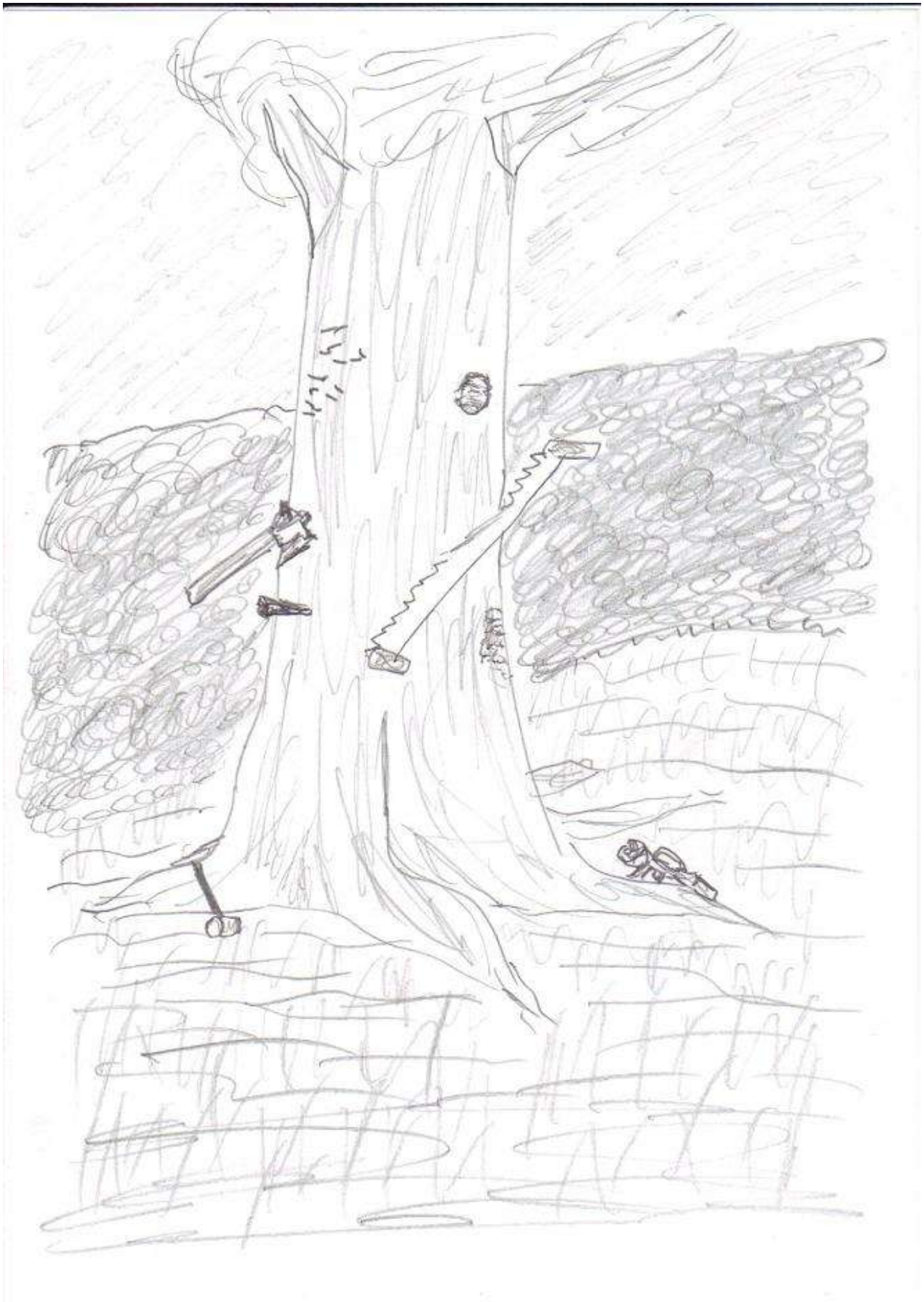
Das Universum ist aber natürlich viel größer und die Rassen deutlich vielfälltiger.

Da die meisten NSCs (Nichtspieler Charactere) mit einem Attributswert von 7 angenommen werden kann man ihnen auch Grundwerte von 21 in allem zugestehen.

Stufe 1 Ko 7 =
1 x +(7+5) = +12

Stufe 5 LOG 12 =
5 x (12+5) = +85

Es ist problemlos möglich werte von über 100 zu erreichen



HANDwerk (GE + KO + ME)

ME	**archaische Fahrzeuge**	**Schlitten kutschen u.v.m**
LOG	**archaischer Hausbau**	**Hütte Haus Burg u.v.m.**
KO	**Haushaltsarbeit**	**Reinigen bis Wareneinkauf**
LOG	**Improvisieren von Gegenständen (McGyver?)**	
ME	**Kochen & backen**	**Lebensmittel-Zubereitung**
GE	**Malen & Zeichnen**	**Bildherstellung von Hand**
ST	**Schmied**	**Metall-Bearbeitung**
GE	**Schreiner**	**Holz-Bearbeitung**
KO	**Steinmetz**	**Steinbearbeitung**
WI	**Tiere Jagen**	**mit archaischer Ausrüstung**
ME	**Chirurgische Medizin**	**Wundenbehandlung Operativ**

Diese Fertigkeiten sind von der modernen Gesellschaft überholt, es sei denn man hat keine modernen Hilfsmittel zur Verfügung.

CHARisma & soziales (KöAu + EM + WI)

WI	**Führungskraft & Befehlen**	**Truppen Leiten & Meinungen beeinfluss.**
EM	**Lehren & Trainieren**	**Intelligenz-Wesen & Tiere**
KäAu	**Moddeltum**	**Aussehen herstellen & Verführen**
INT	**Multimedia Kunst**	**Musik , Rhetorik , ... Usw**
EM	**Psychologie**	**alle Rassen Einschätzen & Heilen**
EM	**Schauspielern**	**Darstellen & Kopieren & Tanzen**
ME	**Sprache & Schrift**	**eine beliebige Sprache**
ME	**Theologie**	**Religions-Kunde & Philosophie**
WI	**Verhandeln& Diplomatie**	**Händler & Geld & Zutexten**
EM	**Verhören& Ausfragen**	**Info Sammeln & methodisches Befragen**

Wenn es darum geht mal etwas nicht mit überlegener Feuerkraft zu lösen, dann ist dies hier die richtige Wahl.

KAMPF (ST+GE+INT)

GE	**archaische & Wurf Waff.**	**Bögen Armbrüste Granaten Klingen**
ST	**bewaffneter Nahkampf**	**Alles was nicht angewachsen ist.**
EM	**Meucheln**	**Sonder-Schaden**
Re	**Parieren & Ausweichen**	**Gezieltes Abwehren von Angriffen.**
GE	**Pistolen & Gewehre**	**Fernkampf mit Leichten Waffen**
KO	**schwere Infantrie Waffen**	**Fernkampf mit schweren Waffen**
KO	**unbewaffneter Nahk.**	**Alles was am Körper angewachsen ist.**

Wenn man das mit dem Verhandeln dann doch lieber lässt.....

Da Fahrzeug-Bau und Haus-Bau vieles gemeinsam haben mit Steinmetz Schreiner und Schmied, können diese mit einer Erschwernis von –50 jeweils für das andere benutzt werden. Kochen zu Haushaltsarbeit auch .

Diese Sozial-Interaktionsfertigkeiten haben viele Gemeinsamkeiten. So können Verhandeln / Verhöhren / Führungskraft / Schauspielern / Lehren / Psychologie mit einer Erschwernis von WM-50 auch sich gegenseitig ersetzen. Das Gleiche mit Moddeltum / Multimediakunst und Theologie.

Unbewaffnet / Bewaffnet / Wurf sind ähnlich. (Wm-50 beim mit anderer Fertigkeit ersetzen) Auch Pistolen / S-I-Wa / archaische Fernwaffen können als Ähnliche Fertigkeit benutzt werden.

KÖRPer **(GE + KO + WI)**

GE	**Fingerfertigkeit**	**Taschenspieler Tricks & Stehlen**
WI	**Schleichen & Balancieren**	**Kontrollierte Bewegung & Tanzen**
KO	**Rennen & Springen**	**schnell & Weit & Lange**
KO	**Schwimmen & Tauchen**	**Bewegung im Wasser**
GE	**Null-G Bewegung**	**geringe Schwerkraft**
ST	**Hoch-G Bewegung**	**hohe Schwerkraft**
GE	**Akrobatik**	**Abrollen & Turnen & Fliegen**
ST	**Klettern**	**Gebirge, Fassaden, ...**
EM	**Reiten**	**Tiere & 2 Räder**
KO	**Spezielle Sportart**	**(nicht näher definiert)**
ME	**Überlebensinstinkt**	**in der Wildnis ohne Ausrüstung**

Das Beherrschen des eigenen Körpers ist auf archaischen Welten überlebenswichtig. In modernen hingegen erledigen viele dieser Dinge Maschinen.

PILOTieren **(GE + RE + INT)**

GE	**Boden-FZG– Pilot**	**Rad-, Kette–, LKT– FZG oder Kutsche**
GE	**Bike-Pilot**	**Boden, Wasser, Schweber**
INT	**Wasser-FZG-Pilot**	**Schiff, U-Boot, Segelschiff, ...**
Ge	**Schweber-Pilot**	**LKT, A-grav, Raumboot, VTOL, Flugz...**
LOG	**Raum-Pilot**	**Raumboot, Raumschiff**
ME	**Großfahrzeug-Pilot**	**Großraumer, Leviatane, Stationen**
LOG	**Geschütze**	**Direktfeuer-Systeme Raum & Fahrzeuge**
LOG	**Fernlenken**	**Dronen, Raketen, Robotter**
INT	**Hyper-Raum-Pilot**	**Linear-Flug & Notsprung**
RE	**Jagd-Pilot**	**Ausweichen im Raum**

Diese Fertigkeiten haben alle etwas mit der Kontrolle von Maschinen zu tun, welche dann die eigentliche Arbeit tun.

TECHnik **(LOG + ME + GE)**

ME	**Ball-Waffentechnik**	**Bauen & Reparieren Projektil-Waffen**
LOG	**Elektrik**	**Bauen & Reparieren Reaktoren, Elektro**
ME	**Energie-Waffentechnik**	**Bauen & Reparieren von Laser, u.ä.**
ME	**Fahrzeug-Technik**	**Reparieren & Planen von Fahrzeugen**
ME	**Gravitik**	**Bauen & Reparieren Schub-Triebwerken**
ME	**Haus-Technik**	**Reparieren & Planen von Häusern**
ME	**Hyper-Technik**	**Bauen & Reparieren von Hyper-Systeme**
INT	**KOM & ECM**	**Stören, entstören und Funken**
GE	**Mechanik**	**Bauen & Reparieren einfache Technik**
ME	**Raumschiff-Technik**	**Reparieren & Planen Raumfahrzeuge**

Ähnliche Fertigkeiten sind auch. (WM-50 möglich)

schleichen / Null-G / schwimmen / Reiten sind Ähnlich (Wm-50 möglich)

Rennen / Hoch-g / Akrobatik / Klettern

Boden / Wasser / Schweber / Bike

Schweber / Raum

Geschütze / Fernlenken / Artelerie

Das Steuern von Geschützen im Raum hat nahezu nichts mit peilen über den Lauf zu tun, sondern mit viel computerunterstützter kurz vorrausberechnung.

Reparieren & planen erlaubt die „selbstreparatur“ fähigkeiten zu benutzen, sowie mit passenden rsatzteilen Reperaturen aus zu führen, sowie eine Konstruktion zu planen.

(auf der nächsten Seite geht die liste weiter)

====>

GE	**Robotik**	**reparieren & planen**
ME	**Sprengstoff-Technik**	**Bomben, Sprengköpfe, Granaten**

Technische Fertigkeiten bedingen eine gewisse Verständnis des spielers der Materie. Er kann sich durch kluges Vorgehen vieles erleichtern. Wenn ihm oder dem Spielleiter das Fehlt, Sollte eine Individuelle reglung und Pseudologik verwendet werden wie wir sie alle aus Spielfilmen kennen.

WAHRnehmung (INT + EM + LOG)

PSI	**Gefahren sinn**	**Warnung in letzter Sekunde.**
LOG	**pers. Wahrnehmung**	**Sinnesschärfe & Aufmerksamkeit**
ME	**Schnelllesen**	**Info-erhalten aus Wust von Text**
GE	**Sensoren bedienen**	**Fahrzeuge & Klein Sensoren**
ME	**Taktischer Kampfsinn**	**Taktik & Wahrnehmung im Kampf**

Diese Wahrnehmungen beinhalten, das die Wahrnehmungen durch Augen, Ohren, Geruch, Vibration, usw nicht eingeschränkt sind. Helme WM werden auf Wahrnehmungen angerechnet. Sehen bedeutet kurz (x/1) WAHR m / mittel (x/2) 2 mal WAHR m / Weit (x3) 4 mal WAHR m / Extrem (x/4) 8 mal WAHR m.

WISSenschaft (LOG + ME + WI)

ME	**Allgemeine Wissenschaft**	**Physik Biologie Chemie Mathematik**
ME	**Allgemein Medizin**	**Krankheiten & Gifte & Regeneration**
INT	**Genetik**	**Clone & Genetoiden herstellen**
INT	**Geologie & Metallurgie**	**Material & Strukturen & Wert**
LOG	**Höhere Mathematik**	**Komplizierte Berechnung ohne Hilfe**
ME	**Hyper-Physik**	**Hyperraum, Gravitation, Energiefelder**
ME	**Industrielle Chemie**	**Syntho Nahrung / Medizin / Material**
ME	**Kybernetik**	**Cyborg & Bauteile herstellen**
LOG	**Navigation**	**Kursberechnung Planetar & Raum**
LOG	**Programmieren**	**Computer, Robotter, Hacken**
INT	**Taktik & Strategie**	**Kampftaktik & Informationsauswertung**

Wissenschaften an sich sind gut darin Dinge zu erklären. Manchmal sind sie auch so sehr nützlich.

Zum Bauen oder zum reparieren, ohne passende Ersatzteile, ist aber die jeweilige technische Fertigkeit nötig, oder die R&P mit Ähnlichkeits-Malus (WM-50)

Ähnliche Fertigkeiten (Wm-50 möglich) sind

Energie-Waffen / Ball-Waffen / Sprengstoffe / Mechanik / Robott

Gravitik / Hyper / Elektrik / En-Waffen /

Pers.Wahr / Takt Kampf

Der Nachteil kurzsichtig bedeutet Misserfolg in Wahrnehmungsproben über kurzer Entfernung.

Achtung Chirurgie ist Handwerk.

Ähnliche Fertigkeiten sind (WM-50)

Genetik / Kybernetik / alg MED

Alg Wissen / Höher Mat / Navigation / Taktik

Geologie / Industrie Chem

PSIONIK (Psi + Psi + Psi)

WI	**Ballistisches Rüstung**	**Ballistische Rüstung = +RK**
WI	**Ballistisches Schutzfeld**	**Ballistische Schutzschirm = +TP**
INT	**Energetinese**	**Elektrizität beherrschen**
WI	**Energetisches Rüstung**	**Energetische Rüstung = +RK**
WI	**Energetisches Schutzfeld**	**Energetische Schutzschirm = +TP**
EM	**Heilung**	**meist anderer.**
INT	**Hyper-Tunnel**	**Wurmloch-Erschaffung**
KO	**Körperwandlung**	**Aussehen & Gestallt verändern**
EM	**Kristallin Technik**	**Elysianische Technik (nur für Elysianer)**
WI	**Mentaler Block**	**Abschirmung des Geistes**
EM	**PSI Kampf Parade**	**Abwehr von PSI**
LOG	**Pyrokinese**	**Feuer beherrschen**
KO	**Regeneration**	**automatische Selbstheilung**
EM	**Suggestion**	**Gedanken Senden & Beherrschen**
EM	**Telepathie**	**Gedanken lesen & suchen**
WI	**Telekinese**	**Objekte bewegen**
LOG	**Teleportation**	**Hyperraumsprung**
WI	**Tiefenhypnose**	**Dauerkontrolle Versklavung**
ME	**Visuelle Abschirmung**	**Holo-Bild-Erschaffung**
WI	**Winterschlaf**	**Überleben**

Diese Fertigkeiten können nur von Psionikern eingesetzt werden. Jegliche Nutzung als nicht ausgebildeter Psioniker ist nicht machbar.

- **50 Fertigkeitspunkte vergeben als Einfache Ausbildung**

Zusätzlich zu der Grundausbildung erhaltet ihr eine Ausbildung um eure Fähigkeiten zu vertiefen (Lehre / Weiterbildende Schulen usw)

Eine Neue Fertigkeit zu lernen kostet 5 Fertigkeitspunkte.
Eine Steigerung um 1 Stufe kostet die Neue Stufe in Fertigkeitspunkten.
Das Maximum bei der Character-Erschaffung liegt bei Stufe 6.
(Die Sprachen werden kostenlos auf Stufe 3 Heimat-Sprache / 2 Allgemein-Sprache gesteigert)

	FP	Von 0	Von 1	Bezeichnung
1	5	5	-	Hobby
2	2	7	2	Lehre
3	3	10	5	Fachmann
4	4	14	9	Weitergebildet
5	5	19	14	Meister
6	6	25	20	Spezialist (Elite)
7+	(#)			Elite

Ähnliche Fertigkeiten (WM-50 möglich)

Mentaler Block/ Telepathie / suggestion / Tiefenhypnose

Telekinese / Pyrokinese / Energetinese / Psi kampf parade

Theleport / Hypertunnel

Ball rüstung / En Rüstung / ball Schutzfeld / En Schutzfeld

Regeneration / Heilung / Winterschlaf / Körper W.

Es wird also möglich sein auch höhere Stufen der Ausbildung zu erklimmen. Dies aber erst beim spielen der Figur und nicht beim Erschaffen.

Natürlich kosten dann die höheren Stufen entsprechend Fertigkeitspunkte.

7 = 7 FP
8 = 8 FP
9 = 9 FP
10 = 10 FP
Und ja auch
11 = 11 FP
12 = 12 FP
13 = 13 FP

- **Vor und Nachteile auswählen und in Figur einarbeiten**

Vorteile werden in Vorteilspunkte gewertet. Nachteile in Nachteilspunkte. NSCs sollten Vorteile komplett mit Nachteilen ausgleichen. Spieler Charactere Hingegen wird erlaubt 10 Vorteilspunkte nicht ausgleichen zu müssen.

Es gibt kein Limit, aber Charactere mit mehr als 30 Nachteilspunkten tendieren zu Unspielbarkeit. Und schon bei 20 Nachteilspunkten bedarf es sehr erfahrener Spieler und Spielleiter.

	Nachteile	
1	Ohne Geruchsinn	Wahrnehmung Fehlschlag
1	hört schlecht	Wahrnehmung kurz
2	ohne Gehöhr	Wahrnehmung Fehlschlag
1	Kurzsichtig	Wahrnehmung kurz
3	Blind	Wahrnehmung Fehlschlag
1	Sprachbehindert	Sprachen sprechen Wm-50
2	Stumm	nicht sprechen
1	Lebensmittel Allergie I	Unverträglichkeit / Ärgernis
2	Lebensmittel Allergie II	Krank sein (Wm– 1W6 x10)
3	Lebensmittel Allergie III	Medizinischer Notfall (Koma)
1	allgemeine Allergie I	Unverträglichkeit / Ärgernis
2	allgemeine Allergie II	Krank sein (Wm– 1W6 x10)
3	allgemeine Allergie III	Medizinischer Notfall (Koma)
1	Primärhand gebunden	ist nicht Beidhändig (2te Hand Wm-10) (Dies ist unerheblich für 2 Händige Waffen)
2	schwächlich	LP –5 (nicht robust)
3	Fremd-Athmosphären-Athmer	Braucht Immer LEH (nicht Cyborg)
1	zittrig	AKP-1 (keine bonus AKP)
2	Nervenleiden	AKP-1W6 (1 mal pro Tag würfeln)
2	schwacher Rücken	Traglast (x50%)
1	schwache Hände	Wm-20 bei Waffen mit Rückstoß
2	Einarmig	keine 2 Hand Aktionen / Waffen
2	Einbeinig	Gehen 50% / Rennen gar nicht
3	Rollstuhlfahrer	Nur kriechen 1m /Rd
2	genetische Mutation	Heil-Med Proben WM –10
2	Niedrig-G-Wesen	muß Hoch-G Proben machen bei 1g TRGF / 2 (Null-G „Auto Erfolg“)
3	Tödliche Krankheit I	5 Jahre (nicht heilbar)
4	Tödliche Krankheit II	2 Jahre (nicht heilbar)
5	Tödliche Krankheit III	1 Jahr (nicht heilbar)

Es wird angeraten sich erst die Nachteile raus zu suchen, damit man weiß was man spielen will.

Am einfachsten man stimmt die Nachteile aufeinander ab und macht eine Geschichte daraus.

Jeder Nachteil darf nur 1 mal gewählt werden.

Nachteile mit Stufen auch nur eine davon.

Nachteile überschreiben Vorteile.

Wer Schwächlich und robust ist, hat NUR den Nachteil muß aber die Vorteilspunkte bezahlen.

Völlig unheilbar ist eine tödliche Krankheit nicht, aber außerhalb der normalen Möglichkeit der Medizin.

Rollstühle geben auf Ausweichen Wm-100, und müssen mit Boden-Fahrzeug-Pilot bedient werden.

Nachteile

2	Adrenalin-Junky	braucht Gefahr (Gefahrensinnfehl)
1	Berüchtigt	wird negativ angesehen
1	Gesucht vom Gesetz I	Nur 1 imperium
2	Gesucht vom Gesetz II	überall
1	Gesucht von Feinden I	die Schaden wollen
2	Gesucht von Feinden II	die Gefangen nehmen wollen
3	Gesucht von Feinden III	die Töten wollen
1	Feinde in gehobener Position I	1 Harmloser Feind
2	Feinde in gehobener Position II	& 1 Harmlose Feind
3	Feinde in gehobener Position III	& 1 mittlere Feind
4	Feinde in gehobener Position IV	& 1 mittlere Feind
5	Feinde in gehobener Position V	& 1 gefährliche Feind
6	Feinde in gehobener Position VI	& 1 tödlicher Feind
1	schlechte Kindheit	Grundfertigkeit CHAR WM-5
1	keine Familie	(keinen Clan)
2	keine Freunde	(keine Freunde)
1	Nicht Teamfähig I	Aussenseiter (kein Team Bonus)
2	Nicht Teamfähig II	Störenfried (negativer Team Malus)
1	von Technik fasziniert	Probe WI x 5 um sich los zu reißen
1	lehnt Technik ab	Probe Wi x 5 um sie zu benutzen
1	Ideologist I	Ehrenkodex (positiv)
2	Ideologist II	Ehrenkodex (Böse)
3	Ideologist III	fanatischer Kodex (positiv)
4	Ideologist IV	Fanatischer Kodex (zerstörend)
1	Mystizist	Geister & Magie & Schicksal ....
2	Religiöser Fanatiker	Lebt & Stirbt für den Glauben
1	Paranoia	Probe WI x 5 um zu „vertrauen“
2	Phobie	Probe Wi x 5 um zu „agieren“
1	Überheblichkeit	Selbstüberschätzung
1	Süchtig I	1 leichte Sucht (1 x / Tag)
2	Süchtig II	1 leichte Sucht (10 x / Tag)
3	Süchtig III	1 mittlere Sucht (1x / Tag)
4	Süchtig IV	1 mittlere Sucht (5x / Tag)
5	Süchtig V	1 schwere Sucht (1x / Tag)
1	Wahnsinn I	seltsames Verhalten
2	Wahnsinn II	tut unsinniges / Störendes
3	Wahnsinn III	bringt alle in Gefahr

Feinde harmlos:
Bürgermeister
Polizei chef
Mediendirektor
Piraten Kapitän

Feinde Mittel:
Planet-Präsident
Piraten-Boss
Konzern-Direk.
Held eines Imper.
Diplomat
Psie-Krieger Gilde

Feinde Gefährlich:
Admiral-Imper.
Geheimdienst Imp
Herrscher Imp.
Alle Psi Gilden

Feinde tödlich:
Papst (alle IMP)
Der TOD
Das SCHICKSAL
JEDER Bürger
DU selbst 5% /Tag
(z.B. Lycantrophie oder Wahnsinn)

Proben WI
1te 1 AKP
2te 2 AKP
3te 5 AKP
4+ 1h

Leichte sucht.:
(WI x5 / Wm- 10)
Kaffe, Rauchen, Süßigkeiten, leichter Alk, Heftchen, Spielen.....

Mittlere Sucht .:
(WI x2 / WM –20)
Alkohohl, Medizin, leichte Drogen

Schwere Sucht.:
(WI x1 / WM-50)
DROGEN!!!!!!

Nachteile

1	Depressiv I	kein Selbstwertgefühl
2	Depressiv II	Selbstmord gefährdet
3	Depressiv III	Todes Sehnsucht
1	Zerstreut ME Proben x 1/2	immer etwas abgelenkt
2	Analphabeth	nur Reden nicht Schreiben
1	Nachtblind	Nachts WAHR –50
3	Armut	hat NICHTS an Ausrüstung, (gar nichts, außer 1W100x100 Cr Schulden oder ist Sklave)
2	schwaches Imunsystem	RTW Gift um 1 Stufe schwerer
1	schwacher Magen	Wi x5 gegen Übergeben 1W6 min
2	Flashbacks (Kampf-Begin)	Gefahr = Wi x 5 gegen Starre
2	Schwache Nerven	WI proben Chance halbiert
4	Panik-anfällig (jede Rd)	Kampf Wi x5 gegen Weglaufen
2	Stunner-Berserker	Bei EN-AKP Treffern gerät derjenige in Raserei und greift willkürlich an. RTW WI x5—AKP-Verlust (der RD) (Am Ende jeder RD erneut ein RTW zum beenden)
1	Kopfschmerzanfälligkeit	die 11 ist kein Kritischer Erfolg
2	Konzentrationsunfähig	die 55-100 sind keine K-Erfolge
3	von Alpträumen gelplagt	die 22/33/44 ist kein K-Erfolg
1	Alter I (etwas Älter)	+10 FP & INI –1 & Alterstabelle
2	Alter II (zu alt für den Job)	+25 FP & INI –2 & Alterstabelle
3	Alter III (hallo Opa)	+50 FP & INI –3 & Alterstabelle
	Diese Fertigkeitspunkte dürfen von Psionikern AUCH für PSI-Fertigkeiten genutzt werden.	
2	Jugend I (Recht Jung)	-10 FP & INI +1 , ST –1
4	Jugend II (Jugendlicher)	-25 FP & INI +2 ST –2
6	Jugend III (Kind)	-50 FP & INI +3 ST –3
5	Unglücksrabe I	Proben 2 Würfe, schlechtere Gilt
10	Unglücksrabe II	& verhindert Glückskind in 100m
15	Unglücksrabe III	& niemals gute oder Krit Erfolge.
20	Unglücksrabe IV	& ist Schuld an 1 Fremd-Tod / Tag

Die Nachteile überdecken Vorteile wenn die Vorteile einen Bonus geben wo die Nachteile einen Malus geben von der Selben Art Sind . Der Vorteil bleibt, und muß mit Punkten bezahlt werden bis der Nachteil verschwindet.

Vorsicht, die Kombination bestimmter Nachteile kann mehr sein als die Summe ihrer Teile.

Sich beim Kämpfen zu übergeben ist schon so übel (Wm –20) im Raumanzug kann es sogar Sicht behindern (Wahr WM–100) oder zu anderen technischen Problemen führen

Ein RTW der schwerer als Exeter sein würde hat eine genau 0% Chance.

Wir wollen ja niemanden vorschreiben wie alt seine Figur ist.

Jemals von nem „Jonas“ gehört? Auf manchen schiffen wurde solche Leute auch ausgesetzt.

„Gute Ausbildung“ und „Jugend“ sind also kein Problem.

Allesfresser und Lebensmittel-Allergie hingegen stören einander.

Nachteile

Weicheier die Verletzungen erleiden immer wenn sie mindestens Leicht verletzt werden einen Angstzustand und verbringen einige Zeit mit Jammern und Schreien. Dafür sind sie meist sozial sehr gut.

1	**Weichei I**	**1 RD 1 AKP**	**CHAR +2**
2	**Weichei II**	**1W6 RD 1W2 AKP**	**CHAR +4**
3	**Weichei III**	**1W20 RD 1W4 AKP**	**CHAR +6**

Auf Kriegsfuß mit „XXX“ bedeutet einen Malus von –10 auf der einen Grund-Fertigkeit zu erleiden, dafür aber einen Bonus vom +5 auf eine oder 2 andere. Es darf nur ein einzelner „Kriegsfuß mit …“ Genommen werden.

1	**„Waffen“**	**-10 KAMPF / +5 CHAR / +5 WISS**
1	**„Maschinen“**	**-10 TECH / +5 WAHR / +5 KÖRP**
1	**„Sport“**	**-10 KÖRP / +5 TECH / +5 HAND**
1	**„Personen“**	**-10 CHAR / +5 KAMPF / +5 HAND**
1	**„Aufmerksamkeit“**	**-10 WAHR / +5 PILOT / +5 CHAR**
1	**„Schule“**	**-10 WISS / +5 HAND / +5 KÖRP**
1	**„Steuerungen“**	**-10 PILOT / +5 KAMPF / +5 KÖRP**

„Hörig“ sein, bedeutet auf eine Person fixiert zu sein. Deren Anweisungen oder Bitten wird nachgekommen (RTW Wille falls man dies nicht will und WM+50 wenn der Selbstmörderisch ist) Solabnge die Person in der Nähe ist (Sicht & Sprachweite) erhält der „höhrige“ einen Bonus von +1 AKP. Wenn diese Person nicht da ist, erleidet sie hingegen einen Malus von –1 AKP.

1	**Höhrig I**	**eine Figur der eigenen Abenteurer Gruppe**
2	**Höhrig II**	**eine Figur die von einem andere Spieler gesteuert wird**
3	**Höhrig III**	**eine NSC-Figur, die auf sich selbst aufpassen kann.**
4	**Höhrig IV**	**ein harm- & Hilflose NSC-Figur (z.b. eigenes Kind)**
5	**Höhrig V**	**ein Sklavenhalter. (Böse NSC-Figur)**

Vorteile			
1	gute Ausbildung I	+5 FP	normale Fertigkeiten
2	gute Ausbildung II	+15 FP	normale Fertigkeiten
3	gute Ausbildung III	+25 FP	normale Fertigkeiten
4	gute Ausbildung IV	+35 FP	normale Fertigkeiten
5	gute Ausbildung V	+50 FP	normale Fertigkeiten
1	Bessere Attribute I	1x (+1)	
2	Bessere Attribute II	1x (+2) / 3x (+1)	
3	Bessere Attribute III	1x (+3) / 2x (+2) / 5 x (+1)	
4	Bessere Attribute IV	1x (+4) / 2x (+3) / 4x (+2) / 10x +1)	
5	Bessere Attribute V	1x (+5) / 2x (+4) / 4x (+3) / 10x (+2)	
1	Bessere Attribute noch mal wählen dürfen		
1	Reichtum I	Konto oder Bargeld +1000 Cr	
2	Reichtum II	Konto oder Bargeld +10 KCr	
3	Reichtum III	Konto oder Bargeld +100 KCr	
4	Reichtum IV	Konto oder Bargeld +1 MCr	
5	Reichtum V	Konto oder Bargeld +10 MC	
1	Besitz I	einen Robot-Diener 1W6 KCr	
2	Besitz II	ein Standard Fahrzeug bis 4W6 KCr	
3	Besitz III	ein Standard Raumboot & Bewaffnung 4W6 x 10 KCr	
4	Besitz IV	ein Standard Raumschiff & Bewaffnung 4W6 x 100 KCr	
		ein modifiziertes Raumboot & Bew. 3W6 x 100 KCr	
5	Besitz V	ein Standard Raumschiff & Bewaffnung 4W6 x 1 MCr	
		ein modifiziertes Raumschiff & Bew. 3W6 x1 MCr	
1	gute persönliche Ausrüstung I	20 Teile, je maximal 100 Cr	
2	gute persönliche Ausrüstung II	50 Teile, je maximal 500 Cr	
3	gute persönliche Ausrüstung III	100 Teile, je maximal 2500 Cr	
1	gutes Heilfleisch I	KO min 4	Heilt 1 LP / 3 Tage je Wunde
2	gutes Heilfleisch II	KO min 6	Heilt 1 LP / Tag je Wunde
3	gutes Heilfleisch III	KO min 8	Heilt 1W4 LP / Tag je Wunde
4	gutes Heilfleisch IV	KO min 10	Heilt 1W6 LP / 6 Stunden je Wunde
5	gutes Heilfleisch V	KO min 12	Heilt 1W6 LP / Stunde je Wunde
1	Vielseitigkeit I	Null-Stufen Fertigkeit bekommt Bonus +5	
2	Vielseitigkeit II	Null-Stufen Fertigkeit bekommt Bonus +10	
3	Vielseitigkeit III	Null-Stufen Fertigkeit bekommt Bonus +15	
1	Gift Resistenz I	KO min 6	Gift RTW+10 Wirkung (3/4)
2	Gift Resistenz II	KO min 8	Gift RTW+20 Wirkung (1/2)
3	Gift Resistenz III	KO min 10	Gift RTW+30 Wirkung (1/4)
4	Gift Resistenz IV	KO min 12	Gift RTW+40 Wirkung (1/10)
5	Gift Resistenz V	KO min 14	Gift RTW+100 Wirkung (0)

FP Sind Fertigkeitspunkte.

Bei bessere Attribute DARF KEIN ATTRUBUT doppelt verbessert werden.

Reichtum kann NICHT vor Beginn des Abenteuers in Ausrüstung umgewandelt werden.

Auch verfällt bei gute Ausrüstung die Differenz zwischen Wert und Preislimit.

Blutungen werden gestoppt bei gutes Heilfleisch.
I = leichte Wunde
II = Wunde
III = schwere Wun.
IV = komatös W.
V = tödliche W.

Bei einem letztendlichen TOD weil LP max im minus fällt Regeneration aus.

Vielseitigkeit ist für „ungelernte" Fertigkeiten.

Gift Resistenz macht zusätzlich auch völlig immun gegen Giftstärken.:

I = alpha
II = beta
III = gamma
IV = delta
V = Exeter

Vorteile			
1	Krankheitsresistenz I	KO min 4	RTW Gift +10
2	Krankheitsresistenz II	KO min 6	RTW Gift +20
3	Krankheitsresistenz III	KO min 8	RTW Gift +30
1	Hitze Resistenz I	KO min 6	EN-Schaden –1 (Hitze)
2	Hitze Resistenz II	KO min 8	EN-Schaden –2 (Hitze)
3	Hitze Resistenz III	KO min 10	EN Schaden –3 (Hitze)
4	Hitze Resistenz IV	KO min 12	EN Schaden -4 (Hitze)
5	Hitze Resistenz V	KO min 14	EN Schaden –5 (Hitze)
1	Stunn Resistenz I	WI min 6	AKP Verlust –1
2	Stunn Resistenz II	WI min 8	AKP Verlust –2
3	Stunn Resistenz III	WI min 10	AKP Verlust –3
4	Stunn Resistenz IV	WI min 12	AKP Verlust –4
5	Stunn Resistenz V	WI min 14	AKP Verlust –5
1	Kälte Resistenz I	KO min 8	bis –5° C
2	Kälte Resistenz II	KO min 10	bis –100° C
1	Säure Resistenz I	KO min 8	Säure Schaden –4
2	Säure Resistenz II	KO min 12	Säure Schaden –20
1	Psi Resistenz I	PSI max 8	RTW PSI +10
2	Psi Resistenz II	PSI max 6	RTW PSI +20
3	Psi Resistenz III	PSI max 4	RTW PSI +30
4	Psi Resistenz IV	PSI max 2	RTW PSI +40
5	Psi Resistenz V	PSI max 0	RTW PSI +50
2	angelernter Psioniker	1 Psi Fertigkeit Stufe 1	
5	Psioniker	5 Psi Fertigkeiten Stufe 1 & 20 FP für Psi	
10	Psioniker Meister	10 Psi Fertigkeiten Stufe 1 & 45 FP für Psi	
1	Glückskind I	Glückswurf 1 pro Real Tag / 2ter zählt	
2	Glückskind II	Glückswurf 2 pro Real Tag / 2ter Zählt	
3	Glückskind III	Glückswurf 4 pro Real Tag / besserer zählt	
4	Glückskind IV	Glückswurf 8 pro Real Tag / besserer zählt	
5	Glückskind V	Glückswurf alle /besserer Zählt	
1	PP-Reservoir I	Psioniker	PP-max +5
2	PP-Reservoir II	Psioniker	PP-max +10
3	PP-Reservoir III	Psioniker	PP-max +20
4	PP-Reservoir IV	Psioniker	PP-max +30
5	PP-Reservoir V	Psioniker	PP-max +40

RTW Gifte.:
Alph (WI+KO) x3
Beta (WI+KO) x2
Gam (WI+KO) x1
Delta (KO) x1
Exet (KO) x1

Krankheiten und Gifte sind regeltechnisch das Gleiche. Die RTW-Gift Bonies sind aber Additiv, die Summe gilt.

RTW Psi .:
Geistige Wirkung (WI) x3

Feuer / Elektro/ Objekte / Transport (Ausweichen & parieren)

Heilung / Verwandung (KO) x3

Glückswürfe sind eigene Fertigkeits- oder Treffproben, nicht aber Schadenswürfe.

Auch kann man damit keinen Wurf von jemand anderem beeinflussen.

PP sind Psie Punkte, also die Menge an Psi die ein Psioniker nutzen kann.

Vorteile

1	Hundenase	Geruch Wm +50
1	Luchs-Ohren	Ultraschall und Lauschen Wm +50
1	Katzen-Augen	Nachtsicht und Sehen Wm +20
1	Allesfresser	jede Nahrung vertragen
1	Robust	+ 5 LP
2	Schmerz-resistent	WM Abzüge (Wunden) um 10 verringert
3	Wasser und Luft Atmer	
1	Berühmt	Bekannt und gut angesehen
1	hat Kumpels (Freunde)	20% pro Welt das 1W4 da sind
2	hat Freunde (Freunde)	20% pro Welt das 1W10 vorbei kommen
3	Hat Bewunderer (Freunde)	20% pro Welt das 1W% ihm helfen
1	hat angesehne Familie	erleichtert das Leben
2	Hat Familien Clan	ist relativ mächtig.
1	Krallenhände	-10 PILOT & TECHNIK / +10 KAMPF & KÖRPER
1	andere Körperwaffe je	Biß, Schwanz, Kopfhorn, Armsäbel
2	Dicke Haut I	Schuppenhaut LP +20
4	Dicke Haut II	Hornplatten LP +50
2	Starker Rücken	Tragkraft x 200%
1	Flughäute	Kann Sturz Bremsen & Springen x200%
2	Flügel	kann Fliegen Rennen x 200%
1	gutes Koordinationsvermögen	LOG min 13 AKP+2
2	Photographisches Gedächtnis	ME min 15
	Erinnert sich auch an Dinge die nicht gemerkt wurden.	
1	Sprach Genie	ME min 12 Sprachen +10
2	Technik Wizzard	+10 Bonus auf TECHNIK
3	Pilot Ass	+10 Bonus auf PILOT
2	Geborener Diplomat	+10 Bonus auf CHAR
2	Geborener Handwerker	+10 Bonus auf HAND
3	Killer ASS	+10 Bonus auf KAMPF
2	Artisten Ass	+10 Bonus auf KÖRP
2	Wissenschaftler ASS	+10 Bonus auf WISS
1	6ter Sinn	+10 Bonus auf WAHR
4	PSI ASS	+10 Bonus auf PSIONIK
2	Eiserner Wille	Immun Gegen geistige Beeinflussung
3	eiserner Wille II	Immun jede geistige Psionik
1	Sonnenschein	Verbreitet gute Laune in CHAR m
1	Hundeblick (CHAR %)	Treuherzig Schauen wegen Vergebung
3	Hoch-G-Wesen	muß bei 1g Niedrig-G proben machen
		TRGF x 2, Hoch G „Auto-Erfolg“

Krallenhände machen 1W4 Schaden, und haben WM +0

Biß 1W6 WM-10
Schwanz
1W4 WM+10
Kopfhorn
1W8 WM –20
Armsäbel
1W8 WM +0 aber keine Hand.

Freunde Und Familien werden gerne als Nachteils-Punkte Weg gewählt. Dabei bringen sie nicht nur Probleme wie Gründe Für abenteuer, sondern können auch Sehr hilfreich sein.

Fliegen ist immer eine volle (5 AKP) Aktion. Sturz abfangen immer eine Standard Aktion (2 AKP) und alle Aktionen in der Luft sind um +1 AKP erschwert.

Ihr kennt bestimmt jemanden dem man nicht böse sein kann? Der immer was anstellt, aber damit immer durchkommt? Naja es mag an einem Hundeblick liegen.

Geistige Psionik
Telepathie / Suggestion / Tiefen-Hypnose

Vorteile

1	Taktik-Genie	Bei „eigener“ Taktik & Strategie-Probe wird der INI Bonus für sich selbst um 1W (Stufe Taktik) erhöht.
2	Strategie-Genie	Bei „eigener“ Taktik & Strategie-Probe für eine Gruppe erhalten alle, außer dem Strategen INI, plus 1W (Stufe Taktik) hinzu.
2	Geborener Anführer	Kann ohne Proben zu machen WI+KöAu Leuten im Kampf einen zusätzlichen Moralbonus von WM+5 auf 1 Fertigkeit geben. Dies ist additiv zur Führungs-Fertigkeit.
2	Flexibles Denken	Das Umdenken im Kampf fällt sehr leicht und so kostet das „Handlungen ändern“ nur 2 AKP statt 5 AKP.

0	Clon– Spezialpaket	Hypno-programmierung ohne Limit
	Nachteil 1 Punkt	Unfruchtbar
	Nachteil 2 Punkte	Lebenslimit 1 W 20 Jahre
	Vorteil 5 Punkte	1 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 6
	Vorteil 3 Punkte	1 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 5
	Vorteil 1 Punkt	1 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 4
	Vorteil 1 Punkt	2 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 3
	Vorteil 1 Punkt	3 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 2
	Vorteil 1 Punkt	5 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 1#

Clone Verlieren Alle Grundausbildungen und Weiterbildungen und bekommen dafür 10 Hypnoprogrammierte Fertigkeiten auf Stufe 3. diese Sind NICHT steigerbar. Sie Können von da an normal im Rang aufsteigen und neue Fertigkeiten normal lernen, oder sich neue Fertigkeiten Hypno programmieren lassen ohne die Vorraussetzungen zu erfüllen oder Nachteile durch Überprogrammierung zu erleiden.

0	Teil-Cyborg-Spezialpaket	für 5 KCr / Alpha Ware
	Nachteil 1 Punkt	Häßlich KöAu minus Cyborg VT Punkte
	Nachteil 1 Punkt	Cybernetik Stunner anfällig
	Nachteil 1 Punkt	Cybernetik Wetterempfindlich
	Vorteil 1 Punkt	Für 250 KCr / Alpha Ware
	Vorteil 2 Punkt	für 500 KCr / bis Beta Ware
	Vorteil 3 Punkt	für 1000 KCr / bis Gamma Ware
	Vorteil 4 Punkt	für 2 MCr / bis Delta Ware
	Vorteil 5 Punkt	für 4 MCr / bis Exeter Ware
	Vorteil 6 Punkte	Kosten egal / bis Exeter Ware

Teil Cyborgs sind Individuen die meist Tödlich verletzt, gerettet wurden oder mit Absicht Fleisch gegen Technik austauschen. Es wird immer einen Restorganismus geben, der Zu erhalten nötig ist. Und Immer ist eine Lebenserhaltung notwendig, die die Einsatzzeit der Technik Limitiert. Diese kann auch bei den entsprechenden Körpern als Lebenserhaltung für die organischen Komponenten funktionieren.

Hypno Programmierte Fertigkeiten sind nicht Steigerbar. Man kann aber eine Fertigkeit parallele lernen und damit dann Überhohlen.

Clone und genetoiden sind „erschaffene“ und programmierte Wesen, deren Körper sich an normalen Wesen orientieren.

Teilcyborgs sind keine Robotkörper mit Gehirn, denn dies währen Voll-Cyborgs.

Die spezifischen-Vorteile und Nachteile In den Spezialpaketen können, müssen aber nicht gewählt werden.

VT Punkte sind die spezifischen Vorteilspunkte des Spezialpaketes, also zusätzlich zu dem Vorteilspunkt der das Spezialpaket ermöglicht.

Genetoiden können entweder
1 große Sprache III
Oder
1 große Sprache II
1 Welt-Sprache III
Als Start-Sprache

Vorteile

1	Schnell-Zieher	RE min 8 Waffe ziehen macht halbe Treffer WM
1	Schnell-Schütze	RE min 10 „schneller Angriff“ nur halber WM
1	Kugelhagel	RE min 12 2 Waffen gleichzeitig nur halber WM
3	Gestalt-Wandlung	einfach. Kann Muskeln und Gewebe verschieben, aber keine Knochen verändern.
4	Gestalt-Wandlung	normal. Kann auch Knochen verschieben und Krallen ausfahren.
5	Gestalt-Wandlung	gut. Beherrscht die mimikri Verwandlung, also das Verwandeln in Jemand anderen. (nein ohne Fingerabdrücke oder Genetische ID des anderen)
1	„Berserker“	WI min 10 „wird nicht Bewußtlos durch Verletzungen“ (Komatös hat stattdessen WM-30 & AKP-6)(bis LP minus 100%)

1 **PSI-Vampir– Spezialpaket**
Der Psioniker hat keine eigene PSI-Regeneration.
PSIONIK WM+10 & PP-MAX+20

Vorteil PSI-Raub I	1	kann PSI-Raub bei Psionikern
Vorteil PSI-Raub II	2	kann PSI-Raub bei Nicht Psionikern
Vorteil PSI-Raub III	3	kann LP rauben und in PP umwandeln
Vorteil PSI-Raub IV	4	kann LP rauben und in LP umwandeln
Vorteil PSI-Raub V	5	kann LP rauben und in TP umwandeln
Vorteil Effizienter Raub	2	aus den 50% werden 100%
Vorteil Mörder	1	das „töten des Opfers“ gibt 1h WM +10 auf Psionik. Dieser WM ist nicht Additiv
Nachteil „untot“	4	hat nur TP statt LP, und benötigt zum Existieren 5 PP / Tag, statt Nahrung, ansonsten fällt er ins Koma. Er hat keinerlei normale Regeneration und Heilung muß TP-Heilen was deutlich schwieriger ist. „Regeneration“ ist wirkungslos.
Nachteil PSI-Blut I	1	Jede Wunde verursacht zusätzlich einen Verlust von 1 PP.
Nachteil PSI-Blut II	2	Jede Wunde verursacht zusätzlich einen Verlust von 1 PP pro AKP.
Nachteil PSI-Blut III	3	Jede Wunde verursacht zusätzlich einen Verlust von 1 PP pro Schadenspunkt.

PSI-Vampire sind eine sehr üble Variante der Psioniker, die einen extremen genetischen Defekt haben. Sie sind die absolute Ausnahme, und vermutlich wird jeder Psioniker diese zu vernichten suchen, da sie für ihn und andere eine extreme Gefahr darstellen. Jede Erfahrungs-Stufe darf ein Vampir entscheiden, ob er einen Vorteilspunkt erhalten will um Vorteile des Spezialpaketes zu erlangen, statt einen Nachteilspunkt aus zu löschen.

Die höheren PSI-Raub Varianten beinhalten alle niederen

Psi-Raub benötigt eine 5 AKP Berührung auf der Haut und zieht dem Opfer Pro Angriff 1W2 PP ab und gibt dem Vampir die Hälfte davon.

Psioniker können bis auf „null“ leer gesaugt werden, Und Nicht-Psioniker nur um PSI-Attributs Höhe

Dieser Psi Raub ist erschöpfend für das Opfer und gilt als WM-1 pro PP für 1 h.

LP-Raub benötigt einen 5 AKP-Nahkampf-Angriff, bei dem Blut fließt. (min 1 LP) Zusätzlich verliert das Opfer 1W4 LP Blutungs-Schaden durch „Entzug“ für das der Vampir 50% an PP bekommt. (bereits existierende Wunden können auch genutzt werden)

Es kann immer nur in eine Sache umgewandelt werden.:
PP / LP / TP

Vorteile (Zusatzregeln)

o	Kleinwagen-Schubser	ST min 13, Probe ST x3 PKW umwerfen
o	Kanonen Rohr Killer	ST min 14, Probe ST x2 Geschütz biegen
o	Herkuless	ST min 15, Probe ST x1 Herkuless-Tat
o	Zäh wie Leder	KO min 13, Probe KO x3 Blutungsstop
o	„Schlaf... wofür?“	KO min 14, Probe KO x2 je 24h weiter...
o	unkaputtbar	KO min 15, Probe KO x1 LP-max (x2) 24h
o	großes Monster	STAT min 13, Tragkraft +10 kg
o	Decken Deformator	STAT min 14, Tragkraft +30 kg
o	Gigant	STAT min 15, Tragkraft +100 Kg
o	Finger-Faszinator	GE min 13 Probe GE x3 kein Werkzeug Malus
o	göttliche Geschick	GE min 14 Probe GE x2 , KÖRP +20 1h
o	Realitätsbieger	GE min 15 Probe GE x1, KÖRP +50 1h
o	Blizzard-Läufer	RE min 13 Probe RE x3, Ausweichen +10 1h
o	„Matrix“	RE min 14 Probe RE x2, Ausweichen +20 1h
o	Lucky Luke	RE min 15 Probe RE x1, INI +10 , AKP +5 1h
o	Vollkommen	KöAu min 13, Probe KöAu x3 CHAR +10 1h
o	Engelsgleich	KöAu min 14, Probe KöAu x2 CHAR +20 1h
o	unübersehbar	KöAu min 15, Probe KöAu x1 CHAR +50 1h
o	„Spock“	LOG min 13, Probe LOG x3 WISS+10 1h
o	Computer	LOG min 14, Probe LOG x2 „ohne Computer“
o	Superhirn	LOG min 15, Probe LOG x1 WISS +50 1h
o	Sternenkarten-Rez.	ME min 13, Probe ME x3, Navigation +50
o	Bibliotheks-Kenner	ME min 14, Probe ME x2, WISS +20 1h
o	unfehlbares Gedäch.	ME min 15, ME-Proben Wm +20
o	„Zwerg“	WI min 13, „RTW Wille Std-Erfolg“
o	Mauer Ignorierer	WI min 14, Probe WI x2 Verhandeln +20 1h
o	Anti Realist	WI min 15, Probe WI x1 Verhandeln +50 1h
o	Dungeon Hero	INT min 13, Probe INT x3 „der WEG hier her?“
o	Seher	INT min 14, Probe INT x2 „was ist dort?“
o	Anti Logiker	INT min 15, Probe INTx1 „die stärkste Gefahr?“
o	Alien versteher	EM min 13, Probe EM x3, Sprache +20 1h
o	Empath	EM min 14, Verhandeln & Psychologie +20
o	Pseudo Thelepath	EM min 15, Probe WM x1 Gedankenlesen 1 min
o	Super Psioniker	PSI min 13, Probe PSI x3,wandelt # LP in #W6 PP
o	Mega Psioniker	PSI min 14, benötigt 1 PP weniger für alles Ist NICHT Additiv zu der Elysianer Fähigkeit
o	PSI-Herkuless	PSI min 15, Probe PSI x1 1h Doppelte Wirkung oder 10fache Reichweite (Wahlweise)

Spezialisierungen (Zusatzregeln)
Ab Stufe 4 in einer Fertigkeit ist es möglich einen kleinen Teil dieser Fertigkeit „besser“ zu können. Niemand muß sich spezialisieren, denn die Entscheidung ist permanent. Spezialisieren hat keine Nachteile für den Rest der Fertigkeit. Letztendlich ist die Größe des Teilbereiches Verhandlungssache, und sollte nicht mehr als 20% der Fertigkeit umfassen.

Diese Besonderen Talente bekommt ein Character sobald er den Nötigen Attributswert erreicht.

Bei manchen dieser Sondertalente ist eine Probe nötig. Ein Derartiger Versuch dauert immer eine volle Kampfrunde

Pro Spieltag kann der Character jede Probe 1 mal versuchen. Für jeden weiteren Versuch gibt er 10 EXP auf.

Sondertalente Ohne Probenanforderung stellen ihren Bonus IMMER zur Verfügung

„Spezialisierung“
Stufe 4 Bonus +5
Stufe 5 Bonus +10
Stufe 6+ Bonus +15

Teilbereiche z.B.

Waffen :
Laser / Blaster /

Ausweichen :
Projektile / Strahler / Bew-Nah-K..

Raum-Pilot :
Kleine Raumboote // Landungen
....

Med-Chirurg :
Menschen / Zyloh

- **Alters-Tabelle Benutzen falls nötig**

Nachdem Alle Attribute Verteilt sind und alle Fertigkeitsstufen, wird auf die alters Tabelle gewürfelt. Diese Nachteile sind NICHT reversiebel oder Tauschbar, aber der Spieler darf entscheiden welches Attribut / Fertigkeit Betroffen ist.

Alter I (etwas Älter)	**INI –1 &**	**1 Wurf mit W6**
Alter II (zu alt für den Job)	**INI –2 &**	**2 Würfe W12 oder 4 Würfe W6**
Alter III (hallo Opa)	**INI –3 &**	**3 Würfe W20 oder 6 Würfe mit W12 oder 9 Würfe mit W6**

1	**Attributs-Senkung Körperlich**	**-1 auf 1 Attribut**
2	**Attributs-Senkung Geistig**	**-1 auf 1 Attribut**
3	**Fertigkeit Vergessen**	**-1 Stufe auf eine Fertigkeit**
4	**Zipperlein (knackende Gelenke, Wetterfühligkeit....)**	
5	**Leichte Steifheit**	**AKP-1**
6	**Leichtes Zittern**	**Grundfertigkeiten-1**
7	**Körperliche Schwäche**	**LP-1W6**
8	**Wahrnehmungs-Schwäche**	**WAHR –10**
9	**Geistige Verwirrtheit**	**WM-5 auf CHAR & WISS & PSIONIK**
10	**Verlorene Liebe**	**Trauert der immer noch nach**
11	**Steife Gelenke**	**AKP –2**
12	**Koordinations-Probleme**	**Grundfertigkeiten-2**
13	**Alte Feinde zurück gelassen (einen Feind weniger)**	
14	**Wahrnehmungs-Ausfall**	**(Auge / Ohr / Geruch) WAHR-20**
15	**Immunsiystem schwach**	**RTW Gift –10**
16	**Körperlicher Zerfall**	**KO-1W6**
17	**Steife Muskeln**	**AKP-3**
18	**ZITTERN**	**Grundfertigkeiten-5**
19	**Alters-Schwachsinn**	**25% Chance-1 auf jedes Geistiges Attribut, bei jeder zukünftigen Stufensteigerung**
20	**Alters zerfall**	**25% Chance-1 auf jedes Körperliches Attribut, bei jeder zukünftigen Stufensteigerung**

- **Grundsprachen auswählen (Sprache & Schrifftkunde)**

Wie bei den Fertigkeiten erwähnt, hat jede Figur eine (normale) Heimatsprache auf Stufe 3, sowie eine Universal-Sprache (Handelssprache) auf Stufe 2 erlernt.
Das bedeutet nicht das man andere gar nicht Versteht, sondern das Unterhaltungen Problematisch sind .

INI –x bedeutet , das der Initiative Wert um X gesenkt wird.

Die einzelnen Probleme sind additiv. Also würden 9 würfe von 5 auch –9 AKP bringen, was aber zum Glück unwahrscheinlich ist.

Kein Attribut kann hier durch auf unter NULL sinken. Es verbleibt dann auf Null.

Bei Alters-Schwachsinn und Alters Zerfall kann es zu Doppelter Stärke kommen. D.h. es wird dann halt die % chance erhöht

Handelssprache:
Interkosmo
Galakta (alt)
Zeichensprache

Normale Sprache:
Englisch, Deutsch, Französisch, Japanisch, Russisch, Afrikanisch, Griechisch .....
Fayizzahr, Sackarathi , Brullrah, Lurrack, Zyloh, Dralltha, Elysianisch, ...
Atlantisch, Latain.....
U.v.m.....

Char –20

ATTr	ST	KO	STAT	Kg	GE
0	gelähmt	Voll-Auto-Rollstuhl Fahrer	Meerschweinchen	5	Epileptiker
1	Baby	120 Jahre Oma	Baby	10	4 linke Hufe wesen
2	Kleinkind	Astmatiker	Kleinkind	20	Rhinozeros
3	Kind	Bleistift-Stemmer	Klein & zierlich	30	Elefant im Porzellan...
4	Jugendlicher	Anti-Athlet	Dürr / klein	40	Zwei linke Hände
5	Büro-Täter	Fernseh-Freund	Schlank / Klein	50	Grob-Motoriker
6	Sport Feind	Aufzugfahrer	Schmal	60	HAUSMANN
7	passabel	passabel	Normal gebaut	70	Hausfrau
8	Freizeit Sportler	Treppengeher	breit	90	Feinmechaniker
9	Kampf-Sportler	Dauerläufer	groß	110	Zauberkünstler
10	Baustellen-Arbeiter	Zehn-Kämpfer	Langer Lulatsch	130	Falschspieler
11	Gewicht Heber	Maraton Sportler	Türramen-Ausfüller	150	Taschendieb
12	Stiernacken	Maraton champion	Monster	200	Akrobatik Champion
13	Kleinwagen-Schubser	Zäh wie Leder	Großes Monster	250	Finger-Faszinator
14	Kanonen-Rohr-Killer	„Schlaf, wofür ?“	Decken Deformator	300	Göttliche Geschick
15	Herkuless	unkaputtbar	Gigant	400	Realitätsbieger

ATTr	Re	KöAU	LOG	ME
0	Leiche	Alien Mutant	Stück Brot	Zombie
1	Dinosaurier	Horror-Hack-Fresse	Fliesband Versager	Alsheimer Endstadium
2	Schildkröte	Quasi Modo	Anti-Mathematiker	Sieb Hirn
3	Nachtwächter	Genetischer Unfall	Schwachsinniger	Politiker Gewissen
4	Tagträumer	Gesicht zum reinh...	Filme-Macher	lernunfähig
5	Schlafmütze	Pickelgesicht	Fernseh-Zuschauer	vergesslich
6	Wissenschaftler	Fernsehmoderator	Milchmädchen-Rechner	Legastheniker
7	Toast-fallenlasser	Allerweltsgesicht	Taschenrechner-Benutzer	Spickzettelnutzer
8	Video-Spieler	Gut aussehend	Brett-Spieler	Lese-Ratte
9	Western-Held	Edles aussehen	Schach-Meister	Fachbuch-Kenner
10	Paranoiker	Moddel Style	Mathematiker	Dr der Philosophie
11	Video-Champion	Schönheitskönigin	Logiker	weise
12	Pfeil-Fänger	Traumhaft	Genie	Talk-show-Champion
13	Blizzared Läufer	Vollkommen	Spock	Sternenkarten-Rezitierer
14	„Matrix“	Engels gleich	Computer	Bibliotheks Kenner
15	Lucky< Luke	unübersehbar	Superhirn	Unfehlbares Gedächtnis

ZUSATZREGEL

Die Attribute von 13 bis 15 sind sehr besonders. Und erlauben Zusätzliche Fähigkeiten

Die Attribute von 0 bis 1 sind auch Sehr besonders und geben besondere Schwierigkeiten.

Gelähmt .. (keine Bewegung)

Baby... Lolly klauen leicht gemacht

Voll Auto Rollstuhl Fahrer. Körper Proben WM-100

120 Jahre Oma... Körper-Proben WM-50

Meerschweinchen.. Tragkraft x 1/10

Baby.... Tragkraft x 1/2

Epileptiker (Keine Aktion möglich)

4 Linke Hufe Wesen... jeder Pasch ist ein Fumble auch wenn er nebenher ein Kritischer Erfolg ist.

Char –21

ATTr	WI	INT	EM	PSI
0	Totaler Sklave	„Computer“	Stein	Mentalitäts immun
1	Fähnchen im Sturm	Blindfisch	Ideot	Anti Psioniker
2	Absolute Mimose	Ignorant	Ignorantes Arschloch	Psi Ignorant
3	Scheues Reh	Reaktor Tourist	Fettnapf-Suchgerät	Realitäts Fanatiker
4	Mauerblümchen	Fallen-Überseher	Zaunpfahl immun	PSI Fumbler
5	Fähnchen im wind	Theoretiker	Egoist	untalentiert
6	Schwaches Rückrat	Großstädter	Einzelkind	PSI-Schwächling
7	Kaffeefahrten-Einkäufer	Kleinstädter	Männer-Versteher	Kirchengänger
8	eigenwillig	Walsläufer	nett	PSI Träumer
9	selbstbewußt	Gefahren-Spührer	einfühlsam	talentiert
10	Starkes EGO	Objekt-Erahner	„aus der Hand leserin“	PSI-Talent
11	Steinernes EGO	Hinterhalt-Finder	Me Jesus	Magier
12	starrsinnig	Pfad-Spührer	Frauen Versteher	Starker Magier
13	„Zwerg“	Dungeon Hero	Alien Versteher	Super Psioniker
14	Mauer-Ignorierer	Seher	Empath	Mega Psioniker
15	AntiRealist	Anti-Logiker	Pseudo Thelepath	PSI-Herkuless

- **Character-Werte in den Character-Bogen eintragen und berechnen.**

Jetzt Endlich Kann das Gesammelte Geschreibsel vom Schmierblatt auf den Characterbogen Übertragen werden. Die Werte können ausgerechnet werden und ein kritischer Blick auf das Konzept geworfen werden.

Denkt daran das Bei Fertigkeiten das Attribut um +5 erhöht wird, bevor es mit der Stufe multipliziert wird und der Grundfertigkeits-Wert hinzu addiert wird.

(Atribut +5) x Stufe = ??? ==> +Grundfertigkeit = ??? (Gesamt % Wert)

Beispiel Sprache Interkosmo Stufe 2 Atribut ME = 7 CHAR = 21
(ME 7+5) x 2 = 24 ==> +CHAR 21 =45 % Erfolgschance

Leiche (Bewegungslos)

Dinosaurier (kein Ausweichen)

Alien Mutant Passanten panik

Horror-Hack-fr. „DER WARS“

Stück Brot (keine Aktion)

Fliesband Vers. Technik WM–100

Zombie steht dumm rum

Alsheimer End. Vergisst nach 1 min alles

Totaler Sklave Tut alles was gesagt wird, egal von wem.

Fähnchen im St. Glaubt alles

„Computer“ WAHR WM –100

Blindfisch WAHR WM–50

Stein „.....“

Ideot Feinde + ++ +

Mental immun „psi teilimmun“

Anti Psioniker „mentale Psi Wm-50 / RTW +50“

- **Standart-Ausrüstung raussuchen und aufschreiben**

Jeder der nicht „ARMUT“ gewählt hat darf Ausrüstung mitnehmen. Alle verfügbar.

- **1W6 x 100 Cr in Bar oder auf Konto**
- **ID-Karte, Credit Karte, Std Overall, Unterwäsche, Schuhe**
- **1x Spezielle Ausrüstung für den Beruf. Gegenstand oder Set der maximal 20 KCr Wert sein darf. (Werkzeugwagen, Med koffer, Raumanzug-Set, PSI-Helm, Waffe.....)**
- **1x Waffe nach Wahl, maximal 1 KCr mit 2 Magazinen Std Mun und Anbauten (laserpointer, Schalldämpfer u.v.m)**
- **AÜA-rucksack (Abenteurer Überlebens Ausrüstung)**

Wähle 3 aus.

- **eigenes kleines Apartment mit Jahreskarte für Planetares Transport System und 2 Sätze Kleidung (Std Overal und dergleichen)**
- **Altes Bodenfahrzeug / Schweber / Bike bis 3W6 KCr Neu-Wert**
- **Reit-Tier oder Haustier & 2W6 x 100 Cr Bar oder auf Konto**
- **2W6 Ausrüstungs-Gegenstände von je max 25 Cr Wert**
- **Eine Rüstung oder ein Helm für 1W6 x 100 Cr**
- **1 Ausrüstungs-Gegenstand für maximal 250 Cr**
- **1x Waffe nach Wahl, maximal 300 Cr mit 1 Magazinen Std Mun und Anbauten (laserpointer, Schalldämpfer u.v.m)**

- **Erweiterte Ausrüstung raussuchen und aufschreiben**

Charactere mit dem Vorteil „gute persönliche Ausrüstung“ müssen die Ausrüstung vor Beginn des Abenteuers ausgewählt haben und sie entweder mitnehmen oder in Wohnung oder Fahrzeug deponieren. Alles Was nicht gewählt wurde, wurde an einem unsicheren Ort deponiert und zwischenzeitlich gestohlen.

- **Besitz wie Fahrzeuge oder Raumschiffe raussuchen**

Entsprechend des Vorteiles „Besitz“ Können Fahrzeuge und Raumschiffe herausgesucht werden. Mit dem Geld dürfen diese auch mit „eingebauten Waffen & Munition“ sowie mit „Ausrüstungs-Sets“ (Raumanzug, AÜA, Rettungspacks) beladen werden.

- **Besitzt modifizieren falls nötig**

Sofern ein Modifizieren erlaubt ist, können Umbauten zu Preisfaktor x5 gemacht werden, oder Selbstumbauen mit Technik-Probe zu Preisfaktor x3. Komplette Neubauten sind „Testmaschienen“ (Preisfaktor x 3)

AÜA Rucksack
Rucksack (30kg)
Lang-Lebe Lampe
Seil 20m
Nähzeug
Essbesteck
Napf
Multiwerkzeug
Überlebens Buch
Zelt klein 1 Pers.
Schlafsack
Wasser Reinig-Tabs 20 stk (1 L)
Dehydrierte NOT-Nahrung ca 200g
10 stück
Feuerzeug
Mini-kocher 10h
Erste Hilfe Tasche
Messer

Niedrige TL (Tech-Level) werden wohl Hanf Holz und Blech verwenden,

Mittlere TL wohl Plastik und Kunststoff

Und hohe TL wohl Ultraplast und Keramik

Es ist eher ein Gewichts-Unterschied als einer der „was kann es?“ -Art.

Gestohlen??????
Hei Spieleiter ich nehm mir die stunde zeit ja??

Probe Technik.:
Zusatz-Probleme
Misserfolg = 5 P
S-Miß-E =10 P
K-Miß-E = 15 P

- **Character-Namen festlegen**

Namen… Schall und Rauch sagen die einen. Das Markenzeichen die anderen. JEDER hat einen „Geburtsnamen“, den er aber auch Geheim halten kann. Er muß nur festgelegt sein.

Dann hat er einen Namen in der ID der durchaus der Geburtsnamen sein kann, oder davon abweicht. Und manchmal noch einen Spitznamen oder wenn er „berühmt“ und oder „Berüchtigt“ ist einen Titel wie z.b. „Kaptain Kanonenkopf“ .

- **Character-Hintergrund festlegen, sowie Freunde & Feinde bestimmen**

Ach da war ja noch was. Familie, Herkunftsplanet (TL—Art—Lebensart) Beruf & Lebenslauf , Vorlieben, Abneigungen, Freunde & Feinde & wieso , Fahrzeugnamen , Embleme– Zeichen –Farben – Erkennungsmerkmale , u.v.m

Manchmal ist dies alles wichtiger als die Werte auf dem Characterblatt.

- **Der CHARACTER ist endlich fertig**

Juhuuuuuuuu

Nagut erklären wir mal andere Werte

LP = Lebens-Punkte (KOx3 + STAT + ST)	**ca 35**
PP = Psi-Punkte (WIx3+ PSIx2)	**ca 35**
NKS = Nahkampfschadensbonus (ST + STAT) /5	**ca 2**
INI = Initiative-Bonus (RE— “Altersmalus“)	**ca 7**
AKP = Aktionspunkte ((GE +RE)/ 2) +5	**ca 12**
(Menge an 1 Sekunden Aktionen Pro 10 Sekunden Runde (RD))	
TRGF = Tragfähigkeit in KG (ST+STAT)	**ca 14**
x1 = ohne Probleme, je x+1 WM-5 auf KÖRP & KAMPF -Proben	

Gehen = AKP m /RD	**ca 12m**
Schleichen = (AKP/4) m /RD	**ca 3**
Dauerlauf = AKP +2w10 m / RD (probe Rennen)	**ca 24m**
Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)	**ca 39m**
Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)	**ca 56 m**

RTW

PSI	**(WIx3)**	**WILLE (WIx3)**	
Gift	**alpha (WI+KO)x3**	**beta (WI+KO)x2**	**Gama (WI+Ko)x1**
	Delta (KO)	**Exeter (KO)**	

„Berühmte“ mögen den Titel Selbst Wählen, aber „Berüchtigte“ kriegen den vom Spielleiter oder notfalls der Spielrunde „aufgedrückt“.

Wen ihr das hier an einem Spielabend gemacht habt, dann nehmt euch ne kleine Pause mit Essen, Kaffe trinken und Rauchen und werft auch die Kopfschmerz-Tabs notfalls ein.

Die Gerechneten Werte werden alle normal gerundet … d.H. ab 0,5 wird aufgerundet.

TRGF (WM auf alle Fertigkeiten)
Bis x1 Wm +0
X2 WM-5
X3 WM-10
X4 WM-15
X5 WM-20
X6 WM-25
X7 WM-30
X8 WM-35
X9 WM-40
X10 WM-45
X11 WM-50
STx5 Probe / RD
X21 WM-100
STx3 Probe / RD
X31 WM-150
STx1 Probe / RD
X41 WM-200
Danach Herkuless Tat

Gewicht ist ALLEs auch Rüstung die getragen wird

- **Character-Steigerung**
- **Training durch Lernen.**

Jeder kann etwas lernen durch Lehrer, üben und anwenden. Dies für jede einzelne Fertigkeit fest zu halten würde sehr schnell jeden sinnvollen Rahmen sprengen. Als wird auf ein stark vereinfachtes System der „Trainings-Punkte" zurück gegriffen, bei dem diese einfach gesammelt werden, egal woher sie kommen, und verlernt werden können, wenn der Character mal eine Woche Zeit hat pro Attribut oder Fertigkeit. (Dies kann auch während einer Woche normales arbeiten passieren.)

- **Attribute –Steigern kostet TRP ....**

10 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe ST**
20 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe KO**
(15 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe STAT / mit med Hilfe)**
15 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe GE**
20 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe Re**
(10 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe KöAU / mit med Hilfe)**
25 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe LOG**
20 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe ME**
15 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe WI**
15 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe INT**
15 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe EM**
25 x neuer Wert	**+1 Attributs-Stufe PSI**

- **Fertigkeitspunkte erlangen....**

50 TRP pro	**FP +1 „normal"**
50 TRP pro	**FP +1 „Psi", wenn schon gelernter Psioniker**
500 TRP	**erste psionische Fertigkeit auf Stufe 1 (angelernter Psioniker)**
1500 TRP	**Volle Psionische Ausbildung, 5 –PSI-Fertigkeiten auf Stufe 1 & 20 FP für Psi Fertigkeiten (Psioniker) (2te mal zur Steigerung zum Meister ist möglich)**

- **Hypno-programierte Fertigkeiten**

Man lernt eine Fertigkeit auf eine Stufe, und kann sie entweder „löschen" und neu lernen aber nicht Steigern. Es gibt ein Limit wie viele Stufen man sich Beibringen lassen darf (Genetoiden sind davon befreit) Max Stufe = ME. Pro 1 Stufe zu viel, WM-5 auf „alle Fertigkeiten"

25 TRP	**Hypno-programierte Fertigkeit Stufe 1**
50 TRP	**Hypno-programierte Fertigkeit Stufe 2**
75 TRP	**Hypno-programierte Fertigkeit Stufe 3**
100 TRP	**Hypno-programierte Fertigkeit Stufe 4**
125 TRP	**Hypno-programierte Fertigkeit Stufe 5**
150 TRP	**Hypno-programierte Fertigkeit Stufe 6**
„das selbe"	**wie die zu löschende Fertigkeit**

TRP gibt es für.:

Spielrunde– Spielzeit.:
+1 real h Spielzeit

Besondere Aktionen.:
+1 FUM BLE
+2 100er Fumble
+1 Gefecht
+2 gegen überlegene Gegner
+3 Selbstmord-kommando

Character-Leben.:
+1 Tag Beruf
+2 Tag Üben (ca 20Cr / Tag)
+3 Tag Lehre (ca 50 Cr / Tag)
2W6 Tag Hypno-Schulung (ca 1000 Cr)

Hypno-Prog-Fertigkeiten kosten mindestens 1000 Cr pro Stufe, wobei die Hypno-Schul-Zeit angerechnet wird.

Es können problemlos NUR „normale" Fertigkeiten programmiert werden.

Zusatzregel.:
PSI-Fertigkeiten können NUR bei Psionikern einprogrammiert werden, und auch NUR durch die Psi Fertigkeit „Tiefenhypnose" mit WM-50

Dafür muß der Programmierer diese Fertigkeit normal gelernt haben.

Dies alles liegt allerdings meistens in den Händen der Psi-Krieger-Gilden.

Genetoiden mit angelerntem Psioniker könnten so programmiert worden sein.

- **Erfahrungs-Punkte und Erfahrungs-Stufen.**

Die Stufen laufen parallele zu Ausbildungen durch Lernen und Training und stellen das Freilegen von verschüttetem Können und Wissen dar, als auch das „aktiver leben" eines Abenteurers dar.

Jeder beginnt mit 0 EP (Erfahrungs-Punkte) an.

EP	STUFE	Benennung	Einschätzung
0	0	Bürger	harmlos
100	1	Reisender	meistens harmlos
300	2	Erfahrener Reisender	meistens harmlos
600	3	Abenteurer	schwach
1000	4	Erfahrener Abenteurer	schwach
1500	5	Veteranen Abenteurer	kompetent
2100	6	Veteran	kompetent
2800	7	Erfahrener Veteran	kompetent
3600	8	Überlebens-Spezialist	kompetent
4500	9	Erfahrener Üb-SPez.	kompetent
5500	10	Veteran Üb-SPez.	gefährlich
6600	11	Einfache Legende	gefährlich
7800	12	Legende	gefährlich
9100	13	große Legende	ELITE
10500	14	Halbgott Legende	ELITE
12000	15	Unsterblicher	Ultra-Elite

Bei JEDEM Stufen-Anstieg passieren folgende Dinge.

- **bei Tödlichen und Komatösen Verletzungen während der letzten Stufe –1 auf ein Zufälliges Attribut (1W12)**
- **+1 Attribut auf ein körperliche oder geistiges Attribut (1W6)**
- **1 Nachteils-Punkt kann gesenkt werden. „Auswahl" wenn ein Nachteil auf „Null" kommt verschwindet er.**
- **+1 LP.**
- **1 Fertigkeit kann neu gelernt werden, oder um 1 Stufe gesteigert werden, bis zu eine Maximum von Stufe 3**
- **6 FP zum Lernen Stehen zur Verfügung. (kann gesammelt werden, um später gelernt zu werden wenn zeit ist.) (FP-Kosten sind dieselben wie in der Charaktererschaffung)**

Der Stufenanstieg darf während der Abenteuer erfolgen, aber dauert 24h. Also nicht während Kämpfen oder vor einer Probe.

EP für.:

Einfaches Kurzabenteuer (4h Spielzeit)
30 EP

Normales Kurzabenteuer (4h Spielzeit)
50 EP

Schweres Kurzabenteuer (4h Spielzeit)
60 EP

Normales Abenteuer (12h Spielzeit)
100 EP

Schweres Abenteuer (12h Spielzeit)
120 EP

Langes Abenteuer (30h Spielzeit)
200 EP

Kampagne (zusätzlich bei 10 Spielabenden)
300 EP

Große Kampagne (zusätzlich bei 50 Spielabenden)
1000 EP

Bonus pro Spiel-Abend.:
„weiterbringen"
+1 bis +3

„Character gerecht"
-3 bis +3

„Abenteuer im Abenteuer „ 0 bis +10

„Tod von der Schippe springen" 1 bis +10

„genialer fumble"
+1

„geniale Idee"
+1 bis +3

Was ganz Besonderes
+1 bis +10

„Erfolg bei Risiko"
+1 bis +10

- **Späteres hinzufügen von Vor & Nachteilen.**

Jetzt sind wir an einem „sehr Schwierigen Punkt" angelangt, der nur Schwer in „gerechte" Regeln zu fassen ist, und immer eine Mischung aus „Balancing" (Ausgeglichene Waage) und „good Will" (guter Wille) seien sollte.

Als erste
JA es ist möglich, und hier ein paar Möglichkeiten.:

....., ohne dafür später „Vor- & Nachteils-Punkte" ein zu tragen.
- **Psioniker kann über Trainingspunkte antrainiert werden.**
- **Attribute können über Trainingspunkte gesteigert werden.**
- **Einem Character wird Cyberware eingepflanzt, welche er bezahlt.**
- **Psionische permanente Körperwandlung ist erfolgt**
- **Ausrüstung und Schiffe werden bezahlt mit im spiel Verdienten Geld und der Nachteil „Armut" verschwindet, weil es nur eine „Startschwierigkeit" ist.**
- **Ein Nachteil wird durch die „Stufensteigerungen" immer weiter gesenkt und verschwindet schließlich, nachdem es rollenspieltechnisch verträglich ist. (ansonsten Bleibt der Nachteil bis die Möglichkeit dazu erspielt wurde)**
- **Ein Nachteil wird durch Rollenspiel-Ereignisse „gelöscht" und es gibt keinen „sinnvollen Ersatz". Somit wird ein EP-Preis in Höhe von 100 EP pro Nachteilspunkt festgesetzt.**

..., mit Eintrag von Vorteilspunkten und einem Ausgleich durch Nachteilspunkte. Das Erlangen dieser Vorteile muß im Spiel „sinnvoll" zustande gekommen sein.
- **Character wird z.B. „süchtig" durch besondere Aktionen im Spiel. Der Meister hat die Wahl entweder einen EP-Preis zu nennen, in Höhe von 20 EP / Vorteilspunkt UND den Spieler Nachteile heraus suchen zu lassen, welche die Vorteilspunkte ausgleichen. ODER . Einen Nachteil UND einen Vorteil zu bestimmen ohne dafür einen EP-Preis fest zu setzen.**
- **NEUSTART. Schwere Genetische Veränderungen durch „Medizin" verändern die Figur, und „erschaffen sie neu" Die Umwandlung dauert „Monate oder Jahre" und die Figur Startet dann Quasi als „neu" mit nur nebulösen Erinnerungen an ihr vorheriges Leben und verliert alle durch Stufen oder TRP gewonnen Fertigkeiten.**

- **EPs verschwenden**

Das verschwenden von EPs bedeutet eine Notlage in der die Figur einen Deal mit dem Schicksal macht um Erfolg zu haben. Derartig verwendete EPs sind verloren. Es kann zu keinem Würfel-Wurf oder Einzelereignis mehr als 1 Deal gemacht werden und es inkompatibel zu Glückskind.

Kleine Deals [5 EPs]
- **WM +10 auf eine Probe die direkt danach erfolgt.**
- **+1 W4 TP Schaden, falls der folgende eigene Angriff trifft**
- **-1 W4 TP Schaden, falls der folgende Angriff auf einen Selbst trifft.**
- **-1 TP Blutung „dauerhaft“**

Schwache Deals [10 EPs]
- **Eine eigene erfolgreiche Probe darf neu gewürfelt werden und hat WM+10 beim zweiten Versuch, der auch gültig ist wenn er schlechter ist.**
- **1W4 AKP in der laufenden RD sind ein mal zusätzlich verwendbar.**
- **Heilt 1W4 LP einer Wunde durch reinen Überlebenswillen**
- **Bei einer „Flucht“ werden die Verfolger 1 RD lang aufgehalten**

Normaler Deal [20 EPs]
- **WM +10 auf alle eigenen Aktionen eines einzigen Kampfes.**
- **+2 AKP / RD in einem einzelnen Kampf**
- **Ein Gefolgsmann oder Verbündeter kommt vorbei um zu helfen**
- **Fumble = Kritischer Erfolg. Aus einem Fumbel wird zusätzlich und gleichzeitig ein kritischer Erfolg.**

Starker Deal [50 EPs]
- **WM +10 auf alle eigenen Handlungen eines Spielabends.**
- **Eine Gruppe von 1W4 Fremden greift in den Kampf ein. Sie sind ähnlich gut ausgerüstet wie die Feinde.**
- **Ein „zerstörtes“ technisches System funktioniert trotzdem, obwohl niemand weiß warum und wie lange.**
- **Die Flucht des einzelnen Characters glückt auf wunderbare Weise vorläufig. (Es gibt für diesen Spieltag keinerlei EPs)**
- **Der Character ist 1 Spielabend lang immun gegen Unglücksrabe**

Großer Deal [100 EPs]
- **Der schon tot geglaubte „Kumpan“ überlebt schwer verletzt.**
- **Der gerade erfolgte Angriff auf einen selbst wurde von einem Gegenstand aufgehalten und lässt einen selbst nur für 1 h bewusstlos werden.**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Character-Bogen- Kampfblatt

I

Character.:	**Spieler.:**

Größe.: cm **Gestallt.:** **Masse.:** kg **Haare.:**
Hautfarbe.: **Geschlecht.:** **Spezies.:**

ST	KO	STAT	GE	RE	KöAu
LOG	ME	WI	INT	EM	PSI

LP	PP	AKP	INI	NKS	TRGF
ST+STAT+ KOx3	WIx3 + PSIx2	(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

AKP Std

%	Waffe	Entfernung				BALL -Schaden- EN		Mun
		1/1	1/2	1/3	1/4			

	Rüstung	Ball / EN	Schad	Körp	Wahr	Besonderes	Beschädigt
		/		-	-		
		/		-	-		
		/		-	-		
		/		-	-		

Verletzungen	Wunden									Blutung	
Klasse											
LP-Verluste											
AKP-& INI-Verluste											
WM-Modi											

Parieren & Ausw.	%
Pers. Wahrn.	%
Interkosmo	%
	%
	%
	%

BAR	Konto	
		CR
		KCr
		MCr

RTW			
alpha		(KO+WI) x3	
beta		(KO+WI) x2	
gamma		(KO+WI)	
delta		KO	
exeter		KO	
PSI		WI x3	

Gehen	2	m
Schleichen	5	m
Dauerlauf	3	+2W10 m

35

Rennen	4	+5W10 m
Sptinten	5	+8W10 m
Faktor		%

FP.:

Character-Bogen Fertigkeiten

II

CHAR	(KöAu+EM+WI)	=	**HAND**	(GE+KO+ME)	=
KAMPF	(ST+GE+INT)	=	**KÖRP**	(GE+KO+WI)	=
PILOT	(GE+RE+INT)	=	**TECH**	(LOG+ME+GE)	=
WAHR	(INT+EM+LOG)	=	**WISS**	(LOG+ME+WI)	=
Psionik	(Psi+Psi+Psi)	=			

Fertigkeit	Attribut		Stufe		Grund-F.		#	Spezial
Sprache	ME	(+5)	x	=	CHAR	+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	

TRP.:

Character-Bogen Hintergrund

III

Vorteile		Nachteile	

Alter.: **Jahre**

Geschlecht.:

Aussehen.:

Besondere Kennzeichen.:

Beruflicher Werdegang.:

Kurze Familen Info.:

Besondere Wunden.:

Status (Stufe).:

Einschätzung.:

EP			

Character-Bogen– Ausrüstung

IV

Kleidung.:

Rüstung.:

Am Körper.:

Waffen.:

Munition.:

Rucksack.:

Zuhause.:

		WM		**T-Lel**		**Typ**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun pro Mag**	**Art**
EN							
	Sicherung ◯	**EZ (**	**AKP)**	**FST (**	**AKP)**	**SAL (**	**AKP)**
	ZFR ◯			**Laserpointer** ◯		**Anschluß E** ◯ **H** ◯ **P** ◯	
Preis **Cr**		**Masse**		**g**		**Läufe**	
Magazine		**Besonderheiten**					

		WM		**T-Lel**		**Typ**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun pro Mag**	**Art**
EN							
	Sicherung ◯	**EZ (**	**AKP)**	**FST (**	**AKP)**	**SAL (**	**AKP)**
	ZFR ◯			**Laserpointer** ◯		**Anschluß E** ◯ **H** ◯ **P** ◯	
Preis **Cr**		**Masse**		**g**		**Läufe**	
Magazine		**Besonderheiten**					

		WM		**T-Lel**		**Typ**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun pro Mag**	**Art**
EN							
	Sicherung ◯	**EZ (**	**AKP)**	**FST (**	**AKP)**	**SAL (**	**AKP)**
	ZFR ◯			**Laserpointer** ◯		**Anschluß E** ◯ **H** ◯ **P** ◯	
Preis **Cr**		**Masse**		**g**		**Läufe**	
Magazine		**Besonderheiten**					

Character-Bogen- Munition

V

Waffe	#	Munition					#					#					#					#
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○

Psi- Punkte	Med-Drogen	Verpflegung	
		Trinken	

Schuß / Mag	#	MAG-Kombo					#					#					#					#
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○
							○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○

Character-Bogen- Cyberware

V b

Körperzone	Cyberware	Stufe	Punkte	Wirkung

Character-Bogen– Cyberware

V c

Körperzone	Punkte / max
Kopf	/
Torso	/
Rumpf	/
L-Arm	/
R-Arm	/
L-Bein	/
R-Bein	/
L-Geharm	/
R-Geharm	/
Schwanz	/

	Mod
ST	
KO	
STAT	
GE	
RE	
KöAU	
RTW	

	Mod
LOG	
ME	
WI	
INT	
EM	
PSI	
LP	
AKP	
INI	

Energie-Versorgung	h
	E

Aufladung	Typ	
+ E/RD	+ E/min	+ E/h

Modifikation– Fertigkeit	WM

Modifikation– Fertigkeit	WM
WAHR Sehen	
WAHR Hören	
WAHR Riechen	

Figur			
Spieler			
Gefecht +1 TRP **Überlegene +2 TRP** **Selbstmord K. +3 TRP**			
Tag Beruf +1 TRP **Tag Üben +2 TRP** **Tag Lehre +3 TRP** **Tag Hypno. +2W6 TRP**			
Abenteuer im Abenteuer **+0 bis +10 EP**			
Fumble **+1 EP +1 TRP**			
100er Fumbel **+1 EP +2 TRP**			
Idee **+1 bis +3 EP**			
Besondere Erfahrung **+1 bis +10 EP**			
Erfolg bei Risiko **+1 bis +10 EP**			
Tod v.d. Schippe sp. **+1 bis +10 EP**			
Abenteuer **+30 bis +1000 EP**			
Character-gerecht **-3 bis +3 EP**			
Spielabend **+1 bis +3 EP**			
Spielstunden Real **+1 TRP**			
Ver(sch)wendete EPs **-1 bis —??**			

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Character-Bogen- Kampfblatt

I

Character.:	**Spieler.:**

Größe.: cm **Gestallt.:** **Masse.:** kg **Haare.:**
Hautfarbe.: **Geschlecht.:** **Spezies.:**

ST	KO	STAT	GE	RE	KöAu
LOG	ME	WI	INT	EM	PSI

LP	PP	AKP	INI	NKS	TRGF
ST+STAT+ KOx3	WIx3 + PSIx2	(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

AKP Std

%	Waffe	Entfernung				BALL -Schaden- EN		Mun
		1/1	1/2	1/3	1/4			

	Rüstung	Ball / EN	Schad	Körp	Wahr	Besonderes	Beschädigt
		/		-	-		
		/		-	-		
		/		-	-		
		/		-	-		

Verletzungen	Wunden									Blutung	
Klasse											
LP-Verluste											
AKP-& INI-Verluste											
WM-Modi											

Parieren & Ausw.	%
Pers. Wahrn.	%
Interkosmo	%
	%
	%
	%

BAR	Konto	
		CR
		KCr
		MCr

			RTW
alpha		(KO+WI) x3	
beta		(KO+WI) x2	
gamma		(KO+WI)	
delta		KO	
exeter		KO	
PSI		WI x3	

Gehen	2	m
Schleichen	5	m
Dauerlauf	3	+2W10 m

44

Rennen	4	+5W10 m
Sptinten	5	+8W10 m
Faktor		%

FP.:

Character-Bogen fertigkeiten

II

CHAR	(KöAu+EM+WI)	=	**HAND**	(GE+KO+ME)	=
KAMPF	(ST+GE+INT)	=	**KÖRP**	(GE+KO+WI)	=
PILOT	(GE+RE+INT)	=	**TECH**	(LOG+ME+GE)	=
WAHR	(INT+EM+LOG)	=	**WISS**	(LOG+ME+WI)	=
Psionik	(Psi+Psi+Psi)	=			

Fertigkeit	Attribut		Stufe		Grund-F.		#	Spezial
Sprache	ME	(+5)	x	=	CHAR	+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	
		(+5)	x	=		+	%	

TRP.:

Vorteile		Nachteile	

Alter.: **Jahre** | **Geschlecht.:**

Aussehen.:

Besondere Kennzeichen.:

Beruflicher Werdegang.:

Kurze Familen Info.:

Besondere Wunden.:

Status (Stufe).:

Einschätzung.:

EP			

Character-Bogen– Ausrüstung

IV

Kleidung.:

Rüstung.:

Am Körper.:

Waffen.:

Munition.:

Rucksack.:

Zuhause.:

		WM		**T-Lel**		**Typ**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun pro Mag**	**Art**
EN							
	Sicherung ◯	**EZ (**	**AKP)**	**FST (**	**AKP)**	**SAL (**	**AKP)**
	ZFR ◯			**Laserpointer** ◯		**Anschluß E** ◯ **H** ◯ **P** ◯	
Preis	**Cr**		**Masse**		**g**	**Läufe**	
Magazine		**Besonderheiten**					

		WM		**T-Lel**		**Typ**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun pro Mag**	**Art**
EN							
	Sicherung ◯	**EZ (**	**AKP)**	**FST (**	**AKP)**	**SAL (**	**AKP)**
	ZFR ◯			**Laserpointer** ◯		**Anschluß E** ◯ **H** ◯ **P** ◯	
Preis	**Cr**		**Masse**		**g**	**Läufe**	
Magazine		**Besonderheiten**					

		WM		**T-Lel**		**Typ**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun pro Mag**	**Art**
EN							
	Sicherung ◯	**EZ (**	**AKP)**	**FST (**	**AKP)**	**SAL (**	**AKP)**
	ZFR ◯			**Laserpointer** ◯		**Anschluß E** ◯ **H** ◯ **P** ◯	
Preis	**Cr**		**Masse**		**g**	**Läufe**	
Magazine		**Besonderheiten**					

Waffe	Munition	#	#	#	#

Psi- Punkte	Med-Drogen	Verpflegung	
		Trinken	

Waffe	Munition	#	#	#	#

Character-Bogen- Cyberware

V b

Körperzone	Cyberware	Stufe	Punkte	Wirkung

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Character-Bogen– Cyberware

V c

Körperzone	Punkte / max
Kopf	/
Torso	/
Rumpf	/
L-Arm	/
R-Arm	/
L-Bein	/
R-Bein	/
L-Geharm	/
R-Geharm	/
Schwanz	/

	Mod
ST	
KO	
STAT	
GE	
RE	
KöAU	
RTW	

	Mod
LOG	
ME	
WI	
INT	
EM	
PSI	
LP	
AKP	
INI	

Energie-Versorgung	h
	E

Aufladung	Typ	
+ E/RD	+ E/min	+ E/h

Modifikation– Fertigkeit	WM

Modifikation– Fertigkeit	WM
WAHR Sehen	
WAHR Hören	
WAHR Riechen	

Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten haben den selben Aufbau, und das Gleiche Würfelsystem. Mit einem W100 (2 mal W10 wobei 1 die 10er Stelle und 1 die 1er Stelle darstellt) werden %-Würfe durchgeführt.

(Grundregel)
Der Fertigkeitswert ist prinzipiell die %-Chance Erfolg zu haben.
Ein Würfelwurf der kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert ist, ist also ein „ERFOLG" und ein Würfelwurf der darüber liegt ist ein „Misserfolg"
Die Fertigkeit wird beeinflusst von WMs. Sind diese positiv (+) erhöht das die %-Chance um den Betrag. Sind sie negativ(-), verringert sich die %-chance. %-Chancen unter Null sind = Null, und %-Chancen über hundert sind möglich.

(erweiterte Regel)
Ist der Würfelwurf maximal Halb so groß wie die % chance, ist dies sogar ein „Guter Erfolg", was bedeutet, dass z.B. Waffenwürfelschaden auf Würfelmaximum gesetzt werden, oder kleine Probleme umgangen wurden.

Sollte Der Wurf jedoch mehr als doppelt so hoch sein wie die %-Chance ist das ein Schwerer Misserfolg, was bedeutet das weitere Probleme oder eine Verschlimmerung der Situation eintritt.

(erweiterte Regel)
Ist Würfelwurf ein „Pasch" also 11..22..33..44..55..66..77..88..99..100, ist er Kritisch. Sollte der Wurf dabei unterhalb oder gleich der %-Chance sein ist das ein „Kritischer Erfolg", was besonders gut ist und Probleme beseitigt.

Ist er Hingegen jedoch Über der %-Chance, so ist die ein „Kritischer Mißerfolg" was das Ziel auf üble weise Verfehlt.

(Zusatz-Regel)
Bei „Kritischen Misserfolgen" wird auf der „Fumble-Tabelle" gewürfelt welche übelsten Nebenwirkungen zusätzlich auftreten.

Zur Erinnerung :Eine 1 & 1 = 11
Eine 5 & 7 = 57
Eine 10 & 1 = 01
Eine 10 & 10 = 100
Damit sind also alle Zahlen von 1 bis 100 möglich

WM = Wert-Modifikator oder Wurf-Modifikator

Absolut trivial
WM+100
Routine
WM+50
Extrem leicht
WM+30
Sehr leicht
WM+20
Leicht
Wm+10
Einfach
Wm+5

Normal
WM+0

Naja
Wm-5
Komplex
Wm-10
Schwer
Wm-20
Sehr Schwer
Wm-30
Extrem Schw
Wm-50
Wahnsinn
Wm-100

Raumwaffen ohne Computer oder ohne Sensoren = je Wm-100 z.B.

HANDwerk (GE + KO + ME)

ME archaische Fahrzeuge Bauen & Reparieren
Das Herstellen und Reparieren von Schlitten, kutschen, Seilzügen oder anderen Wind oder Muskelbetriebenen Fahrzeugen aller Art.

LOG archaischer Hausbau
Das Bauen oder Reparieren, als auch das abreißen von Hütte, Haus, Burg, Stall, Grob-Möbel, Keller und dergleichen.

KO Haushaltsarbeit
Vom Reinigen über kaltes Essen und Kleidung Flicken hin bis Wareneinkauf und deren Lagerung. Auch Verstecken und finden von Kleinteilen ist damit gut möglich.

LOG Improvisieren von Gegenständen
Die Technik muß man kennen aber die Bauteile kann man auch anders improvisieren. (K-Erfolg Wm-5 / G-Erfolg Wm-10 / Erfolg Wm-15 statt Wm –50 oder Wm –20)

ME Kochen & backen
Die Lebensmittel-Zubereitung, sowohl Kühlen als auch Kochen, Geschmack und Qualität erkennen und verändern. Auf Allergien Rücksicht nehmen

GE Malen & Zeichnen
Die Bildherstellung von Hand. Sowohl Gemälde als auch Skizzen oder technische Zeichnungen.

ST Schmied
Die Grundlegende Metall-Bearbeitung mit Hammer Zange und Hitze

GE Schreiner
Die Grundlegende Holz-Bearbeitung mit Säge Beitel Hobel und Leim

KO Steinmetz
Die Grundlegende Steinbearbeitung mit Hammer Meissel und Mörtel

WI Tiere Jagen
Mit archaischer Ausrüstung wie Fallen, Steinen, Hinterhalten....Dies kann auch auf intelligente wesen angewandt werden. Diese haben aber einen persönlichen Wahnehmungswurf der überboten werden muß.

Das Herstellen von Gegenständen, als auch die Reparatur, bedarf mehrer Dinge. Das Nicht-Vorhanden-Sein macht ernste Probleme.

Werkzeug (sonst Wm-50)
Material (sonst 100 fache Zeit)
Kraft / Hilfe (sonst WM-20)

Beim Reparieren kann man Hingegen auch ohne Material ... Flicken (Wm-20)
Oder zerbrochene Bauteile als Werkzeug mißbrauchen (Wm-30 Statt Wm–50)

ME Chirurgische Medizin Wundenbehandlung Operativ
Beinhaltet die „Heilung“ durch Operationen und benötigt auch Werkzeug und Heilmaterial. Jede Wunde kann nur 1 mal operiert werden, danach sind Regenerations-Techniken (ALG-MED) nötig.

Massieren	**10 min**	**WM+10**	**heilt 1W2 AKP Stun Schaden**
Blutung Stoppen	**5 AKP**	**WM+10**	**Verbände**
Wunde Verbinden	**1 Rd**	**Wm+0**	**Verbände / Heilt 1 Lp bei 1 Wunde**
Wunde verschweißen	**1 min**	**Wm+0**	**Regenarum**
			heilt 1 LP & Regenarum bei der Wunde
Operation klein	**10 min**	**Wm+0**	**Regenarum**
			Heilt 1W6 LP bei der Wunde und Regenarum
			Heilt Meuchlerische Auswirkungen
Operation Groß	**1h**	**WM+0**	**Regenarum**
			Heilt 1W8 LP bei jeder Wunde und die Regenarum-Wirkung verteilt sich auf alle Wunden nach Wunsch des Chirurgen.
			Heilt Meuchlerische Auswirkungen
Körperteil Retten	**30 min**	**WM+0**	**Regenarum**
			1 Organ oder 1 Amputation wird behandelt.
			Heil-Zeit danach unbehandelt 1 Monat.
Für Cyborg Retten	**10 min**	**Wm+0**	**Kühlbox**
			Rettet groOße Teile des Körpers
			E 50% / G-E 75% / K-E 100%
In Stasiskammer legen	**1 min**	**WM+20**	**Stasiskammer / Rettungsdosis**

(Aus Stasiskammer Retten ist allgemein Medizin)

CHARisma & soziales (KöAu + EM + WI)

WI Führungskraft & Befehlen
Sowohl Truppen Leiten und in Gefahr zusammenhalten, als auch Meinungen beeinflussen, gemeinsame Ziele Vorgeben, oder Moral-Bonies bereitstellen. (E = +2 / G-E =+5 / K-E =+10 auf 1 Fertigkeit nach Wahl 1h)

EM Lehren & Trainieren
Sowohl Intelligenz-Wesen, als auch Tieren etwas beibringen. Einer Gruppe von Schülern werden als „Lehre 3 TRP“ trainiert und ein Erfolg der Probe bedeutet, dass (Stufe = Anzahl) Schülern zusätzlich 1W6 TRP / Woche vermittelt werden, oder einem Tier in 50 Tagen minus 1W (Schlauheit) einen weiteren Trick beigebracht wird.

KäAu Moddeltum
Mit MAKE-UP Aussehen herstellen oder sich und andere Verkleiden, als auch Fremde Verführen oder sich gegenüber gütig stimmen.

Zusatzregel.:

Heilversuche werden um die Schwere der Verwundung modifiziert.

Leicht +10
Mittel +0
Schwer -10
Komatös -20
Tödlich -30

Ohne Regenarum oder bei Immunuen Patienten, oder solchen die Ihren RTW Gift schaffen, ist die OP um WM-30 erschwert.

G-Erfolge machen entweder vollen Würfel oder benötigen nur halbe Zeit.

K-Erfolge machen entweder voller Würfel plus Würfel oder benötigen nur 1/10tel Zeit

Gerade Psioniker Schätzen Mystizistische Räume die mit Multimediakunst hergestellt wurden

Trainingswoche.: 5 Tage volles Programm, dann 1 Tag Spiele und 1 Tag Frei zur Entspannung.

INT Multimedia Kunst
Das Nutzen und auch neu Erfinden von Musik , Rhetorik , Lichts & Video, Instrumenten und Aufnahmen .... Zu welchem Zweck auch immer.

EM Psychologie
Alle Rassen Einschätzen & Heilen.
Das Einschätzen (5 AKP) ist relativ nützlich, da es Informationen zur Grundeinstellung desjenigen bringt, und für eine direkt folgende Verhandlungen einen WM von +1W10.
Das Heilen hingegen ist langwierig (2W10 Tage) und dem Opfer steht ein RTW WIx3 zu der übertroffen werden muß damit die Heilung Effekt hat.

EM Schauspielern
Beinhaltet das Darstellen & Kopieren von Fiktiven wie existierenden Personen, wie auch das Tanzen oder die Theatralik einer Geschichten-Erzählung. Eine passende Verkleidung ist wie ein nötiges Werkzeug. (ohne –50 / improvisiert –20/ vorhanden +0 / besonders gut +5 bis +15)

ME Sprache & Schrift
Das Beherrschen einer beliebige Sprache in Schrift und Laut.
Da sich aber 2 Unterhalten ist die Probe nötig um zu „sagen" was man selbst ausdrücken will. Fals der andere sich schlecht ausdrückt, kann man mit einem G-E dessen M ausgleichen und mit einem K-E dessen S-M.

ME Theologie
Die Religions-Kunde wird oft unterschätzt, bewegt sie aber doch Massen. Gerade ein wütender 100 Personen Passanten Mob kann einen sehr schnell dazu bewegen sich zu fragen ob etwas mehr wissen hier rüber nicht angebracht gewesen währe. (auch Philosphie Kunde)

WI Verhandeln& Diplomatie
Gerade Händler mit ihren Preisverhandlungen benötigen diese Fertigkeit, da sie damit Preise manipulieren können. (1W10 % + oder -)
Zusätzlich kann man es zum Zutexten nutzen um sich aus Situationen heraus zu reden. Dem Anderen wird aber ein RTW WI x3 zugestanden der Überwürfelt werden muß.

EM Verhören& Ausfragen
Sowohl das unauffällige „Info Sammeln" in Raumfahrer Kneipen, als auch das „methodisches Befragen2 von Untergebenen oder Zeugen, und auch das „Verhören" von Gefangenen sowie der Einsatz von Folter gehören Hier zu. Jedem „unwilligen Opfer" wird ein RTW WI x3 zugestanden, der Übertroffen werden muß, und es 24h schützt.

Reden

Wo Toilette „routine"

100 Credits „extrem leicht"

Einkaufen „sehr leicht"

Hallo ich bin „leicht"

Fachgespräch „normal"

Philosophie „schwer"

Rhetorik „sehr schwer"

RTW WI zu überwürfeln bedeutet, das die angreifende Fertigkeit einen „besseren" erfolg haben muß als der Rettungswurf.

Ein verhandeln K-E der eine G-E RTW schlägt würde trotzdem den preis um (10+1W10)% modifizieren.

Die gegenseite könnte ihrerseits Selbst „verhandeln" um das wieder zu korrigieren.

KAMPF (ST+GE+INT)

GE archaische & Wurf-Waffen
Beinhaltet das Bedienen und benutzen von Waffen wie Bögen, Armbrüste, Schleudern, oder dergleichen, sowie das gezielte Werfen von Klingen Granaten Steine auf bewegte Ziele. Granaten werden auf Felder geworfen (WM+20) und explodieren 1 RD später. Oder gezielt auf Personen (WM-20) und explodieren sofort bei Treffer oder springen erst 1W20 m in zufällige Richtung weg bevor sie explodieren.

ST bewaffneter Nahkampf
Beinhaltet jeden Nahkampf mit Waffen die nicht angewachsen sind, wie Klingen, Ketten. Stäbe, Peitschen, Keulen,..... Der Schaden ist 1W (Stufe)+ NKS (Nahkampf-Schaden) „BALL" + Waffenschaden „BALL oder EN"

EM Meucheln
Es können +4 AKP Wm-20 Angriffe ausgeführt werden, die nachdem Getroffen wurde einen Extra-Wurf auf Meucheln erlauben sofern mindestens 1 LP schaden zugefügt wurde.

Re Parieren & Ausweichen
Gezieltes Abwehren von Angriffen. Schilde Können gegen Nahkampf und Fernkampf eingesetzt werden. Durch diese Fertigkeit wird der ankommende Schaden reduziert, (E = x/2, G-E = x/3, K-E = x/4). Eine ausweichende oder parierende Figur erleitet WM-20 auf alle Angriffe.

GE Pistolen & Gewehre
Das ist der Fernkampf mit Leichten Waffen wie Pistolen , Karabiner, Gewehre, und deren Vollautomatischen Varianten.

KO schwere Infantrie Waffen
Bedeutet den Fernkampf mit schweren Waffen wie MG, RSFG, Raketen-Werfer, STAND-xxxxx, Fahrzeug Geschütze mit „über den Lauf peilen", Energielanzen, Grantengewehr und dergleichen.

KO unbewaffneter Nahkampf
Alles was am Körper angewachsen ist, kann zum Kämpfen genutzt Werden. Der Schaden ist NKS (Nahkampf-Schaden) + 1W (Stufe) +Körperwaffen-Schaden
Hände WM +0 AKP 2 / Füße 1W2 WM-10 AKP 2/ Krallenhände 1W4 WM +0 AKP 2/ Biß 1W6 WM-10 AKP 2/ Schwanz 1W4 WM+10 AKP 2 / Kopfhorn 1W8 WM –20 AKP 2 / Armsäbel 1W8 Wm +0 AKP 2.

Eine Waffe die durch einen „fumble" ausgefallen ist kann durch eine Komplexe –Aktion (5 AKP) und einen „G-E" in der entsprechenden Waffen-Fertigkeit wieder Kampfbereit gemacht werden.

Meucheln
Jeweils 1 Auswirkung nur möglich. Vorher ansagen

Leicht (+10)
+1W2 Schaden
WM –1

Normal (+0)
+1W4 Schaden
AKP-1
WM-5

komplex (-10)
+1W6 Schaden
AKP-2
WM-10

Schwer (-20)
+1W8 Schaden
AKP-3
WM-15

S. Schwer (-30)
+1W10 Schaden
AKP-4
WM-20

Ex.Schwer (-50)
Kampfunfähig
Für 2W6 Rd
Tod in 2 W6 Min

Wahnsinn (-100)
Koma 1W20 h
Sofort Tod

KÖRPer (GE + KO + WI)

GE Fingerfertigkeit
Taschensieler Tricks, Falschspiel, Gaukelei und auch das allseits beliebte Stehlen. Wenn jemand versucht etwas zu stehlen, ist ein Erfolg nötig, ob er es schafft, und eine Wahrnehmungsprobe des Opfers, ob der es bemerkt. Das Stehlen muß besser sein als die Wahrnehmung, damit es unbemerkt bleibt. (Vorsicht, bestimmte Dinge haben Status-Meldungen, was das entfernen zu bemerken mit einem WM+100 belegt)

WI Schleichen & Balancieren
Alle Formen der Kontrollierten Bewegungen sowie auch Tanzen gehören Hierzu. Schleichen macht einen sehr leise, so dass ein unaufmerksamer Passant mit einer persönlichen Wahrnehmung den Schleichen Erfolg Überbieten muß. Bei einem aufmerksamen Ziel muß der Schleichende den Persönlichen Wahrnehmungs-Erfolg desjenigen überbieten.

KO Rennen & Springen
Für gehen (1 AKP) ist keine Probe notwendig, bei Dauerlauf (2 AKP), Rennen (3 AKP) sprinten (4AKP) und Springen (+1 AKP) hingegen schon. Ein Mißerfolg bedeutet, das die Geschwindigkeit mit Würfel= Minimum ist. (S-M = ohne Würfelbonus) Sprungreichweite ist 1/10tel der Bewegungsreichweite +1W100 cm. Durchhalten.: KO-Punkte & Verbrauch Sprinten 1 / RD , Rennen 1/ min, Dauerlauf 1/10 min, Gehen 1/h. Erholung durch Rast +1/ 10 min. „Schlaf wofür" (Talent) erschöpft sich nicht, und kann durchlaufen, genauso wie Robotkörper.

KO Schwimmen & Tauchen
Alle Bewegungen im Wasser und Unter Wasser. Schwimmen hält man Fertigkeitswert in Min durch, Tauchen Hingegen 1W(KO) x5 RD

GE Null-G Bewegung
In geringe Schwerkraft, ist das gezielte Vorwärtskommen ein Problem.

ST Hoch-G Bewegung
Bei hohe Schwerkraft ist das Vom Fleck kommen oder gar stehen ein Problem.

GE Akrobatik
Beinhaltet das Abrollen (1 AKP ,Fallschaden Verringert wie bei „Ausweichen") und Turnen (2 AKP, durch Schweres Gelände „gehen") sowie auch Fliegen (5 AKP wie „rennen") und Stürze abfangen (2 AKP Landen ohne Verletzung mit Fallflügeln). Gerade Fayizzare stürzen sich gerne von oben auf ihre Opfer. Sturz-Schaden wird gewürfelt. Höhe x 2 = X. Schaden = 1W(X) oder eine Summe aus mehreren Würfeln die zusammen X ergeben.

Schleichen wird modifiziert von

Umgebungslärm WM-10 bis +50

Untergrund WM-50 bis +10

Zeit drängt Geschwind.
X2 = WM-10
X3 = WM-20
X4 = WM-30
X5 = WM-40
X6 = WM-50
X10= WM-100

Schleichen (AKP/4) m /RD

Kritische Erfolge beim Sprinten und Springen können ziemliche Sprünge herbeizaubern.

Tauchen bei G-E also KO x 5 Rd und bei K-E plus Würfelwurf .

Geschwindgkeit / Gravitation (S-M = 0, M = 1/4 , E= Gehen & Dauerlauf, G-E Rennen, K-E = Sprinten)

Beim Fliegen sind andere Aktionen um +1 AKP erschwert.

ST Klettern
In Gebirge, oder an Fassaden zu Klettern gibt einem Oft einen taktischen Geländevorteil. Die Klettergeschwindigkeit liegt bei AKP/4 /RD hinauf oder AKP/2 /RD hinunter.
Natürlich erleichtern oder Erschweren Untergrund diese Proben von WM–100 (Schleimig & überhängend) bis +50 (Leiter)

EM Reiten
Das „Pilotieren" von Reittieren und auch Bikes und Trikes. Aber auch das „Beruhigen" und „Hüten von Tieren" ist hiermit möglich.

KO Spezielle Sportart
Sei es Gravball , Trideo-Jumping, Clash & Crash, Ringen, Boxen Judo, Tennis, u.v.m diese Sportarten werden einzeln gelernt, aber sie gelten als Ähnlich (WM-50 möglich)

ME Überlebensinstinkt
In der Wildnis ohne Ausrüstung zu überleben ist nicht leicht. Gewürfelt wird Pro Tag. Und ein Erfolg gibt für 1W4 Tage Nahrung und Wasser. Es kann auch zum Finden von Unterschlupf und Wegen genutzt werden

PILOTieren (GE + RE + INT)

GE Boden-FZG– Pilot
Das „Pilotieren" von Rad-, Kette–, LKT–, Walker- Fahrzeugen oder Kutschen, Schlitten.

GE Bike-Pilot
Beinhaltet Das „Pilotieren" von Bikes & Trikes (Boden, Wasser, Schweber, Walker) sowie von Exo-Skeletten, Raumanzug-Steuerdüsen und auch Reittieren.

INT Wasser-FZG-Pilot
Beinhaltet das „Pilotieren" von Motor-Schiffen, U-Booten, Segelschiffen Ruder-Schiffen, Wasser-Bikes & Trikes, Wasser Großfahrzeugen, ...

Ge Schweber-Pilot
Das ist das „Pilotieren" von LKT (Luftkissen-Transportern), A-Grav-Schwebern, VTOL (Verktorliftern & Hubschraubern) , Flugzeugen, Balone & Zeppeline und Raumboote im Normalflug.

LOG Raum-Pilot
Ist das „Pilotieren" von Raumbooten und Raumschiffen im Normal-Flug. Nicht aber Linear-Flug oder Hypersprünge.

Das Fahren von Normalgeschwindigkeit ist nur für „unfähige" Fahrer oder Beschädigte Fahrzeuge ein Problem. Proben sind notwendig für „lange Fahrten", „Schwieriges Gelände" Vollgas" und „Schwierige Situationen" und Kampf (pro RD). Dabei Bedeutet ein Mißerfolg keinen „Crash" sondern, „halbe Geschwindigkeit" und ein Schwerer Mißerfolg dann einen Unfall.

Fahren WMs
Normal Geschwindigkeit WM+50
Vollgas WM+0
Landen & Starten
Vorsichtig WM+50
Langsam WM+20
Schnell WM+0

Um bei einem Fahrzeug Schaden durch Feind-Feuer zu reduzieren ist „Jagdpilot" nötig.

Eine Waffe die durch einen „fumble" ausgefallen ist kann durch eine Komplexe –Aktion (5 AKP) und einen „G-E" in der entsprechenden Pilot-Fertigkeit wieder Kampfbereit gemacht werden.

Normale Piloten-Manöver .:	Zeit	WM
- Raumboot		
Normal Starten von einem Planeten	6 RD	+0
Normal Starten aus einem Hangar	6 RD	+50
Andocken bei Stillstand	3 RD	+0
Flug durch Athmosphäre	3 min	+0
Landung mit A-Grav	3 RD	+0
Landung ohne A-Grav	3 RD	-20
- Raumschiff		
Normal Starten von einem Planeten	6 RD	-20
Normal Starten aus einem Hangar	6 RD	+30
Andocken bei Stillstand	3 RD	-10
Flug durch Athmosphäre	6 min	-20
Landung mit A-Grav	6 RD	-20
Landung ohne A-Grav	6 RD	-40
- Großraumer		
Normal Starten von einem Planeten	6 RD	-40
Normal Starten aus einem Hangar	6 RD	+10
Andocken bei Stillstand	3 RD	-20
Flug durch Athmosphäre	9 min	-40
Landung mit A-Grav	9 RD	-40
Landung ohne A-Grav	9 RD	-60
- Stationen		
Normal Starten von einem Planeten	6 RD	-80
Normal Starten aus einem Hangar	6 RD	-30
Andocken bei Stillstand	3 RD	-30
Flug durch Athmosphäre	12 min	-80
Landung mit A-Grav	12 RD	-80
Landung ohne A-Grav	12 RD	-100
- alle		
Vorsichtig starten mit A-Grav	+6 RD	+20
Start mit Leitstrahl	+18 RD	+20
Notstart	-5 RD	-20
Vorsichtig andocken	+6 RD	+20
Schnell andocken	-2 RD	-20
Schneller Athmosphärenflug	x1/2	-20
Langsamer Athmosphärenflug	+30 min	+20
Schleichender Athmosphärenflug	+90 min	+40
Vorsichtig Landen	+18 RD	+20
Landung mit Leitzstrahl	+30 RD	+50
Notlandung	=1 RD	-20

Starten ist nötig um zu Fliegen. Misserfolge bedeuten Beschädigungen

KE / GE / E	
	Am fliegen
M	1W6 FSP Bal & am fliegen
SM	2W6 FSP Bal & am Boden
F	3W6 FSP Bal & verkeilt

Fliegen in Athmosphäre beschädigt das Schiff / die Schilde
Raumboot 1W6
Raumschiff 1W10
Großraumer 1W20
Station 2W20

Normal Flug x1
Schnell x2
Langsam x 1/2
Sehr langsam x 1/3

FSP	EN	Bal
KE	x 0	x 0
GE	x 0	x 1/2
E	x 0	x 1
M	x 1	x 1
SM	x 2	x 1
F	x 3	x 1

(meist wird mit ballistischen Schirmen geflogen)

Landen ist gefährlich bei Mißerfolgen.

KE / GE / E	
	gelandet
M	1W6 FSP Bal & gelandet
SM	2W6 FSP Bal & am fliegen
F	3W6 FSP Bal & verkeilt

ME Großfahrzeug-Pilot
Ist das „Pilotieren“ von Groß-Raumern, Leviatanen, Raum- Stationen im Normalflug. Also alles was eigentlich nicht „schnell und Beweglich ist“, sondern eine sehr komplexe in die Zukunft orientierte Steuerung mit massiver Computer-Unterstützung nutzt.

LOG Geschütze
Das Benutzen von Direktfeuer-Systeme für Raum & Fahrzeuge wie Laser, Phaser, Desintegratoren, Disruptoren, Blaster, Ionen-Plasma-Fusions-Kanonen, Gauss und dergleichen. (inklusiv Artilerie)

LOG Fernlenken
Das Steuern von Dronen, Raketen, Robotter, sowie das Treffen mit Direktfeuerwaffen der Dronen. Als Drone Zählt auch ein auf Fernsteuerung geschaltetes Fahrzeug oder Raumboot. Jagdpilot ersetzt es hingegen nicht.

INT Hyper-Raum-Pilot
Dieses „Pilotieren“ gilt für alle Linear-Flüge und für den Notsprung. Linear-Flug ist ein „Flug durch den Hyperraum“ bei dem man quasi nach „Sicht“ von einer Sonne zur nächsten fliegt in einem relativ aufgewühlten Meer mit einer 3 dimensionalen Meeresoberfläche.
Die Geschwindigkeit hängt von dem Triebwerk ab und

RE Jagd-Pilot
Dies ist das Ausweichen mit Fahrzeugen, Raumbooten oder Raumschiffen. Es bedarf eines Bewegten Fahrzeuges und einer Komplexen Aktion. Es bedarf 50 Km/h um Bodengebundenem Feuer aus zu weichen, und 200 Km/h um im Luftkampf aus zu weichen und 1 Klick / Rd um im Raum aus zu weichen. Diese Geschwindigkeit ist zum effektiven vorwärts kommen nicht zu benutzen sondern ist „nur“ für Ausweichen Verwendet. Ein ausweichendes Fahrzeug hat WM-20 auf eigenes Treffen.

„Gut“-Ausweichen bedeutet.: Schaden geteilt E x/2 , G-E x/3, K-E x/4
„passabel“-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/2, K-E x/3
„schlecht“-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/1, K-E x/2.

Ausweichen

Raumboote	**„gut“**	**Raum-Dronen**	**„gut“**
Raumschiffe	**„passabel“**	**Großraumer**	**„schlecht“**
Flugzeuge Jäger	**„gut“**	**Flugzeug**	**„passabel“**
Schweber / VTOL	**„passabel“**	**Zepellin**	**„nicht“**
schnelle Schiffe	**„schlecht“**	**Schiffe**	**„nicht“**
Fahrzeuge	**„passabel“**	**LKW u.ä**	**„schlecht“**
Groß-Schiffe	**„nicht“**	**Leviathane**	**„nicht“**

Pilotieren und Jagd-Pilotieren sind 2 Komplexe Aktionen.

Linear-Triebwerke LANGSAME und SCHNELLE
Langsam
1 LJ / 24h WM+50

NUR SCHNELLE
vorsichtig
1 LJ / h WM+20

Normal
1W6 LJ / h WM+0

Gas-Geben
1W6+ (1 bis Stufe) Lj /h WM— (Bonus x 10)
Der Bonus wird vom Hyperpiloten vor dem Wurf angesagt, und darf maximal seiner Hyper-Piloten Stufe entsprechen.

Umrechnung ca
10 Km/h 25m /Rd
50 Km/h 125m/Rd
100 Km/h 250m/R
200 Km/h 500m...

TECHnik (LOG + ME + GE)

ME Ball-Waffentechnik
Bauen & Reparieren von Bolzen & Projektil-Waffen, archaischen Waffen, chemo-Flammern, Gyrojet-Waffen, Raketen-Systemen. In den Größen: Pistole, Karabiner, Gewehr, S-Inf-Waffe, Geschütz, Groß-Turmwaffe, Groß-Raum-DFW. Balistisches Schild härten.

LOG Elektrik
Bauen & Reparieren von Reaktoren, Energie-Bänken, Sensoren, Kom-Systeme, ECM & ECCM-Systeme, Elektrik & Elektronik. Aber auch Kurzschließen von Motoren und Steuerungen, und öffnen elektrischer Türen gehört hier zu.

ME Energie-Waffentechnik
Bauen & Reparieren von Laser & Stunner, Phaser, Desintegratoren, Disruptoren, Plasma– Fusion– Ionen-Waffen, Plasma-Flammern, Energie-Lanzen .In den Größen: Pistole, Karabiner, Gewehr, S-Inf-Waffe, Geschütz, Groß-Turmwaffe, Groß-Raum-DFW. Energetisches Schild härten.

ME Fahrzeug-Technik
Es ist das Reparieren von Fahrzeugen mit den passenden Ersatzteilen oder das Bedienen der Auto-Reparatur, sowie das Planen von Fahrzeug-Konstruktionen.

ME Gravitik
Bauen & Reparieren von Schub-Triebwerken, A-Grav-System, Andruck-Absorbern. Auch Pulsare, Aufzüge, und Schwebe-Gürtel gehören hier zu.

ME Haus-Technik
Es ist das Reparieren von Häusern und Immobilien mit den passenden Ersatzteilen oder das Bedienen der Auto-Reparatur, sowie das Planen von Häusern.

ME Hyper-Technik
Bauen & Reparieren von Hyper-Triebwerken, Schutzschirmen, Linear-Triebwerken, Hyperfunk und Schwarzschild Reaktoren. Schnell-Laden und Kapseln von Hyper-Triebwerken und Linear Triebwerken.

INT KOM & ECM
Ist „nur“ das Stören, entstören und Funken. Also das „Bedienen“ der Technik. Ein Stören von Sensoren kann 1 Feind gezielt betreffen, oder sich selbst verschwimmen lassen.

Konstruktions-Proben finden sich in den Konstruktions-Regeln

Auch hier gilt...
Werkzeug (sonst Wm-50)
Material (sonst 100 fache Zeit)
Kraft / Hilfe (sonst WM-20)

Beim Reparieren kann man Hingegen auch ohne Material ... Flicken (Wm-20)
Oder zerbrochene Bauteile als Werkzeug-mißbrauchen (Wm-30 Statt Wm–50)

Einbrechen ist schwierig.
Ohne Diebstahlschutz WM+0

Einfacher Schutz WM-10
Mittlerer Schutz WM-20
Guter Schutz WM-50
Exzellenter Schutz WM-100

„geblendete“ Sensoren ergeben WM-100 zum Treffen von Zielen.

Verschwimmen erschwert allen anderen das Treffen.

Die Blendungs-Effekte sind nicht Additiv.

**„Blenden“ ECM stört Feind Sensor und muß den Sensor Erfolg überbieten
„verschwimmen“ ECM erschwert feindliche Ziel-Erfassung E WM-10 / G-E WM-20 / K-E WM-30
„ECM-Stören“ ECCM stört das Feind ECM und muß den ECM Erfolg überbieten, um ihn zu neutralisieren.
„ECM-Markieren“ ECCM peilt das Störfeld an und gibt einen Trefferbonus, sofern das Zielschiff ECM nutzt. E WM+10 / G-E WM+20 / K-E WM+30**

GE Mechanik
Bauen & Reparieren von einfacher Technik wie Hydraulik, Pneumatik, Mechanik, Getriebe, sowie das berechnen und erstellen von Struktur-Bauten wie Rümpfe, Gestelle, Tore und Robot-Körper

ME Raumschiff-Technik
Es ist das Reparieren von Raumfahrzeugen mit den passenden Ersatzteilen oder das Bedienen der Auto-Reparatur, sowie das Planen von Raum-Fahrzeug-Konstruktionen.

GE Robotik
Es ist das Reparieren von Robottern mit den passenden Ersatzteilen oder das Programmieren der Befehls-Strukturen, sowie das Planen von Robot-Konstruktionen.

ME Sprengstoff-Technik
Beinhaltet das Bauen, reparieren, Planen und entschärfen von Bomben, Sprengköpfe, Granaten, Mienen, Selbstzerstörungen, u.v.m. Auch das Herstellen von Sprengstoffen ist hiermit Möglich.

WAHRnehmung (INT + EM + LOG)

PSI Gefahren sinn
Eine Warnung in letzter Sekunde erfolgt durch einen Erfolgreichen Gefahrensinn. Bei einem unerwarteten Angriff aus dem Hinterhalt wirkt diese Fertigkeit 1 Mal wie ein Ausweichen und wird genau so gehandhabt. Zusätzlich hat mein auch eine Chance einer Falle im Moment des Auslösens zu entgehen. Auch dies wird wie „Ausweichen“ gehandhabt. (E = x/2, G-E = x/3, K-E = x/4). Eine Figur die diese Fertigkeit nutzt verbraucht 5 AKP.

Sie ist nicht in einem Kampf-Geschehen einsetzbar, da man dort sich der Gefahr zu sehr bewusst ist.

ECM einsatz ist nicht zu verwechseln mit „stealthen“ , denn UNAUFFÄLIG ist ECM-Einsatz bestimmt nicht. Eher ein „so viel Lärm und Disco-Geblitze das du mich nicht genau siehst“.

Aber über große Entfernung ist das eine Wunderbare Markierung um andere aus sich aufmerksam zu machen.

„Ausgefallene Systeme“ können entweder auf „Beta-System“ umgestellt werden (5 AKP) oder Repariert (1h Arbeit)

**(G-E =1/2 Zeit
K-E = 1/10 Zeit)**

„zerstörte“ Systeme hingegen müssen komplett ersetzt werden (4h Arbeit), oder sehr aufwendig mit Ersatzteilen repariert werden (20h Arbeit)

LOG pers. Wahrnehmung
Auch Sinnesschärfe genannt hat es viel mit Aufmerksamkeit zu tun. Das Sehen, Hören Riechen der Umgebung und das Bemerken von Aufälligkeiten. Es dient auch zum Bemerken von Verkleidungen (diese müssen übertroffen werden) oder zum Hören von Schleichenden (Übertreffen je nach Aufmerksamkeit), als auch zum Bemerken von Geheim-Türen.

Die Reichweite von persönlicher Wahrnehmung ist in kurz mittel Weit und extrem unterteilt. Dabei zählt der WAHR-Grundwert in Metern für Kurz. Und die %-Chance wird durch einen entfernungsabhängigen Faktor geteilt. Kurz (x/1) WAHR m / mittel (x/2) WAHR mal 2m / Weit (x/3) WAHR mal 4m / Extrem (x/4) WAHR mal 8m.

ME Schnelllesen
Dabei geht es um das Erhalten von Informationen aus Texten und Hand-Büchern. Hierbei ist die Frage, welcher Qualität diese informationen haben und wie vollständig sie sind. Da WMs ab zu schätzen ist reine Spielleiterwillkür. Erlaubt ein Handbuch zu lesen und für 1W6 Tage diese Fertigkeit um 1 Stufe besser zu können.

GE Sensoren bedienen
Bedienen von Sensoren in Raum-Schiffen, Fahrzeugen sowie auch Klein Sensoren. Sensoren die auf „passiv" laufen haben einen „Sensor-Misserfolg" was aktive Sensoren, A-MAT, Energie-Waffenfeuer, Plasma & Fusions-Reaktoren, Schutzschirme, aktive Triebwerke automatisch erfassen lässt. „aktives Scannen" hingegen lässt einen Masse-Ansammlungen, und Passive Energien wie E-Bänke oder geladenen Hypertriebwerke erkennen.

ME Taktischer Kampfsinn
Im Kampf ist Taktik & Wahrnehmung anders als im normalen Leben. Weniger das genaue Schauen, als das Schnelle identifizieren ist hier wichtig. (Es darf auch 1/2 Sensoren Bedienung ODER 1/2 pers. Wahrnehmung verwendet werden, statt dem Grund-WAHR-Wert)

Umschauen (1 AKP) zeigt bekannte „Freunde" und unbekannte Ziele
Erkennen (2 AKP) zeigt erkannte „Feinde" und „Neutrale"
Beobachten (5 AKP) Zeigt Waffen & Rüstungen der Ziele.

WISSenschaft (LOG + ME + WI)

ME Allgemeine Wissenschaft
Physik Biologie Chemie Mathematik sind bekannte Grund-Wwissen-Schafften. Sie können auch verwendet werden um Energien zu berechnen, Kräuter zu sammeln, Plastik her zu stellen, Handelskalkulationen zu machen und dergleichen.

Sensor-Misserfolge zeigen aktive ungetarnte Ziele, sowie JEDE A-MAT-Ansammlung

Sensor Erfolge zeigen zusätzlich Strukturen, und weitere Daten wie Energie Werte, Größe & Kategorie, Waffenarten, und dergleichen.

Sensor G-E lassen einen auch „gestealthte" Ziele erfassen,

Und K-E sind nicht durch Abwehrmaßnamen zu blenden.

Die Erfolgs-Qualität hat etwas damit zu tun wie gut man „getarnte" Ziele entdeckt.

Ansonsten gelten die Reichweiten von persönlicher Wahrnehmung.

Bei Robottern ersetzt „Sensor Bedienung" die „persönliche Wahrnehmung"

Schnelllesen & fotographisches Gedächtnis.
Das Buch gilt als „immer zur Hand" und muß nicht Physisch mitgenommen werden, um „gelesen" werden zu können.

ME Allgemein Medizin
Ist das Behandeln von Krankheiten & Giften sowie die Langsame Regeneration.

Medizin injizieren	**5 AKP**	**WM+50**	**„Medizin“**
Medizin verstärken	**20 AKP**	**WM+0**	**Wirkt wenn RTW überboten wird.**
Krankheit behandeln	**1h**	**WM+0**	**Hausmittelchen**
Gifte neutralisieren	**1h**	**Wm-20**	**Hausmittelchen**
Wundbehandlung	**24 h**	**WM+0**	**Regenerations-Tank, 5 Regenarum**
			Heilt 1W4 LP + Regenarum pro Wunde
Wiederbeleben	**1 min**	**WM –20**	**Regenarum**
			Heilt einen TOD Effekt, sobald die LP es zulassen.
			Maximale Zeit ist KO in h.
Aus Stasis wecken	**10 min**	**WM+0**	**Antitox**
			Ein eingefrorener wird wieder lebendig.
Nachwachsen	**7 Tage**	**WM-10**	**Regenerations-Tank, 5 Regenarum**
			Läßt ein Organ oder Körperteil nachwachsen.
Regenerieren	**1/10**	**WM-10**	**Regenerations-Tank, 1 Regenarum**
			Verkürzt Heilzeiten.
Behandeln	**7 Tage**	**WM+0**	**Bettruhe, Heilt 1 W4 LP pro Wunde**

INT Genetik
Erlaubt Clone & Genetoiden her zu stellen. Dafür ist ein Labor und Genetisches Grundmaterial, sowie Wachstums oder Regenerations-Tanks und ein Hypno-Schul-Gerät nötig.

Gencode identifizieren	**1h**	**WM+0**	**Gesamt-Konzept erkennen**
Gencode separieren	**8h**	**WM+0**	**Bauteile herstellen.**
Prototyp-herstellen	**48h**	**WM-20**	**Gen-Stamm herstellen**
Gen Stamm kopieren	**8h**	**WM+0**	**Gen-Stamm herstellen**
Basis Körper züchten	**7 Tage**	**WM +0**	**(nicht lebensfähig)**

Körper auswachsen lassen 30 Tage Wm+20 (erwachsen werden lassen)
Hypno-Programm FPx FP Tage WM+0 1 Fertigkeit.
Hypno Programm lehren 24h WM+20 1 Fertigkeit

INT Geologie & Metallurgie
Identifizieren von Material und Strukturen, sowie Wert und Abbaubarkeit. Auch das Herstellen von Metallen, dass Bestimmen von Haltbarkeit und FSP gehört hierzu.

LOG Höhere Mathematik Komplizierte Berechnung ohne Hilfe
Wer braucht Computer, wenn er das auch im kopf kann.
Gerade Navigation ohne Computerunterstützung ist (WM-100) extrem schwer, es sei denn man hat Zeit (+8h) und einen höheren Mathematiker, der die Berechnungen durchführt. Zusätzlich kann so jemand im Kopf Computer-Ergebnisse einfach überschlagen, ob sie „in Range“ sind.

Genetik nutzt „Konstruktions-Regeln“ welche denen von Robottern und Fahrzeugen sehr ähnlich sind.

Es wird einfach eine Art Character-Erschaffung mit dem automatischen Nachteil ARMUT und dem Sonderpaket Clone.

Viele Dinge wie Hypno-Programme müssen für einen Körper nur einmal geschrieben Werden, und können auf die Kopien des Prototyps aufgespielt werden.

Interessanterweise ist Genetik nicht perfekt, sondern ein wildes herumprobieren, mit vielen zufälligen Effekten. Nur aus Gen-Stämmen können weitere erschaffen werden, aber aus einem Prototyp lässt sich kein Gen Stamm herstellen, und die Individuellen Fehler eines Genetoiden Prototypes treten bei anderen nicht auf.

ME Hyper-Physik
Befasst sich mit dem Hyperraum, der Gravitation und allen Formen von Energiefelder. Zusätzlich Kann ein Wissenschaftler Navigations-Malies durch „Anomalien“ deutlich reduzieren (E x/2, G-E x/3, K-E x/4), oder einen Schutzschirm durch gezieltes „aus dem Tritt bringen“ (WM-20 1 min) beschädigen (1W20 FSP) oder Barrieren (WM-50 1min) Durchlässig machen.

ME Industrielle Chemie
Identifizieren, überprüfen und Herstellen von Syntho-Nahrung, Medizin, Kunststoffe. Dazu sind entsprechende Labors, Synthetisatoren, Grundkomponenten und Reagenzien nötig.

ME Kybernetik
Medizinische Kybernetik ist eine Form der Medizin. Dies hier kann auch zum Bauen & Reparieren von Kybernetischen Ersatzteilen. Je höherwertiger die Cyberware ist , desto schwieriger ist die Arbeit damit.

Kleine Operation	**1W6h WM+0**	**Regenarum & Bauteile**
	Ersetzt ein Körperteil / Organ	
Große Operation	**4 W6h WM-10**	**10 Regenarum & Bauteile**
	Tauscht großzügig gegen Cyberware aus.	
Reperatur	**1h WM-20**	**Regenarum & Ersatzteile**
	Behebt Schäden an Cyberware.	

LOG Navigation
Kursberechnung Planetar, Raum und Hyperraum. (mit Computerhilfe)

Eine Kurz-Berechnung auf einem Planeten dauert ca 1 Minute.
Eine Kurs-Berechnung im Raum für normal Flug dauert ca 1 Minute.
Eine Kurs-Berechnung für einen Linearflug dauert ca 1 Minute.
Eine Kurs-Berechnung für einen Hypersprung dauert ca 10 Minuten.
Eine Kurs-Berechnung für Sternensog berechnen dauert ca 1 min.
Eine Staffelsprung Berechnung dauert 4 Stunden, WM+30

Eine Positionsbestimmung auf einem Planeten dauert ca 5 Minuten
Eine Positionsbestimmung in einem Sonnensystem dauert ca 10 Minuten
Eine Positionsbestimmung im Leerraum dauert ca 60 Minuten
Eine Positionsbestimmung in Anomalien dauert ca 10 Stunden

Schnellberechnung bei Staffelsprüngen dauert 5 Minuten, WM +30

Transition verfolgen dauert	**1 RD WM+0 Raumboot**
	1 RD WM+10 Raumschiff
	1 RD WM+20 Großraumer
Linearflug Verfolgen	**1 RD WM –50 (zusätzlich)**

Medizin herstellen Oder Cyberware einbauen.:
Alpha Wm- 10
Beta WM- 20
Gamma WM-30
Delta WM-40
Exeter WM-50

Syntho Nahrung
Billig WM+20
Norm WM+0
Gut WM-20

Navigations-Proben gehen um so schneller je besser der Erfolg ist.
E x/1
G-E x/2
K-E x/3

Viele Frachter und Handelsflotten nutzen die Möglichkeit vor berechnete Kurse wie „Staffelsprünge“ zu nutzen und damit dann beim Springen selbst es deutlich leichter zu haben.

LOG Programmieren
Beinhaltet das Programmieren von Computern und Robotter, als auch das Hacken von Sicherheitssystemen und das Öffnen von Computergestützten Sicherheits-Türen.

INT Taktik & Strategie
Die Kampftaktik hilft als Initiativebonus, bei Gefechten mit Gruppen von Kampfeinheiten auf beiden Seiten. Das kann sowohl Infantrie, als auch Raumkampf beeinflussen. Zusätzlich ist eine Informationsauswertung von erfassten Daten und gemeldeten Kampfstärken möglich.

Kampftaktik alleine (2 AKP) INI Bonus 1W4 WM+20
Kampftaktik Gruppe (5 AKP) INI Bonus 1W4 WM+0
Kampftaktik Raumkampf (5 AKP) INI Bonus 1W4 WM +0

PSIONIK (Psi + Psi + Psi)

Psionik zu benutzen ist immer eine Komplexe Aktion (5 AKP). Weder Raumhelme noch Rüstungen behindern Psionik.

Das Konzentrieren auf eine Psionik kostet keine PP, aber 5 AKP pro RD. Das Aufrechterhalten hingegen ist eine andere Form des Konzentration-Erhaltens und kostet beim Wirken doppelte der normalen PP. Andere Psi hat danach WM-10 je & Fertigkeiten haben WM-5 je

Fertigkeiten die als „Kampf-Psi" gelten können nicht „aufrecht erhalten" werden, sondern müssen jeweils einzeln „gewirkt" werden.

WI Ballistisches Rüstung
WI Energetisches Rüstung
Erschaffen Rüstungen die gezielt vor 1 Schadensart schützen, aber gut zu erkennen sind. Energetische Rüstungen erscheinen als fahles Leuchten auf der Haut das im Licht zu glitzern beginnt. Ballistische Rüstungen hingegen erscheinen als dicke Wasserähnliche Schicht aus Blauem Gel. Die Rüstung wird 1 mal gewürfelt beim erschaffen und Hält solange der Psioniker sich konzentriert. Wirkt nur auf Psioniker Selbst.

(Konzentrations-PSI)

Hauch von Rüstung	**1 PP WM +50**	**RK+ (1W1 + PSI/6)**
Leichte Rüstung	**2 PP WM +20**	**RK+ (1W2 + PSI/5)**
Mittlere Rüstung	**3 PP WM +0**	**RK+ (1W4 + PSI/4)**
Schwere Rüstung	**4 PP WM –20**	**RK+ (1W6 + PSI/3)**
Extreme Rüstung	**5 PP WM –50**	**RK+ (1W8 + PSI/2)**
Titanen-Rüstung	**6 PP WM –100**	**RK+ (1W10 + PSI/1)**

Auch hier gilt...
Ohne Diebstahlschutz WM+0
Einfacher Schutz WM-10
Mittlerer Schutz WM-20
Guter Schutz WM-50
Exzellenter Schutz WM-100

Zusatzregel
G-E bei Psionik erlaubt zusätzlich zu einem „guten Treffer" den PP-Verbrauch auf x/2 zu senken.

K-E bei Psionik erlaubt zusätzlich zu einem „Volltreffer" den PP- Verbrauch auf x/3 zu senken.

S-Mißerfolge kosten zusätzlich 1W6 AKP und geben 1h lang einen WM-5 auf Psionik (1h)

K-Fehler verdoppeln die PP-Kosten, verbrauchen zusätzlich 2W6 AKP und geben 1h lang einen WM-10 auf Psionik.

Es ist also möglich mehr als 1 Psionik durch normale Konzentration aufrecht zu halten ohne WMs zu erhalten.

WI Ballistisches Schutzfeld
WI Energetisches Schutzfeld
Erschafft einen Schutzschild der mit einer gewissen Menge TP geladen ist. Auch dieser muß aufrecht erhalten werden. Beide sehen aus wie eine Runde ovale Glaskugel von 1 bis PSI/2 m Radius um den Psioniker.

(Konzentrations-PSI) (maximal 1 Schutzfeld darf aktiv sein)

Hauch von Schutz	**1 PP WM+50**	**Fängt (PSI) W2TP ab**
Leichtes Schutzfeld	**2 PP WM+20**	**Fängt (PSI) W4 TP ab**
Mittleres Schutzfeld	**3 PP WM+0**	**fängt (PSI) W8 TP ab**
Schweres Schutzfeld	**4 PP WM-20**	**fängt (PSI) W12 TP ab**
Extremes Schutzfeld	**5 PP WM-50**	**fängt (PSI) W1 FSP ab**
Titanisches Schutzfeld	**6 PP WM-100**	**fängt (PSI) W6 FSP ab**

INT Energetinese
Ist die psionische Fähigkeit Elektrizität zu beherrschen.

(Kampf-Psi)			**EN-Schaden**
Kleiner Funken	**1 PP WM+50**	**(Berührung)**	**1 TP & AKP**
Blitz-Hand	**2 PP WM+20**	**(Berührung)**	**1W6+ PSI/2 TP**
Blitz-Schlag	**3 PP WM+0**	**(PSI + WI) m**	**1W8+ PSI/2 TP**
Blitz-Lanze	**4 PP WM-20**	**(PSI x WI) m**	**2W6+ PSI/2 TP**
Schock-Hand	**3 PP WM+10**	**(Berührung)**	**1W6+ PSI/2 AKP**
Schock-Schlag	**4 PP WM-10**	**(PSI + WI)/2 m**	**1W8+ PSI/2 AKP**
Schock-Lanze	**5 PP WM-30**	**(PSI x WI)/2 m**	**2W6+ PSI/2 AKP**
Elektronik stören	**2 PP WM+0**	**(Berührung)**	**RTW Härte**
Elektronik braten	**4 PP WM-10**	**(Berührung)**	**RTW Härte**
Aaufladen	**10PP WM-20**	**(PSI) m**	**Läd um 1 E auf**
Umlenken	**5PP Wm-50**	**(PSI + WI) m**	**Lenkt Energie um**

EM Heilung
Es ist möglich den Körper von Lebewesen (LP) zu verändern oder nachwachsen zu lassen. Konstrukte (TP) aus toten Materialien zu „heilen“ ist auch in eingeschränktem Maße möglich.

(Konzentrations-PSI) (RTW WIx3 möglich)

Blutung Stoppen	**1 PP WM+20**	**(Berührung)**	**permanent–LP**
	Stoppt 1 Blutung / RD		
Wunden reinigen	**1 PP WM+20**	**(Berührung)**	**permanent-LP**
	Reinigt 1 Wunde / RD von Schmutz, Gift & Krank.		
Wunde heilen I	**3 PP WM+0**	**(Berührung)**	**permanent-LP**
	Heilt 1 W2 + (PSI/5) LP pro 120 min (1 Wunde)		
Wunde heilen II	**4 PP WM-10**	**(Berührung)**	**permanent-LP**
	Heilt 1 W4 + (PSI/4) LP pro 60 min (1 Wunde)		
Wunde heilen III	**5 PP WM-30**	**(Berührung)**	**permanent-LP**
	Heilt 1 W6 + (PSI/3) LP pro 30 min (1 Wunde)		

Die Härte von Elektronik ist abhängig von ihrer Größe und ihrem Aufbau.

Billig Elektronik und Spielzeuge
Härte 10

Std Elektronik und Elektro-Geräte
Härte 20

Hauselektronik und gute Computer
Härte 40

Kampf-Ausrüstung
Härte 60

Gehärtete Systeme für Sicherheitsbereiche
Härte 80

Raumschiff-Computer-Kerne
Härte 100

Umlenken kann man sowohl Strom, als auch Laser, Phaser, und andere Energie Strahlen

Heilen kann man sowohl sich als auch andere.

Zusatzregel. Anstatt PP-Kosten können auch die nötigen Heilzeiten verkürzt werden.

Wunde heilen IV	**6 PP**	**WM-50**	**(Berührung)**	**permanent-LP**
	Heilt 1 W8 + (PSI/2) LP pro 15 min (1 Wunde)			
Wunde heilen V	**7 PP**	**WM-100**	**(Berührung)**	**permanent-LP**
	Heilt 1 W10 + (PSI/1) LP pro 5 min (1 Wunde)			
Heilung I	**9 PP**	**WM+0**	**(PSI) m**	**permanent-LP**
(1 Wesen)	**Heilt 1 W2 + (PSI/5) LP pro 120 min (jede Wunde)**			
Heilung II	**12 PP**	**WM-20**	**(PSI) m**	**permanent-LP**
(1 Wesen)	**Heilt 1 W4 + (PSI/4) LP pro 60 min (jede Wunde)**			
Heilung III	**15 PP**	**WM-40**	**(PSI) m**	**permanent-LP**
(1 Wesen)	**Heilt 1 W6 + (PSI/3) LP pro 30 min (jede Wunde)**			
Heilung IV	**18 PP**	**WM-60**	**(PSI) m**	**permanent-LP**
(1 Wesen)	**Heilt 1 W8 + (PSI/2) LP pro 15 min (jede Wunde)**			
Heilung V	**21 PP**	**WM-100**	**(PSI) m**	**permanent-LP**
(1 Wesen)	**Heilt 1 W10 + (PSI/1) LP pro 5 min (jede Wunde)**			
Reparieren	**x2 PP**	**WM-20**		**Reperatur-TP**
Gift bannen	**3 PP**	**WM +10**	**(PSI) m**	**1 Gift, 1 Ziel**
	Senkt pro 1 RD die Giftstufe eines Giftes um 1			
Krankheit bannen	**2 PP**	**WM +20**	**(PSI) m**	**1 Krankheit, 1 Ziel**
	Senkt pro 1 min die Giftstufe einer Krankheit um 1			
Reinigung	**5 PP**	**WM+0**	**(PSI) m**	**Radius, alle**
	Senkt pro 1 RD die Giftstufe jeden Giftes und jeder Krankheit um 1			
(Kampf-PSI)	**(RTW WIx3 möglich)**			
Aufputschen	**1 PP**	**WM+10**	**(Berührung)**	**Temporär-LP 24h**
	Erschafft eine ANTI-Wunde mit 1W4+(PSI/3) LP			
	So dass die Differenz zum LP-max-Tod größer wird			
Retten	**4 PP**	**WM+0**	**(Berührung)**	**max (PSI) 10 min Tod**
	Heilt einen „Tod" Effekt, wenn LP passen			
Stasis	**5 PP**	**WM+0**	**(Berührung)**	**Einfrieren (Wehrlos)**
	Versetzt ein ziel in Stasis für (PSI + WI) h			
Nachwachsen	**6 PP**	**WM-20**	**(Berührung)**	**LP. Max 24h weg**
	Läßt in 24h ein Glied oder Organ regenerieren			
Zombie erschaffen	**5 PP**	**WM-40**	**(PSI) m**	**Zombie TP 24h**
	Ein „Toter" Körper wird animiert und mit allen geistigen Attributen 1 , sowie GE & RE & KÖAU 2 aufgestellt. Befehle müssen mental programmiert Werden. (der Todes Zerfall endet) hat LP-max = TP			
Ghul erschaffen	**10 PP**	**WM-50**	**(PSI) m**	**Zombie TP 24h**
	Ein „Toter" Körper wird animiert und mit allen geistigen Attributen 1w6 , sowie GE & RE & KÖAU 3 aufgestellt. Befehle könne auch Verbal erfolgen. (der Todes Zerfall endet) hat LP-max = TP			
Nekromantie	**x3**	**WM-20**		**Zombie-Zeit permanent**
Zombie bannen	**4 PP**	**WM-30**	**(PSI) m**	**beendet Zombie-da-Sein**
	Läßt den Körper wieder frei sein und weiter rotten.			

Heilung ist eine Art Aura der Heilung, in der Freund und Feind Geheilt werden.

Eine gesenkte Gift stufe kann bedeuten das derjenige weniger Schaden bekommt oder er immun ist, nicht aber das er seinen Rettungswurf Schafft.

Es gibt „Heilungen" die aus religiösen oder anderen Überlegungen nicht gewollt sind.

Dafür gibt es den (RTW-WI x3) Rettungswurf. Die Psi-Fertigkeit muß den erfolg des Rettungswurfes natürlich überbieten um zu wirken.

Zombies stehen normalerweise dumm herum und tun nichts. Diese Horror Geschichten von Zombies die Leute angreifen und dadurch andere umwandeln sind wohl eine Verkennung der Intention des Psionikers der sie erschaffen hat und ihnen Befehle gab.

INT Hyper-Tunnel
Ist das Öffnen von Wurmlöchern in Form einer durschreitbaren Wand.Diese Psionik ist wegen ihrer Aufwendigkeit manchmal eher in Ritualgruppen zu schaffen, als alleine.

(Konzentrations-PSI) Der Eingang muß in „Sicht" sein.		
Tür 2m Durchm.	**10 PP WM+0**	**Reichweite s.u.**
Tor 5m Durchm.	**15 PP WM-10**	**Reichweite s.u.**
Portal 25m Durchm.	**20 PP WM-20**	**Reichweite s.u.**
Raum-Portal 125m D.	**25 PP WM-30**	**Reichweite s.u.**
Riesen– Portal 500m D.	**30 PP WM-40**	**Reichweite s.u.**
(Nur in Hyperraum)	**+0 PP WM+10**	**nicht anwendbar**
(Zielpunkt Markierung)	**+0 PP WM+0**	**nicht anwendbar**
Planetares Ziel	**+10 PP WM-10**	**Ziel ist auf einer Welt**
Kurz	**+0 PP WM+0**	**(PSI) L-Sec**
Mittel	**+10 PP WM-10**	**(PSI) L-Wochen**
Weit	**+20 PP WM-30**	**(PSI) L-Jahre**
Extrem	**+30 PP WM-50**	**(PSI) x100 L-Jahre**

KO Körperwandlung
Bedeutet bei sich und anderen Aussehen und Gestallt zu verändern. Diese Verwandlungen können sowohl „konzentrations-PSI", als auch „Kampf-Psi" sein Selbstverwandlung geht schnell (5 AKP) Andere Verwandeln hingegen dauert (1h) und gesteht denen einen Rettungswurf zu (RTW WIx3) dessen Erfolg übertroffen werden muß. „Nachteile" überdecken Verwandlungen.

(Konzentrations-PSI)		
Krallenhand	**3 PP WM+20**	**eine**
Säbel-Arm	**5 PP WM+0**	**einer**
Gefährliches Gebiss	**3 PP WM+10**	**Kopfform**
Sprinter Beine	**5 PP WM+0**	**Bewegung x200%**
Katzenaugen	**4 PP WM +0**	**Nachtsicht (WM+20)**
Hundenase	**3 PP WM +0**	**Geruchssinn (WM+50)**
Luchsohren	**3 PP WM +0**	**Ultraschall (WM+50)**
Dünnes Fell	**2PP WM+20**	**RK Ball +(PSI/6)**
Normales Fell	**4 PP WM+0**	**RK Ball +(PSI/4)**
Dickes Fell & Schwarte	**6 PP WM-20**	**RK Ball +(PSI/2)**
Dickes Fell & Platten	**8 PP WM-50**	**RK Ball +(PSI)**
Fallflügel	**5 PP WM+0**	**Sturz abfangen**
Flügel	**10 PP WM-20**	**Fliegen**
Saugnäpfe am Körper	**4 PP WM+0**	**Klettern +50**
bestimmte Stimme	**3 PP WM-50**	
bestimmtes Gesicht	**4 PP WM-50**	
Fremdrassenkörper	**5 PP WM-50**	**gleiche STAT**
Fremdrassenkörper	**10 PP WM-50**	**STAT (—) oder (+) 4**

Die Genauigkeit von Hypertunneln lässt zu wünschen übrig, wenn nicht vor Ort ein anderer Psioniker den Zielpunkt markiert.

Als „in Sicht" zählen alle direkten arten zu sehen und auch Thelepathische Gedankenverbindungen nicht aber Sensoren oder Kameras.

Zusatzregel Unterstützen von Psioniker-Gruppen.

Helfer der nur Psionik kann ohne Erfolgswurf, oder mit Mißerfolg, gibt WM+1, und braucht 5 PP

Helfer der Fertigkeit beherrscht gibt WM+ 5xStufe und gibt 1W6 PP an den Ritual-Leiter. Kostet 5 PP Erfolgswurf mit WM- (Anzahl Ritualteilnehmer) nötig.

Biß 1W6 WM-10
Schwanz 1W4 WM+10
Kopfhorn 1W8 WM –20
Armsäbel 1W8 Wm +0 aber keine Hand.

Auch Katzenaugen können blind sein.

(Kampf-Psi)

Rückverwandlung	**4 PP WM+0**	**(original)**
Nachwachsen	**30 PP WM-50**	**1 Körperglied in 24h**

Läßt ein Körperteil Nachwachsen. Behebt Nachteile permanent

Tierkopf (???)	**10 PP WM+0**	**KöAu –2 und besonderes**

Nachtsicht, gutes Gehöhr, Geruchssinn, Biß, Kopfhorn

Kampfkörper I	**10 PP WM-20**	**KöAu –2 und besonderes**

Krällen-Hände, Sprinter Beine, Normales Fell, normaler Kopf

Kampfkörper II	**15 PP WM-40**	**KöAu –3 und besonderes**

Säbel/ Krallen-Arme, Sprinter Beine, Dickes Fell & Schwarte, Biß

Kampfkörper III	**30 PP WM-60**	**Wkö-Au-4 und besonderes**

Säbel/Krallen-Arme, Sprinter Beine, Dickes Fell & Platte, „Tierkopf“

Verwandlung verlängern	**+10 PP WM-20**	**(zusätzlich beim Verwandeln)**

Verlängert die Zeit einer Verwandlung auf Permanent
(Der Psioniker hat die Wahl auf PP-Max Senkung oder EP-Verlust)
Eigenes PSI max wird um Grund PP kosten gesenkt
kostet den Erschaffer 5 EP pro Grund PP Kosten
(Grund PP kosten sind z.B. Katzenaugen = 4 PP oder 20 EP)

EM Kristallin Technik
Diese PSI Fertigkeit ist nur Elysianern zugänglich, oder Psionischen Rassen, die dieses als Rassenfertigkeit haben. Dabei werden Kristalline Rohstoffe in durchsichtige Kristalle Umgewandelt, und dann programmiert. Die Kristalle benötigen Energie, wobei 1 PP der nötigen Energie von 1 E eines equivalenten Gerätes entspricht.

(Konzentrations PSI) „umwandeln“

Kristall herstellen	**5 PP WM+20**	**1 Kg Kristall wird hergestellt**

(dafür wird 1 kg Sand o.ä. verwendet. Der Kristall ist zusammenhängend und kann somit sehr groß werden, wenn man sich lange genug konzentriert)

Kristall-Formen	**5 PP WM+10**	**verändert die Form von 1 Kg**

(Kampf-PSI) „Programmieren“

Kristall aufladen	**1 PP WM+20**	**Läd Energie-Speicher auf**
Thelepath	**2 PP WM +10**	**Steuerbarkeit oder redet**
Holo-Projektor	**4 PP WM+0**	**erzeugt Bilder oder Töne**
Motor	**6 PP WM-10**	**erzeugt Bewegung Richtung**
Computer	**8 PP WM-20**	**erzeugt Steuerung**
Schweber	**10 PP WM-30**	**erzeugt A-Grav**
Beweglichkeit	**12 PP WM-40**	**erzeugt Bewegung selbst**
Generator	**14 PP WM-50**	**erzeugt PP-Versorgung**
Psi-Verstärkung	**16 PP WM-60**	**stellt Psi-Ausrüstung her**
Geist	**18 PP WM-70**	**erzeugt Künst. Inteligenz**
PSI-Simulation	**20 PP WM-80**	**erzeugt Psi-Effekte**

Das „Nachwachsen“ behebt Nachteile, wie „Einbeinig“ „Einarmig“ „Blind“ „Ohne Gehöhr“ ..... Usw ABER derjenige Erleidet die Nachteile die das „verschwinden“ von Nachteilen erzeugt (EP & Steigern)

Und ja die Anwendung dauert auch 24 h

Bei einer „Abwehr“ der Permanenten Nachwachsung Stirbt das Körperteil wieder ab (24h) und muß Amputiert Werden. Und der arme bekommt die Nachteile erneut. Dabei erleidet er Nachteile wie unter „Hinzufügen von Nachteilen“ (EP & Steigern)

Komplexe Elysianische Artefakte benötigen teilweise mehrere „Programme“

Z.b. ein Psi-Helm bedarf Generator UND PSI-Verstärkung

Zusätzlich muß die Psi-Fertigkeit erfolgreich angewendet werden, obwohl auch sie einem zusätzlichen WM von –80 erleidet. Dabei muß die gewünschte Anwendung angewendet werden und beim ersten Versuch Erfolg haben. Die späteren Anwendungen haben 60% chancen plus normal WM.

Die Liste der Kristallinen Technik ist nicht als vollständig an zu sehen, sondern als grober Richtwert. Natürlich gibt es Dinge die einfacher oder schwerer zu erschaffen sind, und kompatibel zu normaler Technik sind sie gar nicht.

WI Mentaler Block
Diese Abschirmung des Geistes Schützt Sehr effektiv gegen Thelepathie, Suggestion und Tiefenhypnose. Jede diese Psi-Fertigkeiten muß den Erfolg des Mentalen Blockes Erst einmal überbieten.

(Konzentrations-PSI)
Mentaler Block 4 PP WM+0 Die Erste Probe gibt einen WM auf die Proben die dann jeweils pro Angriff erfolgen. Deren Misserfolge und Patzer aber den Block nicht Abbrechen lassen.
(E WM+10, G-E WM+20, K-E WM+30)

EM PSI Kampf Parade
Diese Verteidigung gegen Kampf-Psionik ist auch effektiv als Abwehr gegen Konzentrations-Psi. Sie neutralisiert diese wenn sie einen gleichwertigen Erfolg erreicht.

(Konzentrations-PSI)

Parade (Kampf-PSI)	**5 PP WM+0**	**(Reichweite Selbst)**
Fern-Parade (Kampf-PSI)	**6 PP WM-20**	**(PSI) m**
Abwehr (Konz-PSI)	**7 PP WM-10**	**(Berührung)**
Fern-Abwehr (Konz-PSI)	**8 PP WM –30**	**(PSI) m**

LOG Pyrokinese
Das Feuer zu beherrschen und zu erzeugen ist die Kunst der Pyrokinese

(Konzentrations-PSI)

Feuerzeug-Flämmchen	**1 PP WM+20**	**(Berührung) 1 TP & Licht**
Fackel	**2 PP WM+10**	**(Berührung) 1W8 + PSI/2 TP**
Feuer-Klinge	**3 PP WM +0**	**(Berührung)**
	Nahkampf Waffe in der Hand verursacht 2W6 Feuer zusätzlich	
Wasser kochen	**2 PP WM+20**	**(PSI) m**
	Erhitzt (PSI) Kg Wasser auf 100 ° C in 10 min	
Helligkeit	**3 PP WM+0**	**(PSI) m Radius hell erleuchtet**
Feuer löschen	**1 PP WM+0**	**(PSI) m, Pro RD kumulativ**
	Ein Feuer wird um -1 TP RD-Schaden geschwächt.	

Elysianische Raumschiffe sind also theoretisch möglich, aber die Wartung und Aufrechterhaltung der Versorgung fällt unter die Kategorie „Schwierig“

Das Feuer entsprechend Licht erzeug ist klar.

Das ein Feuerschaden Zusätzlich zum Ballistischen Schaden einer Waffe auftritt auch. Die Stärke Des Feuerschadens wird nur durch Kritische „Treffer“ aber nicht „PSI“ erhöht.

Energie-Waffen Schaden wird separat gerechnet.

TP eines Feuers sind der Schaden den es pro RD anrichtet.

Ein Brennender Schuppen z.b. 2W6 / 3W6 / 4 W6 Zum Löschen reicht es das Feuer um das Würfelmaximum zu verringern.

Fusion Löschen 10 PP WM-50 (PSI) m, Pro RD kumulativ
Ein Reaktor wird um –1 E pro RD geschwächt.
Feuer-Schild 4 PP WM-20 (Selbst) 1W4 +(PSI/3) TP pro RD
Verbrennt jeden in 1m Entfernung (Ausweichen möglich)

(Kampf-Psi)			EN-Schaden
Granaten Zünden	1 PP WM +50	(PSI + WI) m	
zündet 1 Granate in Sicht.			
Feuer-Kugel	3 PP WM+0	(PSI + WI) m	1W10+ PSI/2 TP
Flammen-Lanze	4 PP WM-20	(PSI x WI) m	2W8+ PSI/2 TP
Plasma-Explosion	6 PP WM –30	(PSI + WI) m	2W6 + PSI TP

Eine Granatenähnliche Explosion (PSI/2) m Radius, Ende der nächsten RD
Flammen welle 10 PP WM –50 (PSI x WI) m 2W6 + PSI/2 TP
Eine Wand aus Feuer geht von dem Psioniker aus und breitet sich mit (PSI) m / RD Kreisförmig aus und verletzt jeden den sie überfährt. (Immer am Ende der Runde beginnend nächste RD)

KO Regeneration
Diese Selbstheilung funktioniert auch bei bewusstlosen oder tödlich getroffenen Psionikern. Ein Psioniker kann immer 1 davon pro Runde einsetzen, egal wie seine AKP aussehen, also auch zusätzlich zu normalen Handlungen. Mehrere erfolgreiche Heilungen können nebeneinander laufen.

(Kampf-Psi)		
Blutung Stoppen	1 PP WM +20	Stoppt alle derzeitigen Blutungen
Scherzen Lindern	2 PP WM +0	Senkt 1 Schmerz WM um 5 sofort
Paralyse heilen	1 PP WM +0	heilt 1 AKP Stun Schaden sofort
Regeneration I	1 PP WM +0	heilt 1 LP (1 Wunde) in 60 min
Regeneration II	2 PP WM-20	heilt (PSI/5) LP (1 Wu.) in 30 min
Regeneration III	3 PP WM-50	heilt (PSI/2) LP (1 Wu.) in 15 min
Regeneration IV	4 PP WM-100	heilt (PSI) LP (1 Wu.) in 5 min
Luft regenerieren	1 PP WM-20	gibt für (PSI/4) Rd O2 ins Blut.
Gift absorbieren	5 PP WM-30	gibt einen zusätzlichen RTW-Gift
Krankheit stoppen	5 PP WM-30	gibt einen zusätzlichen RTW-Gift
Anwachsen lassen	4 PP WM-30	Verbindet abgetrennte Teile
TOD-beenden	5 PP WM-50	stoppt den Tod, und erhält ihn KO x PSI min am Leben.
Organ Regenerieren	10 PP WM-50	Läßt ein Organ innerhalb von 24h nachwachsen, sofern nicht ein "genetischer Defekt" dies verhindert.

Reaktoren gehen ganz aus, wenn sie alle E „geschwächt" bekommen

Das Löschen ist wirksam und bei Ende der Konzentration oder Entfernung aus der Reichweite erholt sich das wieder um 1 / RD.

Selbstheilungen werden durchaus im Kampf eingesetzt um nach einem verlorenen Kampf Trotzdem aufstehen zu können.

Der RTW Gift ersetzt den letzten RTW. Dadurch kann sich das ganz also auch verschlimmern.

Wenn der Grund des Todes geheilt ist, stirbt der Psioniker nicht wieder.

EM Suggestion
Gedanken Senden und das Beherrschen von Fremden Wesen ist mächtiger als man Ahnen sollte. Jedem Ziel Steht ein Rettungswurf (WI x3) zu um den Effekt ab zu wehren. Die Suggestion muß einen besseren Erfolg haben um zu wirken.

(Konzentrations-PSI)
Gedankensprache 1 PP WM+20 (PSI x WI) L-Sec
Worte an Telepathen senden / Hilferuf an Telepathen
Worte 2 PP WM+0 (Sicht / angepeilt)
Worte an Normale Senden.
Feste Verbindung 5 PP WM-20 (PSI (Psioniker)+ PSI (Ziel))
(E = Km, G-E = L-Sec, K-E = L-Jahr)
Befehl 5PP WM-30 (Sicht / angepeilt)
Gehorcht 1 RD dem Befehl zur sofortigen Ausführung. Selbstmord erlaubt einen Zweiten RTW mit WM+50
Beeinflussen 6 PP WM-30 (Sicht / angepeilt)
Das Opfer meint eine Entscheidung selbständig getroffen zu haben, oder eine Information erhalten/gesehen zu haben und prüft sie von selbst nur neu, wenn es einen guten Grund dazu gibt.

(Kampf-PSI)			**PSI-Schaden**
PSI-Schmerz	**3 PP WM+0**	**(angepeilt)**	**1W2 AKP**
PSI-Lanze	**4 PP WM-20**	**(angepeilt)**	**1W4+ (PSI/5) AKP**

Das Opfer hat jede RD den RTP PSI, um den Effekt ab zu schütteln, der wie eine Wunde behandelt wird. Zusätzlich sinkt der AKP-Verlust um 1 pro Minute, da es sich um „Schmerzen" handelt, nicht um Betäubung.
PSI-Schlag AKP-Verluste sind NICHT STUN-AKP-Verluste.
Erfolgreiche Kampf-Suggestions-Angriffe werden immer vom Opfer bemerkt, selbst wenn er diese abschüttelt (RTW Erfolg), außer er ist Mental IMMUN.

EM Telepathie
Gedanken lesen und bekannte Gedanken-Muster suchen. Es ist das „harmlose" Gegenteil der Suggestion. Hiergegen sind Rettungswürfe nur zulässig wenn sich das Ziel der Telepathie bewusst ist.

(Konzentrations-PSI)
Anwesenheit 1 PP WM+10 (PSI x EM) m (anpeilen)
Sucht nach allen Gedanken-Mustern. Position und Anzahl.
Suche 3 PP WM –10 (PSI x EM) 10 km (anpeilen)
Sucht nach 1 bestimmten Gedanken-Muster
Gedanken-Lesen 2 PP WM +0 (Sicht / angepeilt)
Läßt einen die direkten Gedanken „belauschen"

Ein RTW-Mental wird gewürfelt gegen jeden neuen Versuch.

Worte Dauern Zeit., genauso Befehle.

1 Satz = 1RD
1 Kompletter Befehl = 1 min

„Befehle" ergeben jeder RD eine weitere Vergleichende Probe.

„Feste Verbindung bleibt mit dem erstellenden Erfolg bestehen, bis es abgebrochen wird, oder das Ziel außer Reichweite gerät.

Suggestion & Telepathie Reichweiten sind additiv. Also kann ein Suggestor etwas „senden" was ein Telepath „hört".

Gedanken-Sonde 5 PP WM-20 (Berührung)
Läßt einen in die Tiefen der Erinnerung abtauchen und nach Geheimnissen suchen. Das Opfer bekommt Kopfschmerzen dabei Und kann sich sofort dagegen wehren.

Feste Verbindung 5 PP WM-20 (PSI (Psioniker)+ PSI (Ziel))
(E = Km, G-E = L-Sec, K-E = L-Jahr)
Aktives PSI spüren 2 PP WM-10 (PSI x INT) m
Peilt Fremden Psi-Einsatz an und identifiziert diesen.
Gedanken verbergen 2 PP Wm-50 (selbst)
verhindert „anpeilen“ oder „belauschen“

Telepathie ist nicht wirklich aktiv, sondern das Lauschen nach Gedanken Worten. Wenn jetzt ein Telepath versucht jemanden zu belauschen hat dieser eine Chance von „Telepathie –Grundwert“ oder von EM x1 dies zu bemerken. Telepathisches Lauschen an Mentalen Blocks zu bemerken oder das durchdringen hat dieselbe Chance.

Aktive Telepatische Angriffe wie Gedankensonde hingegen sind automatisch erkenntlich.

WI Telekinese
Objekte bewegen, beschleunigen oder notfalls verformen. Sich gegen telekinetische Bewegung zu wehren, ist nur erlaubt, wenn man eine Möglichkeit des „Festhaltens“ ergibt. „Zu Schwer Sein“ hilft da auch. (RTW WI x3) Die Kinetischen Angriffe bedürfen Objekte die zum „Zuschlagen“ oder „schießen“ benutzt werden.

(Konzentrations-PSI)
Finger 1 PP WM+20 (PSI + WI) m
Knöpfe Drücken, Busen grabschen, Kraulen u.v.m.
Schweben lassen 2 PP WM +0 (PSI + WI) m
(PSI) Kg mit 5m /RD schweben lassen und bewegen.
Starkes Schweben 4 PP WM–10 (PSI) m
(PSI+WI) x 10 kg mit 5m /RD schweben lassen und bewegen.
Schnelles Schweben +2 PP WM-10 (siehe oben) (Psi Modifikation)
(siehe oben) mit (PSI + WI) m/RD schweben lassen.
Fliegen +4 PP WM-20 (siehe oben) (Psi Modifikation)
(siehe oben) mit (PSI + WI) x5 m /RD schweben lassen.
Reichweite erhöhen +5 PP WM-10 (siehe Oben x 10) (Psi Mod.)
(siehe oben / 2) Dieser Effekt kann bis zu 3 mal gestapelt werden.

(Kampf-PSI)			BALL-Schaden
Kinetischer Schlag	2 PP WM+10	(PSI) m	1W6+ PSI/2 TP
Kinetischer Bolzen	3 PP WM+0	(PSI + WI) m	1W8+ PSI/2 TP
Kinetischen-Speer	4 PP WM-20	(PSI x WI) m	1W12+ PSI/2 TP

Bei der Gedanken-Sonde sind Kopfschmerzen Additiv. WM-1 pro Runde suchen. Dabei braucht es 2W6 RD zeit um eine geheime Information zu finden.

Wenn der Psioniker das Ziel einer Psionik ist, wie z.b. einer Suggestion oder Telepathie, dann gilt das als Reichweite 0m für „Aktives PSI spüren.“ Er kann also auch deutlich weiter entfernte Psioniker anpeilen.

Das Anpeilen benötigt also entweder den Startpunkt oder den Zielpunkt der Psionik in Reichweite zum Lokalisieren. Dies gilt auch für PSI-Parade.

Also zum Zuschlagen kann man sehr viel nutzen. Stühle, Lampen, Werkzeug....

Zum Schießen eignet sich alles was etwas kleiner ist, wie Stifte, Messer, Zündschlüssel....

Für den „Speer“ eignen sich längere Teile wie Stahlträger, Eisenstangen, Wischmob, Gewehre....

LOG Teleportation
Ist die Fähigkeit zum Hyperraumsprung. Jeder Hyperaum-Unterdrücker verhindert also auch Teleportationen. Ein Mißerfolg ist „Kein Sprung“. Ein Schwerer Mißerfolg ein „Fehlsprung“

(Kampf-PSI)

Grundversion	**10 PP WM +0**	**(PSI + WI) m**
auf Sicht, ohne Hindernisse, ohne Ausrüstung & Kleidung		
Reichweite I	**+5 PP WM –5**	**(PSI + WI) Km**
Reichweite II	**+10 PP WM –10**	**(PSI + WI) 10 Km**
Reichweite III	**+15 PP WM –20**	**(PSI + WI) 1000 Km**
Reichweite IV	**+20 PP WM –50**	**(PSI + WI) L-Sekunden**
Reichweite V	**+25 PP WM –100**	**(PSI + WI) L-Jahre**
Gruppe I	**+10 PP WM-5**	**1 Zusätzlicher Passagier**
Gruppe II	**+20 PP WM-10**	**(PSI) zusätzliche Passagiere**
Gruppe III	**+30 PP WM-20**	**(PSI x WI) zusätzliche Passagiere**
Fracht	**+5 PP WM+0**	**(PSI x WI) Kg (mehrfach möglich)**
Ohne Sicht	**+0 PP WM-10**	**(Bekannt oder angepeilt)**
Mit Kleidung	**+0 PP WM-5**	**(leichte Kleidung max TRGF x 1)**
Mit Ausrüstung	**+5 PP WM-5**	**(Bis TRGF x20 Last)**

(Konzentrations-PSI)

Blinzeln	**10 PP WM-20**	**(jeweils 5m pro Blinzeln)**

In der Kampfrunde können mehrere kleine Kurz-Sprünge getätigt werden. Sie gelten als „Bewegung“ und kosten jeweils 2 AKP pro Sprung, egal wie viele davon letztendlich ausgeführt werden. (Mit Kleidung, Waffen und Ausrüstung bis zu TRGF x2)
Es dürfen dabei keine Objekte durchsprungen werden, auch keine Gitter oder Energie-Felder. Schutzschirme, Vakuum-Schutzfelder oder auch nur Hyperraum-Energie-Blasen aller Art gelten in diesem Fall als Energie-Feld.
Für jeden Kurz Sprung wird eine Probe WM+0 notwendig.

Ab wann ist ein Ort „bekannt“ ? Gute Frage....

Und erreicht man den auch wen er Weggeflogen ist? Noch bessere Frage.

Hier ist die allseits beliebte „Spiel-Leiter-Willkür“ wieder sehr gefragt.

Vielleicht sind manchmal „gute“ oder „kritische“ erfolge notwendig wenn eine Vorstellung fehlt in welcher Himmels-Richtung und Entfernung man springen möchte.

Zusatzregel.: Blinzel-Bewegung kann wie normale Bewegung genutzt werden um Angriffe während der Bewegung aus zu führen.

Dabei bleibt die Limitierung, dass ein Ziel während einer Bewegung immer nur 1 mal angegriffen werden darf bestehen.

Eine Normale Bewegung zusätzlich ist erlaubt. Dies erlaubt aber keinen 2ten Angriff in der Bewegung auf dasselbe Ziel.

WI Tiefenhypnose
Ist eine Dauerkontrolle über einen Verstand, und somit auch eine Versklavung desjenigen. Hiergegen ist ein Rettungswurf (RTW WI x3) immer erlaubt.

(Konzentrations-PSI)
Selbstkontrolle 2 PP WM+10 (Selbst) (pro 1h) Hat jeweils 1 Effekt.
Schmerzen werden (WM) um 1W10 verringert.
AKP-Verluste durch Stunner werden um 1W4 verringert.
Beherrschungen werden um 1 Befehl verringert.
Heil-Hypnose 4 PP WM+0 (Berühr) (in 1h) Hat Jeweils 1 Effekt.
Schmerzen werden (WM) um 1W10 verringert.
AKP-Verluste durch Stunner werden um 1W4 verringert.
Beherrschungen werden um 1 Befehl verringert.
Gehirnwäsche 5 PP WM-10 (Berührung) (in 12h)
Erschafft einen „leeren Geist" der programmierbar ist.
So jemand beantwortet aber keine Fragen mehr.
Programmieren 5 PP WM-20 (Berührung) (in 1h)
Programmiert einen Satz von maximal PSI Worten in einen „leeren Geist", der wie ein Dogma funktioniert.
Knechten 10 PP WM-50 (Berührung) (in 6h)
Programmiert einen Satz von maximal PSI Worten in einen „nicht leeren Geist", der wie ein Dogma funktioniert.
Befragung 5 PP WM-30 (PSI) m (in 1min)
Einem „nicht leerer Geist" werden ein Geheimnis entrissen.

ME Visuelle Abschirmung
Eigentlich ist es eine Holo-Bild-Erschaffung. Also Für Sensoren gut anmeßbar, aber für Augen und Kameras eine gute Illusion.

(Konzentrations-PSI)
Schatten vertiefen 1 PP WM+20 (PSI) m Radius
Gibt beim Verstecken einen WM von +20
Licht-Quelle 2 PP WM+10 (PSI) x2m Radius.
Beleuchtet den Radius relativ gut und ist eine diffuse Lichtquelle für den Bereich drum herum.
Aussehen verändern 3 PP WM+0 (Selbst) (ganzer Körper)
Gibt einen Verkleiden Bonus von WM+50.
Visuelle Unsichtbarkeit 5 PP WM –10 (selbst)
Gibt einen Schleichen Bonus von WM+50, gegen Sicht und Wahrnehmungen bedürfen „gute Erfolge" zum Sehen.
Visuelle Illusion 6 PP WM-20 (PSI) m Radius
Erschafft ein bewegtes Bild, das sich mit dem Psioniker bewegt. Die Qualität des Bildes muß von einer Wahrnehmungs-Probe übertroffen werden um sie ohne Anfassen als Holo-Bild zu identifizieren.

Ja das Opfer merkt wie sein Geist vergewaltigt wird. so etwas ist nie „lieb" oder „nett".

Selbstkontrolle und Heilhypnose kann auch „Befehle" neutralisieren, selbst wenn die „Befehls" PSI einen höheren Erfolg hatte.

„Schatten Vertiefen" kann auch Helligkeit erhöhen oder Farben verblassen und Konturen verschwimmen. Der Effekt sollte an die Umgebung angepasst sein.

Aussehen Verändern kann sowohl Cameleon Effekt, als auch Verkleidung oder gar Reklame laufen lassen. Die Grenze ist wohl eher die Vorstellungskraft.

Unsichtbarkeit versucht Licht zu kopieren. Im völlig freien zu stehen ist da leider die am leichtesten sehbare Variante weil die Ränder wie Glas sichtbar sind.

WI Winterschlaf
Kann sehr wenig, außer Überleben lassen. Es reduziert die Körperfunktionen und oder kapselt Körperflüssigkeiten ein.

(Kampf-PSI)
Blutungen Stoppen 1 PP WM+20 (selbst) (in Ruheposition)
solange Ruhig liegend, hören alle Blutungen auf zu bluten.
Erholen 2 PP WM+10 (selbst) (4h in Ruheposition)
Die Erholung entspricht einem tiefen Schlaf von 12 Stunden.
Winterschlaf 4 PP WM+0 (selbst) (24h in Ruheposition)
Verbraucht dabei nur 1/10tel der Luft u.ä. wie sonst
Winterschlaf bis 5 PP WM-5 (selbst) (1 Jahr in Ruheposition)
Verbraucht dabei nur 1/100tel der Luft u.ä., wie sonst.
Erweckungs-Ereignis oder Zeitpunkt sollte Festgelegt werden.
Stasis bis 6 PP WM-10 (selbst) (PSI) Jahrhunderte
Verbraucht dabei keine Luft o.ä.
Erweckungs-Ereignis oder Zeitpunkt sollte Festgelegt werden.
Stasis-Blase bis 10 PP WM-20 (selbst) (PSI) Jahrtausende
Verbraucht dabei keine Luft o.ä.und ist immun gegen Vakuum, oder Druck. Eine Energiefeld umgibt den Psioniker.
Erweckungs-Ereignis oder Zeitpunkt sollte Festgelegt werden.

- ## Regeneration von Psi-Punkten

Wenn ein Psioniker keine Psi aufrecht erhält, die PP kostet, oder seit einer Stunde dergleichen nicht angewendet hat, beginnt der Psioniker zu Regenerieren. 1W6 PP pro volle Stunde.

Ansonsten regeneriert ein Psioniker nur 1 PP pro volle Stunde.

Psi-Kristalle erlauben diese Leer zu saugen (1 min) oder auf zu füllen (1 min)

- ## Psi Verstärken (erweiterte Regel)

Kampf-Psi kann verstärkt werden um.:

+1 TP & WM –10 pro Stufe der PSI Fertigkeit.
+2 TP & WM –10 & 1 PP pro Stufe der PSI Fertigkeit

Dabei entscheidet der Psioniker VOR dem Wurf, um wie viel (bis zum Maximum der Stufe) der Angriff verstärkt wird. Diese Verstärkt sich natürlich auch bei einem kritischen Erfolg.

Tja Winterschlaf ist eine sehr ungern genommene Fertigkeit.

Niemand rechnet gerne damit zu versagen.

Andererseits... eine kleine Chance ist immer noch besser als Gar keine.

Und somit währen wir am ENDE der Fertigkeitsbeschreibungen

Zeit das mal ausgiebig zu Feiern...

- **Reparaturen (Zusatzregeln)**

Gehen wir mal von der „Standard-Stunde“ Reparatur für irgendwelche Technischen oder Handwerklichen Reparaturen aus. Für eine Normale „Reparatur“ sind sowohl Werkzeug, als auch Ersatzteile nötig.

Misserfolge bedeuten, dass das reparierte nicht funktioniert.
Schwere Misserfolge beschädigen das Objekt zusätzlich.
Kritische Misserfolge verbrauchen sogar noch zusätzliche Ersatzteile.
Erfolge Reparieren die Funktion ODER sehen gut aus. (Wahlweise)
Gute-Erfolge hingegen Reparieren UND sehen gut aus, in halber Zeit.
Kritische Erfolge schaffen es sogar in einem Drittel der Zeit, und man kann die Reparatur kaum erkennen.

„Flicken“

Ersatzteile fehlen teilweise	**doppelte Zeit**
Ersatzteile fehlen größtenteils	**10 Fache Zeit.**
Ersatzteile?????	**100 Fache Zeit.**

„Basteln“

Werkzeug	**WM-??**	**(Multiwerkzeug z.b.)**
Werkzeug etwas ungeeignet	**WM-30**	**(improvisiert)**
Werkzeug fehlt	**WM-50**	

„Zeit?“

Zeitdruck	**WM-10,**	**& Zeit –10%**
Flinke Finger	**WM-20**	**& Zeit -20%**
So schnell es geht	**WM-30**	**& Zeit –30%**
Sich Zeit lassen	**WM+10**	**& 2 Fache Zeit**
Alle Zeit der Welt	**WM+20**	**& 10 fache Zeit**
Doktorarbeit	**WM+30**	**& 100 fache Zeit**
Hobby-Bastel-Projekt	**WM+50**	**& 1000 fache Zeit**

„Beispiele“

Rüstung Reparieren	**WM+0**	**1W6 Rüstungs-Punkte**
Robot Reparatur	**WM+0**	**1W10 TP**
Fahrzeug-Panne	**WM+0**	
Gerät reparieren	**WM+0**	
Schiffs-System (Ausfall)	**WM+0**	
Schiffs-System (Zerstörung)	**WM-100**	**& 20 fache Zeit**
Schiffs-System-Austausch	**WM+20**	**& 10 fache Zeit**
Sabotiertes System	**WM+10**	
Waffe beschädigt	**WM+0**	

Helfer gelten als Halbe Arbeitskraft und benötigen lvl 1 in der Fertigkeit, geben aber dem Ausführenden Tech einen WM-Bonus.
[Helfer Nr 1 WM+10 / Helfer Nr 2 WM+5 / Helfer Nr 3-10 WM+1]

Auch hier gilt..
Werkzeug (sonst Wm-50)
Material (sonst 100 fache Zeit)
Kraft / Hilfe (sonst WM-20)

Beim Reparieren kann man Hingegen auch ohne Material ... Flicken (Wm-20)
Oder zerbrochene Bauteile als Werkzeug missbrauchen (Wm-30 Statt Wm–50)

„Schwierigkeit?“
Absolut trivial
WM+100
Routine
WM+50
Extrem leicht
WM+30
Sehr leicht
WM+20
Leicht
Wm+10
Einfach
Wm+5

Normal
WM+0

Naja
Wm-5
Komplex
Wm-10
Schwer
Wm-20
Sehr Schwer
Wm-30
Extrem Schw
Wm-50
Wahnsinn
Wm-100

- **Fumble Tabellen**

Wurf	Infantrie Kampf	Ausweichen
11	einfacher Fehlschuß	normales Versagen
22	Fehlbedienung –10 AKp	hineingelaufen (maximal Schaden)
33	Falsch gehalten –5 AKP	gestürzt –5 AKP
44	Magazin / Waffe Fallen gel.	Schild / Irgendetwas Fallen gelassen
55	Blindgänger –5 AKP	Taktischer Fehler (keine Deckung)
66	falsches Ziel Kein Schuß	zurück getrieben worden 1W6 m
77	Sin & Ziel ?? 1 Rd nur Defensiv	Orientierung verloren 1 Rd
	(Eine Taktische Kampfsinn Probe behebt denn 77er fumble)	
88	Freund Treffer (90° Winkel)	Hindernis!! (Ausweichen Beendet)
99	Waffenproblem (Ausfall)	Festhängen (Ausweichen beendet)
100	„Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“

	Tech-Fertigkeit	Aktions-Fertigkeit
11	peinlicher Fehler harmlos	peinliche „PO“se ??
22	Fehlbedienung des Werkzeuges	völlig Blödsinniger Versuch
33	Werkzeug macht Mucken	Selbstverletzung 1-LP Wunde
44	Zeug Fallengelassen	Umreissen / Fallen lassen was geht
55	Sturz & Fallenlassen	Hindernis!!! „Klonk“
66	scheint zu funktionieren (aber)	im letzten Moment .....
77	Gerät zerstört	Kleidung zerreißt
88	Gerät macht Gegenteiliges	Falsche Richtung, aber so was von.
99	Werkzeug ist zerstört	Sturz & Porzellanladenbombe
100	„Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“

	Wissens-Fertigkeit	Wahrnehmung
11	peinliches Halbwissen	blöder Gesichtsausdruck
22	grober Denkfehler (dauert)	1 Rd dumm rum stehen
33	Denkfehler (+50% Zeit)	Freund Feind Kennung Weg 1 Rd
44	Aufgabe vergessen	Freund-Feind-Verwechslung 1mal
55	Spezielle Daten vergessen	Überlastet WM-20 1W6 Rd
66	falsche Aufgabe gelöst	Fehleinschätzung (alles ok)
77	Kopfschmerzen (WM-10 1W6 h)	Fehleinschätzung (Panik)
88	gute aber falsche Lösung	Fehleinschätzung (Daten falsch)
99	Lösung gelöscht & vergessen	Helm verrutscht (Blind 1W% AKP)
100	„Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“

Meisterwillkür::

Fahrzeug Tank oder BATT-Treffer Granatensplint geworfen, statt Granate ..

Schrank kippt um Hält ein Tischtuch als Deckung vor sich.

Motor rollt ohne Räder, Reaktor wird zur Leuchtreklame, Funkgerät spielt „beatles“

Spektakulärer Salto rückwärts, Spielt Flummi, Verliert den Schuh oder die Hose

**Da gab es doch eine Dissertation darüber (Film-Humbug)
Das ist eine Raum-Zeit-Anomalie**

**Wir stürzen ab!!!
Der Reaktor explodiert
DAS ist nen A-MAT Torpedo!!!!!
BOOMBEEEEEEE
Nettes liebes Apokalyptisches Kaninchen**

- **Fumble Tabellen**

Wurf	Geschütz-Kampf	Pilotieren & Jagt-Pilot
11	einfacher Fehlschuß	Gas gegeben (was geht)
22	Fehlbedienung (gesichert)	Vollbremsung (1 Rd)
33	Waffe deaktiviert	Triebwerk deaktiviert
44	Waffe verbraucht muni 1W6	50% Schub verschwendet (1Rd)
55	Waffe setzt aus 1W6 Rd	Trudeln WM-20 für alle
66	auf Schuß verzichtet	Warnsystem gecheckt,
77	System-Problem 1 Rd Ausfall	Schlingern Wm-10 für alle
88	Freundtreffer / selbst	RAMMEN!!
99	Waffenausfall (Schaden)	Kreiseln WM-30 für alle
100	Waffenexplosion (zerstört)	Triebwerksausfall (Schaden)

Wurf	Chirurgie	Psionik
11	falsches Organ behandelt	lautes tiefes Stöhnen
22	5 mal Medizin verbraucht	Nasenbluten 1 LP-Wunde
33	Besteck vergessen	Kleidung flattert im Wind
44	Wunde vergrößert 1W6 LP	Psi verschwendet 1W6 PP
55	Besteck– Fehlt	bekommt Selbst ab 50%
66	Allergie Check dauerte lange	hat Angst vor der eigenen Courage
77	1W6 Wunden mit 1 LP	Kopfschmerzen 1W6 Ed WM-20
88	Falschen Patienten behandelt	Falsches Ziel getroffen
99	Patient Komatös verwundet	Selbst getroffen 100%
100	„Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“

Wurf	Verhandeln	Rettungswurf
11	hysterisches Gelächter	Volle Wirkung & SOFORT
22	Zahlt ohne was zu kriegen	Doppelte Wirkung & SOFORT
33	+50% „Gebühr“	150% Wirkung & SOFORT
44	Gegenüber verärgert!!!!	100% Wirkung & Sofort
55	+20% wegen Formfehler	Reißt es von den Beinen –5 AKP
66	kein Handel, Verwechslung	sich doch nicht gewehrt???
77	1W6 fache Menge gehandelt	Schreit vor Schmerzen –10 AKP
88	Illegales Gekauft!!!	Es geht mir gut .. Eeehrlich *lüg*
99	POLIZEI!!!!! Betrug!!!!	Bewusstlos 1W6 min
100	„Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“

Meisterwillkür::

„er ist tot Jim“ Ach das war vorher kein Mensch ???? Oh und auch keine Frau? Es lebt definitiv..... Aber wieso sagst du mir erst jetzt, dass es ein Syntho-Grill-Hähnchen war und nie gelebt hat?

Explosionschockwelle mit 1W6m Radius pro PP und einem Freiflug für alle Ein Schwarzes Tor .... Ja Uhropa ich weiß ich soll dich nicht aus dem Grab rufen, nur weil ich nervös bin

Schönschön sie besorgen das und ihr Haustier bleibt solange bei meinen Kindern als Sicherheit. Oh ja die Dame das Angebot ihrer privaten Dienste nehme ich an...

Einer getroffen? Nein der Rest dort auch. Ein berserkender Elysianer... nett..

Rassen

- **Rassenbeschreibungen**

Die nur in Kurzform dargestellten bekannten großen Rassen,.....

- **Menschen**
- **Neo-Menschen**
- **Menschenähnliche**
- **Aquilaner (Reptiloide-Humanoide)**
- **Brullrah (Humanoide)**
- **DrallThas (Amöben)**
- **Elysianer (Menschen-ähnlich)**
- **Fayizzahr (Humanoide)**
- **Lurrack (Humanoide)**
- **Sackarathas (Reptiloid / 6 Glieder)**
- **Zyloh (Humanoide)**
- **Kleine unbedeutende Rassen**
- **Tiere**
- **Robotter & Androiden**

Werden etwas ausführlicher erklärt.
Jede davon hat ihre Eigenheiten, und kann durch Vor- und Nacheile modifiziert werden. Letztendlich gibt es so etwas wie die „untötbare“ oder „unschlagbare“ oder „absolut übermächtige“ Rasse nicht. Viele Rassen, sogar die eigendlich Kampfkräftigen haben sogar vor den „Menschen“ angst, da diese als „kriegerisch“ und besonders erfinderisch im Waffen und Verteidigung bauen gelten.

Clone und Teilcyborgs Finden sich in den Vorteilen.
Robotter und die Robott-Körper und Robott-Hirne finden sich in den Konstruktions-Regeln.

- **Menschen**
- **Terraner**

HOMO „Sapiens“ / „superior“ / „futura“ / oder wie sie sch alle nennen, haben doch die Gemeinsamkeit des Genetischen Aufbaues eines Menschen.

Die Terraner lebten Lange Zeit abgeschieden auf einer einsamen vergessenen Kolonie namens „Terra“ bis der Boliden-Krieg der durch die Galaxis schwappte sie erreichte. Die Welt überbevölkert, verdreckt, voller Kriminalität und Ungerechtigkeit, immer am Rande der Auslöschung stehend, suchten sich die ca 10 Milliarden Bewohnen einen neuen Feind, Die Boliden. Sie Kämpften sich im Laufe eines Jahrhundert durch die Galaxis und überrannten mit unerklärlicher Kampfkraft und bösartigster Kriegskunst die von den Boliden eroberten Welten und beendeten den Krieg als ruhmreicher Sieger.

Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und Teilweise Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund, und einer Menge Dinge die wir jetzt nicht genauer ausführen.**
- **Keine besonderen Rassenmodifikationen.**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 120 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Hautfarben :weiß, hellrosa, Elfenbeinfarben, rötlichbraun, Braun schwarz, und deren Mischungen.**

Mentalität.:
Menschen folgen oft bestimmten „Trends“ wie „Mode“, „Religion“, „Rassismus“ und „Aberglaube“. Trotz ihrer geschätzten Individualität, tendieren sie dazu, gegen die Fremdrassen zusammen zu halten. Darunter fallen für sie auch „Neo-Menschen“.

Selbst wenn diese „genetisch“ auch zu den Menschen gehören.

„Wenn auf eines immer verlass ist, dann auf die Dummheit des Menschen“ soll ein Spruch aus der Historie Terras sein.

Terraner sind etwas besseres. Wir haben die Boliden besiegt.

Ein guter Terraner hat ein Sturmgewehr im Schrank und nimmt es Raus wenn sein Planet bedroht ist.

Wir haben dem Universum Zigaretten, Zigarren, Kaffee und solche Luxusgüter gebracht.

- **Neo-Menschen**

Nicht von Terraner abstammende Menschen.
Diese „alte" Menschenrasse, sind direkt abstammend von jenen, deren Kolonie die Terraner waren. Nur sie lösten Ihre Probleme wie schlimme Kriege, Überbevölkerung, Intoleranz und vieles mehr, so das sie sich irgendwann einigermaßen friedlich entwickeln konnten.

Es gibt viele an die jeweilige Umwelt angepasste Neo-Menschen, was wohl die große stärke dieser Menschen ist. Prinzipiell sehen Neo-Menschen fast wie der Mensch– Grundtyp aus, aber ihr innenleben, Lebensspanne oder Organaufbau weichen ab. (Dies wird alles mit Vor und Nachteilen des Characters erkauft und mit „Weltenspezifische Rassenmodifikation" erklärt)

- **Menschenähnliche**

Umwelt angepasste Menschen oder Züchtungen sowie Rassen die mit Menschen verwand sind. Erfolgreich auf Ihrer Welt, aber oft verloren im Universum. Manchmal übermächtig und deswegen verjagt und geächtet. Die Hautfarben sind schon in nahezu allen Farben gesehen worden, auch Schuppen oder Hornhaut, genauso wie Flügel oder Armlosigkeit. (Dies wird alles mit Vor und Nachteilen des Characters erkauft und mit „Weltenspezifische Rassenmodifikation" erklärt)

Ihre Spezialisierung ist so genau, das es nur für die Summe all jener einen Überbegriff gibt.

As Universum ist groß und die Menschen regieren es.

Leben ist die Kunst nicht zu sterben und sich dabei wohl zu fühlen.

Jede Welt hat ihren Glanz, doch diese hat mein Herz gefangen.

Die Farben der Sonne streicheln meine Augen, wieso meinst du sie sei einfach nur Gelb ?

Zieh deinen Schutzanzug an du kannst nicht wie wir unter Wasser Atmen.

- **Aquilaner**

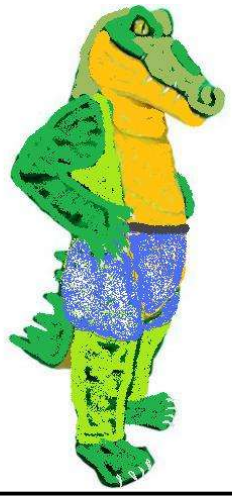
Sie Leben als eine Art Nomaden auf ihren Schiffen, die als „Handels-Flotten“ durch die Galaxis ziehen. Ihre Welten wurden vor langen Jahrhunderten als Rache-Akt vernichtet , wegen ihrer Art des Handelns. Sie gelten als „gierig“ und „gefährlich“. Meist „kaufen“ sie Handelswahren unter Wert ein, bei Welten die sich nicht recht verteidigen können oder Greifen dort an und richten einfach mehr Schaden an als die Waren Wert gewesen währen, weil man sie angeblich angegriffen oder beleidigt habe, und ziehen ab. Viele Welten ziehen beim zweiten mal dann den „Handel“ vor. Ein Verabschiedetes geschafft ist für sie aber sehr bindend.

Rassen-Modifikationen
ST+2 / Ko+1 / Psi –2
Lungen & Wasser-Atmer / Schuppenhaut / Biß / gute Ausrüstung 1
Berüchtigt / keine Gen-Mutaion & Hornhaut & bessere Attribute /
Psi ist nicht lernbar , aber die Grundfertigkeit PILOT hat einen+5 Bonus

Grundlagen.:
- **Reptiloide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Schwanz, Schuppen-Haut ohne Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Hörlöcher, 1 Nase, 1 Maul, ...**
- **2 Geschlechter**
- **Eilegende Reptiloide, Aufzucht im Großfamilien-Clan**
- **Lebenserwartung 90 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Hautfarben :Grüntöne, Brauntöne, Blautöne, Grautöne**

Mentalität.:
Eine Gewisse Raubtierhafte Grundhaltung die jeden „Nicht-Aquilaner“ als potentielle „Beute“ sieht. Hierbei Fressen sie ihre Beute eher nicht (oder nur selten) sondern Stehlen eher dessen Gewinn, so dass er für sie neuen Gewinn erwirtschaften kann.

Genetische Mutationen gelten als „nicht lebenswert“ und werden nach Ausschlüpfen aus dem Ei getötet.



Manchmal hoffe ich darauf, das sie keine Lust zu handeln haben.

Diese Kriecher von den nicht Aquilaner sind Ekel erregend.

Nur Wir sind eine Wahre Reine Rasse. Wir sterben eher als zu mutieren.

Aquilaner Jäger sind technisch deutlich überlegen, also verkauf sie nicht.

Freunde von Aquilanern, welche sie fliegen gibt es nicht. Wer will denn die Freundschaft von Weichlingen und Feiglingen.

- **Brullrah**

Diese sehr Großen und Starken Wesen wirken unbeholfen und ungeschickt, sind es aber nicht wirklich. Klar ist ein 3,5 Großer Riese in einem auf Standard-Menschen ausgelegten Cocpit etwas beengt, aber mit den Richtigen Instrumenten und etwas größeren Arbeitsräumen erschaffen sie genau so gute Micro-Technik wie andere Rassen. Ihre Welten sind von großer Feuchtigkeit und ihre Umgebung voller diffusem Licht, so dass sie sich weniger auf ihre Augen verlassen.

Rassenmodifikationen
STAT+4 / ST +3 / GE-2 / RE-2 / LOG-1 / ME-1
Gutes Heilfleisch 2 / Robust / gutes Gehöhr
kurzsichtig / nicht teamfähig / (Masse x 150%)

Grundlagen.:
- **Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und nahezu keine Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund.....**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 100 Jahre**
- **Masse erhöht um +50%**
- **Hautfarben :weiß, blassgelb, hellrosa, elfenbeinfarben, blassblau rötlichbraun, braun schwarz, und deren Mischungen.**

Mental:
Sie Leben eigentlich mehr unter der Erdoberfläche, als Darüber. Ehre ist ihnen Wichtig. Symbole und Titel stellen den Wert des Lebens dar.

Manche tragen Besonders verzierte Rüstungen, deren komplizierten Verzierungen mit dem Status steigen. Das Brullrahs nicht so gut sehen, gilt dies auch nicht als „Protzen“ , sondern als offen zeigen aber nicht angeben.

Bevorzugt werden wohl große verzierte Klingen, oder aber Schrot oder Streu-Waffen.

Hektik ist etwas für Zylohs..... Also bewahre deine Selbstachtung.

Lausche den Worten deiner Seele, und du wirst Geheimnisse Lüften von deren Existenz du nichts wusstest.

Diese Schrot SFG steht zwischen dir und dem Tod, also behandele sie wie eine Freundin.

„Heckenschützen“ ich kenne keinen Schlimmeren Feind.

Wer sagt Größe würde nicht zählen hat niemals Brullrahs gesehen.

- **Drallthas**

Sie Stammen von den Randwelten nahe den Verwerfungszonen. Sie Besitzen keine Knochen und ziehen so aus ihren Wandlungsfähigkeiten dadurch den maximalen nutzen. Gitter brauchen schon recht kleine Löcher (kleiner als STAT cm Löcher) um einen Dralltha wirklich auf zu halten. Verlangsamen natürlich.

KO +2 / EM +2 / GE-1 / RE-1 /PSI-4 / (Fertigkeit) Schauspielern 3
Gestalt-Wandlung einfach. / gutes Heilfleisch 4
Kurzsichtig / Salz-Allergie (Gutes Heilfleisch setzt aus für 1h)

Grundlagen.:

- **Amöben mit einer Wählbaren Anzahl an Armen und Beinen, Haut und ohne Behaarung. Kein wirklicher Kopf, sondern nur 2 Sehknoten, keine Geschlechter sondern „Teilung“**
- **Zellteilende Amöben, die sich etwa alle 30 Jahre in 1 Mutter-Wesen und ein Tochter Wesen Teilen.**
- **Lebenserwartung 400 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Hautfarben :weiß, hellrosa, hellblau, hellgelb, hellgrün, hellgrau.**
- **Maximale Anzahl von Gliedmaßen sind GE /2 (min 2) und von Händen (GE+LOG) /5 (min 1)**

Mental:
Sie halten sich für die Gefäße von Göttern, welche die sterblichen besuchen, um sich ihrer Schöpfungen zu vergewissern. Da man lieber möchte das die Götter die Schöpfungen für „gut“ befinden, halten se es für besser ein schönes und erfreuliches Leben zu führen.

Deswegen lieben sie es sich zu amüsieren und zu „lachen“ ein Ganz-Köper-Vibrieren, das an einen Luftballon vor einem Dicken Bass-Laut-Sprecher erinnert.

Ihre vorliebe für Theatralik des Schauspielertums führt zu der Mode, sich dem Beruf auf Theatralische Weise an zu passen. Ein Dralltha Pirat kann ohne weiteres Holzbein, Hakenhand, und Augenklappe Tragen, obwohl er dieses vermutlich nun wirklich nicht brauch.

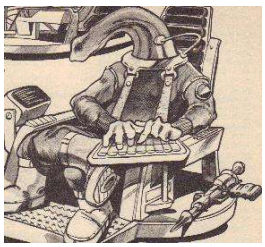
Auch schlechte Komiker feierten bei Drallthas schon große Erfolge, und gute haben schon mal sich ganze Säle voll zuschauern sich bewusstlos lachen lassen.

Sie essen nicht mit einem Mund, auch wenn sie den manchmal formen, sondern absorbieren Flüssigkeiten.

Sie „hören“ mit der Haut und „reden“ durch Hautvibration.

Ja ungeschickte und dumme Drathas könne nicht so viele Gliedmaße erzeugen und kontrollieren.

Primärhandbindung bedeutet, das nur die Erste „Hand“ gut kontrolliert wird und alle weiteren Probleme haben.



- **Elysianer**

Ihre Welten sind von klarer Schönheit, denn Ihre (Kristall) Technik kennt keine Umweltverschmutzung. Ihr Leben vermischt äußerliche Schlichtheit mit innerlicher Schönheit. Sie sind die bekanntesten Psioniker der Galaxis, und auch die angeblich besten.

ST-1 / Ko-1 / ME+1 / PSI+2 / Fertigkeit Telepathie 3 & Suggestion 3 & Kristallin Technik 1
Psioniker / (& dürfen Psionik als normale Fertigkeit lernen) / jeder Psionik-Einsatz kostet 1 Psi-Punkt weniger.
(Normale Fertigkeiten (Außer CHARISMA & SOZIALES) Kosten doppelte Fertigkeitspunkte, d.h. für eine Startfertigkeit wie Raumpilot müssen 2 Startfertigkeiten aufgegeben werden.) / tödlich verwundete und sterbende bereiten ihnen Qualen. Die Reichweite dafür sind PSI x 100m. Die Qualen haben folgende Auswirkung. Konzentrationsprobleme auf Psionik für 1 Stunde .:
Wm-10 bei 1 bis 4 / Wm-20 bei 5-9 / Wm–30 bei 10-19 / Wm-40 bei 20-49 und Wm–50 bei 50 und mehr.

Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und ohne Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund.**
- **Keine besonderen Rassenmodifikationen.**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 150 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Hautfarben :weiß, hellrosa, Elfenbeinfarben, hellblau, hellgrün, hellgelb, hellviolett.....**

Mental:
Aufgrund ihres „Mitempfinden“ gelten sie als „friedfertig“. Ihr Verständnis für normale Technik ist im allgemeinen Mehr als gering, da sie ihre Kristalline Technik bevorzugen. Diese hingegen wird von anderen Rassen, die keinen Bezug zur Energetinese haben, gar nicht verstanden.

Alle Wesen sind nur die körperliche Hülle ihrer Seele. Also lausche dem was sie wirklich meinen, nicht was ihr Körper sagt.

Der Geist ist Stärker als Waffen.

Die anderen Rassen spüren den Schmerz den sie hinterlassen haben nicht.

Das Universum wartet auf deine wünsche, wenn du die Klarheit des Geistes hast sie zu fokussieren.

Nein wir sehen nicht aus wie Menschen. Menschen sind Tiere, die Elysianern ähnlich sehen.

- **Fayizzahr**

Diese Wesen stammen von stark bewaldeten oder Urwaldwelten, und sind sehr eigensinnig. Sie klettern hervorragend und ihre Jagd-Taktiken beruhen oft auf ihrer Fähigkeit sich von oben auf etwas zu stürzen was nicht nach oben sieht. Ihre Technik leidet unter ihrer unsteten Art und ihren Krallenhänden.

STAT-1 / Fertigkeit Akrobatik 3 & Klettern 3
Krallenhände & Biß / Flughäute und Schwanz
Stunner Berserker

Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Krallen-Händen, 2 Beinen mit Füßen, Ganzkörperfell. 1 Kopf mit Schnauze (Hund / Fledermaus), 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund,**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 100 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Fellfarben .: Goldblond, Blond, Platinblond, hellbraun, Kastanien Braun, Dunkelbraun, Schwarz, Grau, Dunkelblau, u.v.m. Wobei die Fellfarbe nicht einfarbig ist sondern sich meist im Kopfbereich zu einem andersfarbigen Haupthaar ändert.**

Mental:
Mutig, stolz und angeberisch , ja wohl auch dies. Aber im allgemeinen sind sie so Stolz auf ihre Eigenwilligkeit und Freiheit des Willens, daß man sie als „Traditionelle Anarchisten“ sieht. Ein Schiffskapitän setzt sich mit einer Mischung aus Drohgebärde und Fachkompetenz durch.

Im Allgemeinen leben sie in größeren Familienclans, in denen „Alter und Erfahrung“ angesehen ist, aber diese nicht übermäßig verehrt werden.

Tief in ihrem Herzen mögen sie eine gewisse „freundliche“ Einstellung haben, die sie hinter einem gefährlichen Aussehen und einer kratzigen Stimme gut tarnen. Gegen Feinde können sie aber Übel hinterhältig und gemein vorgehen.

Ein Fayizzahr-Pirat mit Rüstung und einer Großkalibrigen Projektil Pistole ist das Standard Bild eines Fayizzahr, wie es in vielen TRI-Video filmen propagiert wird.

Clans-Krieger lernen oft mehrer Arten des Kampfes. Auch Raumpiloten können mit Schusswaffen umgehen oder sich im Nahkampf bewähren.

Ob ichhh mein Fäll Färrrbe???? Du stellssst Frrragen....

Was meinst du mit Höhenangst?

STUNNNAAA!!!!!! Tötet den Terroristen!!!!!!!

Das ist nicht gefährlich .... Eeeehrlich *treuherzig blickt*

- **Lurrack**

Leben normalerweise auf Welten mit Weiten Tundren und Steppen, viel Gebirge und gefährlichen großen Tieren. Sie sind recht groß und sie besitzen Krallenhände. Dadurch ist Ihre Ausrüstung meist auch groß und tendiert zu „low-tech".

ST+2 / STAT+2 / LOG –2 / GE-1 / RE-1
Robust / Krallenhände /Katzenaugen / Luchs-Ohren
Verfressen / Lebensmittel-Allergie (ist Fleischfresser)

Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Krallen-Händen, 2 Beinen mit Füßen, Ganzkörperfell. 1 Kopf mit Schnauze (Katzenartig), 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund,**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 80 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Fellfarben .: Dunkelbraun, rotbraun braun, blond, schwarz, grau wobei das Kopffell sich deutlich vom Körperfell unterscheiden kann.**

Mental:
Männer sind „Krieger", also alles was herum zieht und in Gefahr lebt.
Frauen sind „Priester" oder „Techniker", also eigentlich alles was Sesshaft ist. Diese Grundeinstellung zieht sich durch das ganze Leben.

Gerade was die Aufzucht von Kindern angeht, gilt es als unschicklich wenn der Vater Länger als 3 Jahre da bleibt, da er dann ja ein „Weib" zu werden drohe.

Frauen die gerne rumreisen gelten als „verachtenswert" und „zügellos".

Die „sesshaften" Dorfgemeinschaften unterstützen die wandernden Krieger, und diese versorgen Dörfer mit Fleisch und Schutz. so was ist Ehrensache.

Meine Klinge hat schon Hunderte von Skaraboren gefällt, warum sollte sie vor dir halt machen?

Wir werden euch die Vorräte besorgen, aber 3 Jäger sind sehr wenig um ein Dorf von hundert zu ernähren. Ihr werdet wohl Obst und Gemüse essen müssen. *schaut traurig*

Meine Kinder leben auf dem ganzen Kontinent verteilt, und werden den Göttern gefällig ihren auferlegten Pflichten nachkommen sobald sie erwachsen sind.

Kinder und Jugendliche lernen die „Jagd" von herumziehenden Kriegern. Manchmal kommt der Vater auch Jährlich vorbei um ihnen heimlich eine besondere Ausbildung bei zu bringen. Solche Beziehungsbindungen gelten aber als Schwäche.

- **Sackarathas**

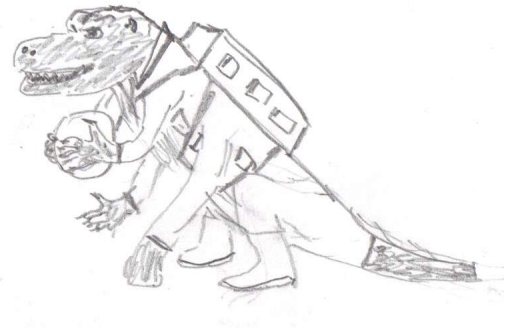
Es gibt keine bekannte Heimat-Welt der Sackarathas. Über viele Jahrhunderte wurden sie als Arbeitskräfte und Sklaven in der Ganzen Galaxis eingesetzt. Nun trifft man auf sie überall. Gerüchte über ihre Herkunft sind so vielfältig wie ihre Overalls Taschen haben..... Sie können auf 2 Beinen (+30% Größe) und Schwanz „stehen" und „gehen" wobei sie groß und bedrohlich aussehen, oder auf 4 Beinen „Rennen, springen und sprinten". Auf 6 Gliedmaßen zu gehen bedeutet nur halb so groß zu sein in der Höhe, und dabei sehr schnell voran zu kommen (auch rennen, springen & sprinten). Stehend Können sie in den Geh armen auch Waffen einsetzen (zusätzlich WM-20 bei Ein-Hand-Waffen oder WM-10 bei Zwei-Hand-Waffen)

KO+1 / WI-1
Schuppenhaut / starker Rücken/ Krallenhände & Biß / Hundenase
Berüchtigt / (Masse x200%) / Von Technik Fasziniert / verfressen
(starkes Sozialverhalten, aber geringe Besitzrechtsakzeptanz)

Grundlagen.:

- **Reptiloide mit 2 Armen mit Krallen-Händen, 2 Geh-Armen mit Krallenhänden 2 Beinen mit Krallenfüßen, eine Schuppenhaut ohne jegliche Haare. 1 Kopf mit Schnauze (Echsenartig), 2 Augen, 2 Ohrlöcher, 2 Naselöcher .**
- **2 Geschlechter**
- **Eierlegende Reptiloide**
- **Lebenserwartung 90 Jahre**
- **Masse 200%**
- **Hautfarben.: (hell & dunkel), grün, braun, schwarz, blau, rot, und wird im alter immer grauer.**

Mental:
Sie leben normalerweise in „Wohngemeinschaften" was so zufällig zusammen gewürfelte Großfamilien mit 10 bis 100 Mitgliedern sind. Dabei gilt. Was jemand am Körper trägt gehört ihm und wird nicht angerührt. Was in einer Wohnhöhle liegt gehört allen die darin Leben und kann benutzt oder behalten werden. Was Draußen rum liegt gehört niemanden und kann einfach mitgenommen werden. Hierbei „verleihen" Sackarathas nicht sondern „verschenken", da derjenige das Teil dann ja am Körper trägt.



Der Sackarathas mit dem 50 Taschen-Overalle, dem 1 CUM Rucksack und dem Robot-Transport-Wägelchen an der Leine, ist das Stereotyp des Sackarathas, wie ihn andere Rassen sehen.

Ui, ein 3-Kanal-metzebo Synthetisator mit der Hundert-Tabs-Geschmacks-Zusatzbox....

Mein Multitool.... Willst du leihen? Ach ich schenke dir mein Ersatz Multitool...

„Betreten verboten Schilder" sagen das ich nicht zutreten soll aber von reingehen war nicht der Schriftzug...und „Eltern haften für ihre Kinder" ist kein Problem die sind auf New Detroit.... Ihr habt aber seltsame Gesetze hier. Die Gelten dort bestimmt nicht.....

- **Zyloh**

Leben Auf Ihren Niedrig-G Welten, und versuchen ihrem Kurzen Leben einen glorreichen Geistigen erfolg zu geben. Die beste, aber auch gefährlichste und fragilste Technik des Galaxis stammt von hier. Ihr Schulwesen mag so schlecht sen, wie es will, das Individuum lernt trotzdem so schnell es kann und wird um so mehr rausgefordert je mehr man ihm Wissen und Forschung vorenthält.

ST-3 / STAT –4 / GE +2 / WI+2 / LOG+2/ ME+2
Gute Ausbildung 5 /
Niedrig-G-Wesen / Lebens-Erwartung 50 Jahre / Berüchtigt

Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und Teilweise Behaarung. 1 Kopf mit 3 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund.**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 50 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Hautfarben :Blau (alle Töne & alle Mischfarben), also auch Türkies, violett und ja sogar Blaumetallic.**

Mental:
Leben sie in 2er Beziehungen, bei denen sie aber gerne die „Aufzucht" ihren Robotter-NANNIES überlassen, um sich wieder der Forschung oder dem großen Ziel zuwenden zu können. Ein jeder einzelne, als auch jede Arbeitsgruppe sucht den schnellen Weg zum Erfolg, oder den normalen weg zum Grandiosen Erfolg. Vorsicht wird dabei immer etwas beiseite gelassen. In dem Kurzen Leben ist es einfach nicht möglich sich Zeit zu lassen und Forschungen vorsichtig an zu gehen.

Andere Rassen haben ein sehr scharfes Auge auf die Zylohs oder Reglementieren deren Forscherdrang. Das führt zu noch verbissenerem Forschen und Heimlicher Rebellion gegen jegliche Reglementierung durch andere.

„Freiheit" für ZY-LOH ist da ein sehr weit verbreitetr Schlachtruf, da sich Zylohs prinzipiell als „unterdrück" , „gefangen" oder „in der Freiheit des Forschens behindert" sehen.

Habt keine Sorge, die Risiken sind Minimal....

Es funktioniert schon, ist nur ein klein wenig instabil.

DAS ist MEINE Kabine ! DIE wird NICHT durchsucht! Ich habe eine Recht auf PRIVAT-SPHÄRE!

Meine Robotter sind für ihre Tätigkeiten angemessen und wurden speziell angepasst JEDER .... Sie sind nicht einfach „billig"

Ein Doppelfusionsreaktor würde euch interessieren? Ich sehe da kein Problem. Nur die Fusion intern ist dabei etwas kritisch.

Oh ich habe eien Lizenz.... Währe ich sonst hier?

Nur arme Zylohs haben keine Robotter die für sie arbeiten.

- **Kleine unbedeutende Rassen**

Es existieren eine sehr große Anzahl von Ihnen. Sie bewohnen eine einzelne Welt, oder ein Sonnensystem, oder ziehen Ziellos durch die Galaxis.

Zu der Erschaffung dieser Rassen gehört es...
- **Rassengrundmodifikationen feststellen**
- **Besondere Vorteile und Nachteile feststellen**
- **Tech-Level ermitteln**
- **Aussehen und Körperform beschreiben**
- **Mentales Verhaltensmuster beschreiben**
- **Einen Namen geben**
- **Heimatwelt beschreiben.**

Beginnen wir mit „Rassengrundmodifikationen feststellen“.
Auf der folgenden Tabelle kann gewürfelt werden.

1) Krallenhände und / oder Biß, Schwanz, Kopf-Horn....
2) Körperliches Attribute 2x (+1) / geistiges Attribute 2x (–1)
3) Lebensmittel-Festlegung (Fleisch / Vegetarier / o.ä.)
4) Geistige Attribute 2x (+1) / körperliche Attribute 2x (-1)
5) Katzenaugen „Nachtsicht“
6) Luchsohren „gutes Gehöhr“
7) Ganz-Körper-Fell „Robust“ (+5 LP)
8) Schuppenhaut (LP +20) & (GE & RE) - 1
9) Hoch-G-Wesen & Masse 150% & (LOG +ME) -1
10) Niedrig-G-Wesen & Masse 50% & (LOG + ME) +1
11) Hornhaut (LP+50) & (GE & RE) -2
12) Attribute 1x (+2) & 1x (-2)
13) Gift-Resistenz 1 (alpha)
14) Hitze-Resistenz 1 (EN-1)
15) Kälte-Resistenz 1 (bis –5°C)
16) Wasser & Luft– Athmer & kurzsichtig
17) Fremdathmosph. Athmer & KO+2
18) Psioniker, 1 Fertigkeit Stufe 1
19) Kurzlebig 50 Jahre & gute Ausbildung II
20) 2 Würfe mit (W20 –1) also 0-19

Dann kommen hierzu natürlich noch „Besondere Vor und Nachteile“, aus denen „3 gewählt“ werden dürfen und die dann jeweils einen weiteren W10 auf der Rassenmodifikations-Tabelle erlauben.

Rassen-Grund-Modifikationen.: (1 davon)
1x (freie Wahl)
2x W20
3x W12
4x W10
5x W6
Doppelte Ergebnisse werden „NICHT“ nachgewürfelt, sondern verfallen gegebenenfalls, wenn sie nicht addierbar sind.

Attribute können nur jeweils 1 Mal gesteigert oder Gesenkt werden. Überzählige (+) dürfen mit überzähligen (-) ausgeglichen werden und (-) müssen verteilt werden!

Nein die Augen müssen nicht aussehen wie Katzenaugen, und Die Ohren müssen nicht genau diese Form haben.

Die Rassen Psi darf im Gegensatz zu normaler PSI mit den Fertigkeitspunkten der Grundausbildung gelernt werden.

Sie sollte, muß aber nicht der Standard-Psi entsprechen. Z.b. Steinformer währen vorstellbar.

Tabelle der Besonderen Vor & Nachteilen.

A) 1 Grundfertigkeit ist „nicht“ lernbar. Dafür erhält 1 andere einen Bonus von +5

B) Außergewöhnliche Fortpflanzung. Zwitter / Teilung / Pflanze & Sporen / Wiedergeburt & Phönix ..... . Lebenserwartung x2

C) Gezwungener Pazifist. tödlich verwundete und sterbende bereiten ihnen Qualen. Die reichweite dafür sind PSI x 100m. Die Qualen haben folgende Auswirkung. Konzentrationsprobleme auf Psionik für 1 Stunde .:Wm-10 bei 1 bis 4 / Wm-20 bei 5-9 / Wm–30 bei 10-19 / Wm-40 bei 20-49 und Wm–50 bei 50 und mehr. & jeder Psionik-Einsatz kostet 1 Psi-Punkt weniger.

D) Viel zu Klein STAT-4, GE+1, RE+1, Wi+1, LOG+1

E) Viel zu Groß STAT+4, GE-1, RE-1, WI-1, LOG-1

F) Flügel statt Arme. Kann Fliegen aber nicht Greifen.

G) Flughäute, STAT-1

H) Kein Körper, sondern Energieform (Ätherisch). Kann Technik nicht verwenden, Ball RK +10

I) Verlorene Rasse. Diese Rasse hat keinen Heimatplaneten. Ihre Überreste durchstreifen die Galaxis.

J) „Stunner berserker“ die elektrischen Nerventreffer treiben in temporären Wahnsinn. & 2 normale Fertigkeiten auf Stufe 3

Der „Tech-Level“ solch einer Rasse sollte bei 1 bis 4 liegen. Sowohl „bestimmen“, als auch 1W4 Würfeln ist brauchbar. Letztendlich kann das einzelne Individuum immer von der Masse abweichen, was ja auch der Grund seien kann für dessen Abenteuerdrang.

Das „Aussehen und die Körperform zu beschreiben“ folgt nun. Dabei sei der Phantasie mal keine Grenze gesetzt. Natürlich sollte es zu den Rassen-Grundmodifikationen passen.

Nun sollte man das „Mentale Verhaltensmuster beschreiben“. Also Wie ist die Rasse so drauf. Was mag sie, was verabscheut sie. Wie ist die Gesellschaftsstruktur, oder welcher mode folgen sie?

Der Rasse „einen Namen zu geben“ ist immer wieder eine Hürde für viele. Diesen sei der W30 angeraten, wobei A-Z = 1-26 und dann Ä ü ö & ß nebeneinander aufgeschrieben werden.

A) 2W6 Buchstaben erwürfeln und diese dann puzzeln

B) 2W3 Buchstaben erwürfeln und diese mit umlauten verbinden

C) 2W10 Buchstaben erwürfeln und diese genau so lesen wie sie stehen

D) „denkt euch ruhig selbst was aus“

Die „Heimatwelt beschreiben“ ist reine und absolute Autorenwillkür. Haupt-Entscheidungs-Recht, sollte der Spieler da haben, Veto-Recht der Spielleiter.

Beispiel Kangen (siehe Bild)
2W20
20) 2mal würfeln
16) Luft und Wasser-Atmer & kurzsichtig
2) Krallenhände & Biß & Stachel-Schwanz
13) Gift Resistenz 1 (der Schwanz kriegt Alpha Gift tödlich-toxin)

A) Psi ist nicht lernbar, Kampf +5
1W10 = 5
Katzenaugen
(1 Auge aber groß & Nachtsichtig & Kurzdsichtig)

TL = 3 (gewählt)
(Terra um 2000)

Die blauviolette Haut um diesen humanoiden Körper wird von keinem Haar bedeckt, die Zähne sind viele lange spitze Stichzähne. Um den kopf sind Gehör-Tentakel angewachsen.

Mental sind sie ziemlich einzelgängerisch, die sich maximal in Klein-Familien durchschlagen.

Die Heimat ist eine Sumpf und Wasserwelt voller Regen und Urwald

- **Tiere**

Als erstes gehen wir etwas weg von der Normalen Character-Erschaffung zu einer vereinfachten. Und fassen die 12 Attribute zusammen zu 4, die da währen „Stärke“ (ST / STAT / KO) „Beweglichkeit“ (GE / RE / KäAu) „Schlauheit“ (LOG / ME / INT) und „EGO“ (WI / EM / PSI). Hierbei sei klar, das es sich um „Tiere“ handelt, die nie die ganze komplexität einer „intelligenten“ Rasse erreichen, sondern nur gut Trainiert werden können.

Dann kommen bestimmte Einteilungen, durch die das Tier genauer Klassifiziert werden kann. Es wird jeweils nur EINS ausgewählt

- **Grundtyp**
- **Größe**
- **Lebensraum**
- **Körperbau**
- **Lebensart**
- **Verhaltenscodex**
- **Besonderheiten**
- **Ausbildung**

Dies alles zusammen ergibt Werte, die dann LP und AKP berechnen lassen.

Der „Grundtyp“ bestimmt die Grundwerte und Fertigkeiten.
Haustier, Wachtier, Weidetier, Reittier, Raubtier, Monster

Die „Größe“ im Verhältnis zum Standard wesen seiner Kategorie.

Sehr klein	**ST-3 / Beweglichkeit +2 / Schlauheit +1**
Klein	**ST-2 / Beweglichkeit +1 / Schlauheit +1**
Schnell	**ST-1 / Beweglichkeit +1**
Normal groß	**(keine Modifikationen)**
Stark	**ST+1 / Beweglichkeit –1**
Groß	**ST+2 / Beweglichkeit -1 / Schlauheit –1**
Sehr groß	**ST+3 / Beweglichkeit –2 / Schlauheit –1**

Der „Lebensraum“ in der es zuhause ist.

Tief–See-Wesen	**Wasser-Atmung / hoher Druck / Schwimmen +45 / Beweglichkeit –1**
Wasser-Wesen	**Wasser-Atmung / Schwimmen +60**
Amphibie	**Wasser & Luft-Atmer / Schwimmen +30 / Beweglichkeit -3**
Landbewohner	**Luft Atmer**
Leer-Raum-Wesen	**muß nicht ahmen / Hitzeresistenz I / Schlauheit –3**
Wüsten-Wesen	**Luft Atmer / benötigt wenig Wasser / EGO-2**
Luft-Bewohner	**Luft Atmer „Fliegen“ / Akrobatik +45 / Stärke –2**

Grundtyp.:
Alle.: Klauen / Biß / Schwanz nach Wahl

Haustier.
Stärke 4
Beweglichkeit 8
Schlauheit 7
EGO 8
Kampf= 15%
Wildnis = 10%
zivilisierte = 30%

Wachtier
Stärke 5
Beweglichkeit 7
Schlauheit 7
EGO 6
Kampf =30%
Wildnis 15%
Zivilisiert 10 %

Weidetier
Stärke 7
Beweglichkeit 6
Schlauheit 6
EGO 6
Kampf =15%
Wildnis 30%
Zivilisiert 10%

Reittier
Stärke 10
Beweglichkeit 6
Schlauheit 5
EGO 5
Kampf =15%
Wildnis 20%
Zivilisiert 20%
Starker Rücken

Raubtier
Stärke 8
Beweglichkeit 8
Schlauheit 7
EGO 8
Kampf 25%
Wildnis 20%
Zivilisiert 10%

Der „Körperbau“	
Fragil	**Akrobatik+30 / LP– 5 / Masse x 50% / TRGF x 50% / Geschwindigkeit x 200%**
Schwächlich	**LP-5 / große Population / Wahrnehmung +30**
Normal	**eine Wahrnehmung +15%**
Robust	**LP+5 / Einzelgänger / kleine Population**
Schuppenpanzer	**LP+20 / Beweglichkeit –1**
Hornplattenpanzer	**LP+50 / Beweglichkeit –2**
Die „Lebensart“	
Flüchter	**Ausweichen +30 / Wahrnehmung +15 / Rennen +15**
Sammler	**Klettern +30 / Wahrnehmung +15 / Hausbau +15**
Äser	**Ausweichen +30 / Überleben +15 / Wahrnehm +15**
Nacht-Jäger	**„Katzenaugen“ „Hundenase“ „Luchsohren“ Schleichen+15 / unbewaffnet +15**
Jäger	**„Hundenase“ Rennen +15 / Unbewaffnet +15**
Kämpfer	**unbewaffnet +30 / Wahrnehm +15 / Schleichen +15**
Krieger	**unbewaffnet +30 / Ausweichen +15 / Meucheln +15**
Killer	**Meucheln +30 / unbewaffnet +30**
Der „Verhaltenscodex“ ...:	
Stolz	**EGO +1 / zivilisiert +10**
Überleben	**Beweglichkeit +1 / Wildnis +10**
Sanftmut	**Schlauheit +1 / zivilisiert +5 / Wildnis +5**
Stärke	**Stärke +1 / Kampf +10**
Durchmogeln	**Schlauheit +1 / zivilisiert +5 / Wildnis +5**
Dieb	**Beweglichkeit +1 / Zivilisiert +10**
Edelmut	**EGO+1 / Stärke+1 / Kampf+5**
Risiko	**Kampf +15 / Schlauheit –1 / EGO +1**
Selbstmörderisch	**Kampf +20 Schlauheit –2 / EGO +2**
„Besonderheiten“ der Rasse ....:	
Giftige Körperwaffe	**(2W6 = ==>) 6,7,8 = Alpha / 5,9 = beta / 4,10 = gamma / 3,11 = delta / 2,12 = exeter betäubungs- oder tödliches Toxin.**
Gute Sinne	**(2W6 = ==>) 6,7,8 = Hundenase / 5,9 Luchsohren / 4,10 Katzenaugen / 3,11 = 2 auswählen / 2,12 alle 3**
Gutes Heilfleisch	**(2W6 = ==>) 6,7,8 = Stufe 1 / 5,9 = Stufe 2 / 4,10 = Stufe 3 / 3,11 = Stufe 4 / 2,12 = Stufe 5**
Psioniker	**Psionik 20 & 1 Fertigkeit +45 Kann nicht gesteigert werden**
Gelehrig	**1 zivilisierte Fertigkeiten +15**
Sprachbegabt	**Beherrscht (EGO/4) Sprachen +15 (zivilisierte F.)**
Normal intelligent	**Wie normale Rasse**
Tarn-vorrichtung	**Cameleon Haut / Fellfarben / o.ä**
Geschickte Hände	**Kann Werkzeuge/ Waffen benutzen**

Grundtyp.:
Monster
Stärke 12
Beweglichkeit 2
Schlauheit 4
EGO 5
Kampf 20%
Wildnis 15%
Zivilisiert 10%
(Pro 5 TP hat es 1 FSP / TRFG verdoppelt/ Schaden x0,5 FSP)

Fertigkeiten

Kampf ....
Ausweichen
Bewaffnet N.
Meucheln
Unbewaffnet N.
Werfen

Wildnis...:
Akrobatik
Hoch-G
Klettern
Null-G
Rennen & Spring.
Schleichen & Bal.
Schwimmen & T.
Überlebens...
Wahrnehmung

Zivilisiert...:
Befehle Befolgen
Einfache Medizin
Hausbau arch.
Kampf-Taktik
Labor Hilfskraft
Logisches Denken
Lügen & Schausp.
Selbstversorgung
Sportart
Stehlen
Türen öffnen
Technische Hilfs.
Technik bedienen
Testpilot
Tierische Lieder
Video-spiele

„Ausbildung“...:
Die Fertigkeiten zu den Grundfertigkeiten sind auf der vorherigen Seite am rechten Rand. Es ist erlaubt weitere zu erfinden.
Die bisherigen Fertigkeits-Steigerungen sind bisher komplett Additiv. Jetzt kommen weitere Bonies hinzu, die durch Attribute limitiert sind.
Kampf ==> maximal (Beweglichkeit) Steigerungen
Wildniss ==> maximal (EGO) Steigerungen
Zivilisiert ==> maximal (Schlauheit) Steigerungen

Eine Steigerung gibt ein +5 auf eine Fertigkeit.
Es stehen zur Verfügung eine Anzahl von (Schlauheit +EGO) Steigerungen, Für jeweils Fertigkeiten in den Grundfertigkeiten Kampf / Wildnis / Zivilisiert. (Also Letztendlich (Schlauheit+EGO) x 5 Punkte die jeweils komplett, sowohl auf Kampf, als auch auf Wildnis, als auch auf Zivilisierte Fertigkeiten in 5er Schritten verteilt werden können.)

Danach werden Die Werte aufgeschrieben
LP = Stärke x5 (+Bonus)
AKP = Beweglichkeit +5
Initiative = Beweglichkeit
TRGF = Stärke x2 (+Bonus??)
NKS = 1W (Trefferchance /20) + (Stärke / 2,5)
[PP = EGO x5] (wenn Psioniker)

Kampf ___	**(Kampffertigkeit)**	**+___**	**= ___**
Wildnis ____	**(Wildnisfertigkeit)**	**+___**	**= ___**
Zivilisiert ___	**(Zivilisierte Fertigkeit)**	**+___**	**= ___**
Psionik ___	**(psionische Fertigkeit)**	**+___**	**= ___ (wenn Psioniker)**

Und noch bei Bedarf

Gehen = AKP m /rd	**ca 12m**
Schleichen = (AKP/4) m /Rd	**ca 3**
Dauerlauf = AKP +2w10 m / RD (probe Rennen)	**ca 24m**
Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)	**ca 39m**
Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)	**ca 56 m**

RTW
PSI (EGOx3)

Gift	**alpha (EGO+Stärke)x3**	**beta (EGO+Stärke)x2**	
	Gama (EGO+Stärke)x1	**Delta (Stärke)**	**Exeter (Stärke)**

Ging doch mal ganz schnell.

Auf den kommenden Seiten werden dann eine Hand voll Beispiel-Tiere beschrieben.

Psi Fertigkeiten
Ballistisches RK
Ballistisches SF
Energetinese
Energetisches RK
Energetisches SF
Heilung
Hyper-Tunnel
Körperwandlung
Mentaler Block
PSI Kampf Parade
Pyrokinese
Regeneration
Suggestion
Telepathie
Telekinese
Teleportation
Tiefenhypnose
Visuelle Abs.
Winterschlaf

Natürliche Waffen
Klauen 1W4
Biß 1W6 WM-10
Schwanz
1W4 WM+10
Kopfhorn
1W8 WM –20
Armsäbel
1W8 WM +0

Klein & S. Klein
1W (x-2)
Groß & S. Groß
1W (X+2)

Haus-Katze

Haustier / s. klein / Landbewohner / robust / Nacht-Jäger / Stolz / gelehrig

ST 1	**Be 10**	**Sch 8**	**Ego 9**
Kampf 15 %	**Wildnis 10%**	**zivilisiert 40%**	
Unbewaffnet +50	**=65%**	**Ausweichen +40**	**=55%**
Meucheln +10	**=25%**	**Schleichen +45**	**=55%**
Klettern +20	**=30%**	**Wahrnehmung +30**	**=40%**
Lügen & Schau. +30	**=70%**	**Kampf-Taktik +30**	**=70%**
Selbstversorgung +10	**=50%**	**Türen öffnen +20**	**=40%**

Luft-Atmer, Robust (LP+5), Katzenaugen, Hundesnase, Luchsohren,
LP 10 AKP 15 INI +10 TRGF = 2 Kg
Krallen 65% 1W3+1W2+1 Biß 55% 1W3+1W4+1
Gehen 15m / Schleichen 4m
RTW psi 27 / Gift 30-20-10-1-1

Haus-Hund

Haustier / Klein / Landbewohner / normal / Kämpfer / Edelmut / gute Sinne

ST 3	**Be 9**	**Sch 8**	**EGO 9**
Kampf 20%	**Wildnis 10%**	**zivilisiert 30%**	
Unbewaffnet +50	**=70%**	**Meucheln +20**	**=40%**
Ausweichen+35	**=55%**	**Wahrnehmung +50**	**=60%**
Schleichen+25	**=35%**	**Rennen +40**	**=50%**
Schwimmen +25	**=35%**	**Befehle folgen +40**	**=70%**
Sport apportieren +30	**=60%**	**Hausbau archaisch +15**	**=45%**

Luft-Atmer, Hundenase, Luchsohren.
LP 15 AKP 14 INI +9 TRGF = 6 Kg
Biß 60% 1W3+1W4+1 Gehen 14m / Schleichen 4m
RTW psi 27 / Gift 36-24-12-3-3

Elysianisches Streifenhörnchen

Haustier / S. Klein / Landbewohner / Fragil / Sammler / Durchmogeln / Psioniker

ST 1	**Be 10**	**Sch 9**	**EGO 8**	
Kampf 15%	**Wildnis 15%**	**zivilisiert 35%**	**Psionik 20%**	
Ausweichen +50	**=65%**	**Werfen +35**	**=50%**	
Akrobatik +65	**=80%**	**Klettern +50**	**=65%**	
Wahrnehmung +35	**=50%**	**Rennen +20**	**=35%**	
Hausbau +15	**=50%**	**Telepathie +45**	**=65%**	

Luft-Atmer, LP-5, Masse x50%, Geschwindigkeit x200%
LP 1 AKP 15 INI +10 TRGF = 2 Kg
Krallen 15% 1W2+2 Gehen 30m / Schleichen 8m
RTW psi 24 / Gift 27-18-9-1-1

Wildkatze

Wachtier / normal groß / Landbewohner / robust / Nacht-Jäger / Stolz / gelehrig

ST 5	**Be 7**	**Sch 7**	**Ego 7**
Kampf 30 %	**Wildnis 15%**		**zivilisiert 20%**
Unbewaffnet +45	**=75%**	**Ausweichen +20**	**=50%**
Meucheln +20	**=50%**	**Schleichen +35**	**=50%**
Klettern +30	**=45%**	**Wahrnehmung +20**	**=35%**
Stehlen +30	**=50%**	**Kampf-Taktik +35**	**=55%**
Selbstversorgung +20	**=40%**		

Luft-Atmer, Robust (LP+5), Katzenaugen, Hundesnase, Luchsohren,
LP 30 AKP 12 INI +7 TRGF = 10 Kg
Krallen 75% 2W4+2 Biß 65% 1W6+2 Gehen 12m / Schleichen 3m
RTW psi 21 / Gift 36-24-12-5-5

Wachhund

Wachtier / normal groß / Landbewohner / normal / Kämpfer / Edelmut / gute Sinne

ST 6	**Be 7**	**Sch 7**	**EGO 7**
Kampf 35%	**Wildnis 15%**		**zivilisiert 10%**
Unbewaffnet +50	**=85%**	**Meucheln +15**	**=50%**
Ausweichen +35	**=70%**	**Wahrnehmung +40**	**=55%**
Schleichen +25	**=40%**	**Rennen+35**	**=60%**
Schwimmen +15	**=30%**	**Befehle folgen +35**	**=45%**
Sport apportieren +20	**=30%**	**Hausbau arch +15**	**=25%**

Luft-Atmer, Hundenase, Luchsohren.
LP 30 AKP 12 INI +7 TRGF = 14 Kg
Biß 75% 1W4+1W6+2 Gehen 12m / Schleichen 3m
RTW psi 21 / Gift 39-26-13-6-6

Lurrakischer Baumsäbler (Humanoid)

Wachtier / groß / Landbewohner / Hornplatten / Krieger / Stärke / gutes Heilfleisch

ST 8	**Be 4**	**Sch 6**	**EGO 6**
Kampf 40%	**Wildnis 15%**		**zivilisiert 10%**
Unbewaffnet+50	**=90%**	**Ausweichen +35**	**=75%**
Meucheln +35	**=75%**	**Akrobatik +30**	**=45%**
Klettern+30	**=45%**	**Befehle Befolgen+30**	**=40%**
Kampf Taktik+30	**=40%**		

Luft-Atmer, LP+50, Gutes Heilfleisch 3 (1 LP/Tag)
LP 40 AKP 9 INI +4 TRGF = 16 Kg
1 Armsäbel 90% 1W5+ 1W10+3 & 1 Krallenhand 90% 1W5 +1W6+3,
Schwanz 100% 1W5 +1W6 Gehen 9m / Schleichen 2m
RTW psi 18 / Gift 42-28-14-8-8

Tiger

Raubtier / normal groß / Landbewohner / robust / Nacht-Jäger / Stolz / gelehrig

ST 8	**Be 8**	**Sch 7**	**Ego 9**
Kampf 25 %	**Wildnis 20%**	**zivilisiert 20%**	
Unbewaffnet +45	**=70%**	**Ausweichen +30**	**=55%**
Meucheln+20	**=45%**	**Schleichen +35**	**=55%**
Klettern +30	**=50%**	**Wahrnehmung +30**	**=50%**
Stehlen +30	**=50%**	**Kampf-Taktik +45**	**=65%**
Schauspiel+20	**=40%**		

Luft-Atmer, Robust (LP+5), Katzenaugen, Hundesnase, Luchsohren,

LP 45	**AKP 13**	**INI +8**	**TRGF = 16 Kg**
Krallen 70% 2W4+3		**Biß 60%% 1W3+ 1W6+3**	

Gehen 13m / Schleichen 3m
RTW psi 27 / Gift 51-34-17-8-8

Wolf

Raubtier / normal groß / Landbewohner / normal / Kämpfer / Edelmut / gute Sinne

ST 9	**Be 8**	**Sch 7**	**EGO 9**
Kampf 30%	**Wildnis 20%**	**zivilisiert 10%**	
Unbewaffnet +40	**=70%**	**Meucheln +35**	**=65%**
Ausweichen+25	**=55%**	**Wahrnehmung+45**	**=65%**
Schleichen +25	**=45%**	**Rennen+40**	**=60%**
Schwimmen +10	**=20%**	**Befehle folgen +30**	**=40%**
Sport apportieren +20	**=30%**	**Kampftaktik+30**	**=40%**

Luft-Atmer, Hundenase, Luchsohren.

LP 35	**AKP 13**	**INI +8**	**TRGF = 18 Kg**
Biß 70% 1W4+1W6+4		**Gehen 13m / Schleichen 3m**	

RTW psi 27 / Gift 54-36-18-9-9

Raum-Ratten

Raubtier / Klein / Leer-Raumwesen / schwächich / Killer / Selbstmörderisch / giftige Körperwaffe

ST 6	**Be 9**	**Sch 3**	**EGO 10**
Kampf 45%	**Wildnis 20%**	**zivilisiert 10%**	
Unbewaffnet +45	**=90%**	**Ausweichen +10**	**=55%**
Meucheln +10	**=55%**	**Akrobatik +50**	**=95%**
Wahrnehmung +30	**=50%**	**Klettern +15**	**=35%**
Logisches denken+15	**=25%**	**Kampf Taktik+15**	**=25%**
Türen öffnen+15	**=25%**	**Stehlen+15**	**=25%**

Keine Luft nötig, LP-5, Hitzeresistenz 1, Biß alpha Gift betäuben, „viele“

LP 25	**AKP 14**	**INI +9**	**TRGF = 12 Kg**
Biß 80% 2W4+2		**Gehen 14m / Schleichen 4m**	

RTW psi 30 / Gift 48-32-16-6-6

Kuh

Weidetier / groß / Landbewohner / normal / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 9	Be 5	Sch 6	Ego 6
Kampf 15 %	Wildnis 35%	zivilisiert 15%	
Unbewaffnet +20	=35%	Ausweichen +50	=65%
Werfen +20	=35%	Wahrnehmung +50	=85%
Überleben+25%	=60%	Rennen+30	=65%
Tierische Lieder+20	=35%	Befehle befolgen +30	= 45%
Türen öffnen +10	=25%		

Luft-Atmer, Gutes Heilfleisch 1 (1LP / Woche)

LP 45	AKP 10	INI +5	TRGF = 18 Kg
Kopfhorn 15% 1W8+4		Gehen 10m / Schleichen 3m	

RTW psi 18 / Gift 45-30-15-9-9

Känguru

Weidetier / normal / Landbewohner / normal / Kämpfer / Durchmogeln / Geschickte Hände

ST 7	Be 6	Sch 7	EGO 6
Kampf 15%	Wildnis 35%	zivilisiert 15%	
Unbewaffnet +55	=70%	Bewaffnet +20	=35%
Ausweichen +20	=35%	Wahrnehmung+30	=65%
Schleichen +15	=50%	Rennen+30	=65%
Überleben+30	=45%	Sport Weitsprung+30	=45%

Luft-Atmer, kann Werkzeug & Waffen benutzen

LP 35	AKP 11	INI +6	TRGF = 14 Kg
Boxen 70% 1W3+ 1W2+3		Treten 60% 1W3+2W2+3	

Gehen 11m / Schleichen 3m

RTW psi 18 / Gift 39-26-13-7-7

Fyizzahrisches Steppen Huhn

Weidetier / S. Groß / Luft-Bewohner/ Fragil / Äser / Überleben / Tarnvorrichtung

ST 8	Be 5	Sch 5	EGO 6
Kampf 15%	Wildnis 40%	zivilisiert 10%	
Unbewaffnet +25	=40%	Ausweichen +50	=65%
Meucheln+10	=25%	Akrobatik +95	=135%
Überleben +35	=75%	Wahrnehmung+30	=70%
Hausbau arch +25	=35%	Tierische Lieder+20	=30%
Stehlen +10	=20%		

Luft– Armer, Fliegen, LP-5, Masse 50%, TRGF 50%,Geschw 200%,
Das Federkleid ist Farbanpassen (Cameleon effekt)

LP 35	AKP 10	INI +5	TRGF = 8 Kg
Biß 30% 1W2 +1W8+3		Gehen 20m / Schleichen 5m /Fliegen #	

RTW psi 18 / Gift 39-26-13-8-8

Pferd

Reittier / groß / Landbewohner / normal / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 12	Be 5	Sch 5	Ego 5		
Kampf 15 %	Wildnis 25%		zivilisiert 25%		
Unbewaffnet +25		=40%	Ausweichen+55		=70%
Wahrnehmung +30		=55%	Überleben +15		=40%
Rennen+25		=50%	Klettern+25		=50%
Logisches Denken+25		=50%	Türen öffnen +25		=50%

Starker Rücken Luft-Atmer, Gutes Heilfleisch 1 (1LP / Woche)

LP 60	AKP 10	INI +5	TRGF = 48 Kg

Biß 40% 1W2+1W4+3 Hufe 40% 1W2+1W6+5
Gehen 10m / Schleichen 3m
RTW psi 15 / Gift 51-34-17-12-12

Zwerg-Elefant

Reittier / s. Groß / Landbewohner / Schwarte (Schuppenhaut) / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 13	Be 3	Sch 5	EGO 5		
Kampf 15%	Wildnis 25%		zivilisiert 25%		
Unbewaffnet +15		=30%	Werfen +15		=30%
Bewaffnet+10		=25%	Ausweichen +40		=55%
Wahrnehmung+25		=50%	Rennen+20		=45%
Überleben +35		=60%	Sport Rüsseln +25		=50%
Stehlen+25		=50%			

Starker Rücken Luft-Atmer, LP+20, Gutes Heilfleisch 2 (1 LP / 3 Tage)

LP 85	AKP 8	INI +3	TRGF = 52 Kg

Treten 20% 1W3+1 Rüssel 30% 1W2+Waffen+5 Gehen 8m / Schleichen 2m
RTW psi 15 / Gift 54-36-18-13-13

Flug-Panter (Genkonstruktion)

Reittier / Groß / Luft-Bewohner/ Robust / Nacht-Jäger / Stolz / Gutes Heilfleisch

ST 10	Be 5	Sch 4	EGO 6		
Kampf 15%	Wildnis 20%		zivilisiert 30%		
Unbewaffnet +20		=35%	Ausweichen +20		=35%
Meucheln +10		=25%	Akrobatik +65		=85%
Überleben +10		=30%	Wahrnehmung +20		=40%
Stehlen +20		=50%	Türen öffnen +20		=50%
Kampftaktik+10		=40%			

Starker Rücken, Luft– Armer, Fliegen, LP+5, Katzenaugen, Hundenase, Luchsohren,Gutes Heilfleisch 3 (1LP Pro Tag)

LP 55	AKP 10	INI +5	TRGF = 40 Kg

Krallen 35% 1W21W6+4 Biß 25% 1W8+1 Gehen 10m / Schleichen 3m / Fliegen RTW psi 18 / Gift 48-32-16-10-10 6 Beine & 2 Flügel.

Blitz-Aal (Kampf-Genni /Genetisch erschaffen)

Monster / Normal / Leer-Raum-Wesen / Schuppenpanzer / Killer / Überleben/ Psionik /

ST 12	**Be 2**	**Sch 1**	**Ego 5**
Kampf 20 %	**Wildnis 25%**	**zivilisiert 10%**	**Psionik 20%**
Unbewaffnet +40	**=60%**	**Ausweichen +10**	**=30%**
Meucheln +40	**=60%**	**Wahrnehmung +10**	**=35%**
Überleben +10	**=35%**	**Null-G Bewegung +10**	**=35%**
Logisches Denken +5	**=15%**	**Türen öffnen +5**	**=15%**
Technik bedienen +5	**=15%**	**Logisches denken +5**	**=15%**
Kampftaktik +5	**=15%**	**einfache Medizin+5**	**=15%**
Energetinese +45	**=65%**		

Starker Rücken Muß nicht atmen, Hitzeresistenz 1, LP+20
LP 16 FSP PP25 AKP 7 INI +2 TRGF = 48 Kg
Biß 50% 1W4+3 FSP Gehen 7m / Schleichen 2m
Blitz-Schlag (3 PP) 65% 10m 1W8+3 EN
Blitz-Lanze (4 PP) 45% 25m 2W6+3 EN
Schock-Schlag (4 PP) 55% 10m 1W6+3 AKP-EN
Schock-Lanze (5 PP) 35% 25m 2W6+3 AKP-EN
RTW psi 15 / Gift 51-34-17-12-12

Elefant

Monster / Normal / Landbewohner / normal / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 12	**Be 2**	**Sch 5**	**EGO 5**
Kampf 20%	**Wildnis 20%**	**zivilisiert 15%**	
Unbewaffnet +10	**=30%**	**Werfen +10**	**=30%**
Bewaffnet+10	**=30%**	**Ausweichen +40**	**=50%**
Meucheln+10	**=30%**	**Wahrnehmung +40**	**=60%**
Rennen+20	**=40%**	**Überleben +35**	**=55%**
Sport Rüsseln +25	**=40%**	**Stehlen +25**	**=40%**

Starker Rücken Luft-Atmer, LP+20, Gutes Heilfleisch 3 (1 FSP / 3 Tage)
LP 16 FSP AKP 7 INI +2 TRGF = 48 Kg
Treten 20% 1W2+2 FSP Rüssel 30% Waffen+2 FSP
Gehen 7m / Schleichen 2m
RTW psi 15 / Gift 51-34-17-12-12

Ein normales Monster ist immer noch eien Kategorie Größer als ein sehr großes Reittier.

Blitz-Aale sind Kampfgennis, als genetische Konstrukte die für den Kampf erschaffen wurden.

Sie sind immun gegen Suggestion, aber untereinander telepatisch auf Sicht. Zusätzlich sind sie Intelligent, aber nicht schlau, und haben keinerlei Todesangst.

- **Robotter**
- **Androiden**

Sind künstliche Geschöpfe, die nicht die normalen Bedürfnisse von Lebewesen haben, sondern im allgemeinen mit elektrischer Energie funktionieren. Es gibt Robot-Hirne die auf „standard“ oder „KI“ programmiert seien können, und Körper die „Robotter“, „Adroiden“ oder „Fahrzeug“ sein können, und kombiniert werden können.

Sie „bluten“ nicht, und sie sind auch „stunner-immun“.
Dafür sein sie „Ionen-empfindlich“, und leichter an zu messen.
Aktiver Energie-Verbrauch in Kombination mit einem Reaktor der die Energie-Speicher aufläd, ist genauso gut an zu messen wie ein Fahrzeug.
Den Reaktor zu deaktivieren und nur mit „Energie-Reserve“ zu laufen fällt unter „Flüstermodus“ und kann nur durch Aktives scannen gefunden werden. Energie-Waffen-Einsatz hingegen ist wieder gut, also mit passiven Sensoren, anmeßbar.

Robotter (& Androiden) Körper können die meisten „Vor & Nachteile“ der Charaktererschaffung nicht auswählen.
Der Robott-Körper und das Robott-Hirn wird „konstruiert“, also können keine Verbesserten Attribute gewählt werden.
Die Programm-Limits und Fertigkeits-Limits durch die Konstruktion sind nicht überschreitbar.
Ein Robot-Hirn-Programm ist auf ein anderes Programmierbar, wobei dann die Geistigen Attribute des neuen Hirnes genutzt werden.
Zum Programm gehören „Fertigkeiten“ & „verhalten“ & „Erinnerung“

Ein ROBOT-Spieler-Character erhält keine EPs und somit auch keine Stufenaufstiege. Statt Training wird er „Programmiert“

Ein KI-Spieler-Character hingegen kann EPs erhalten und darf FP-„trainieren“, nicht aber Attribute-“Trainieren“ . Die Atributs + & - des Stufenanstieges sind nur Geistig, und müssen als Bonus separat notiert werden, da sie auch auf neue Robot-Hirne mitgenommen werden.
(der Nachteil „keine Familie“ hat große Auswirkungen)
Der zusätzliche +LP bei Stufensteigerung wirkt bei jedem neuen Körper
Geistige Vorteile mit Attributs-voraussetzungen sind auch möglich.
Sie haben einen „normalen“ Überlebenswillen.

Androiden können nicht nur das Aussehen bestimmter Rassen bekommen, sondern auch körperliche Vor & Nachteile, welche Attributsunabhängig sind, oder Attributs-Voraussetzungen besitzen. Sie besitzen „syntho-Fleisch“ und meist eine Simulation „Organischer-Körperbau“ mit Blut und Hautwahrnehmung. Charaktererschaffungs –VOR & Nachteile müssen beim Körper ausgeglichen sein getrennt von Kopf.

Ein „Robotter“ Spieler spielt mit sehr hohem schwierigkeitsgrad, ist aber faktisch unsterblich.

Solange er „freunde“ hat können diese ihn zusammenbauen oder einen alten Save-Stand auf einen neuen Robotter aufspielen.

Der Nachteil „Keine Familie“ bedeutet, dass eine Übertragung auf ein anderes Robotthirn alle „Erinnerungen“ & Verhaltensweisen löscht (& EPs), und nur Fertigkeiten“ überträgt.

Selbst-Reperatur-Systeme, welche „Ausfälle“ beheben, reparieren „meuchlerische Treffer“, nicht aber TP.

S-R-S welche „Zerstörungen“ reparieren können, Können auch TP „heilen“, wobei „Robottik“ oder „Mechanik“ zur „Reperatur“ herangezogen wird.

Zusatzregel.: Cyberware ist möglich, mit den normalen Cyberlimits.

- **Clone & Genetoiden**

Sind künstlich erzeugte organische Geschöpfe, welche in einer Mischung aus Wissenschaft und Glück erschaffen werden. Dafür ist ein Labor und Genetisches Grundmaterial, sowie Wachstums oder Regenerations-Tanks und ein Hypno-Schul-Gerät nötig.

Genetik-Proben.: (Entsprechend Fertigkeit)
Gencode identifizieren 1h WM+0 Gesamt-Konzept erkennen
Gencode separieren 8h WM+0 Bauteile herstellen.
Prototyp-herstellen 48h WM-20 Gen-Stamm herstellen
Gen Stamm kopieren 8h WM+0 Gen-Stamm herstellen
Basis Körper züchten 7 Tage WM +0 (nicht lebensfähig)
Körper auswachsen lassen 30 Tage Wm+20 (erwachsen werden lassen)
Hypno-Programm schreiben FPx FP Tage WM+0 1 Fertigkeit.
Hypno Programm lehren 24h WM+20 1 Fertigkeit

Es wird eine Figur entsprechend der Konstruktions-Regeln erstellt, wobei die gekauften Vorteilspunkte trotzdem mit Nachteilspunkten aus der Charakter-Erschaffung bezahlt werden müssen. Genetoiden können mit entweder mit 1 galaktischen Sprache Stufe III ODER mit einer Heimat-Weltsprache III und einer Galaktischen Sprache II „kostenlos" programmiert werden.

Als Erstes wird ein Konzept der Wunsch –Vorteile & Nachteile erstellt und Überlegt was gewünscht ist. Danach wird der Prototyp hergestellt. (Konstruktions-Regel- Einzelstück. Es gibt einen Körper)
Als Drittes wird der Prototyp Kopiert und für eine Serienproduktion vorbereitet. (Billig-Serie / Massenware / Limitierte Serie)
Danach werden Basis– Körper gezüchtet und diese Auswachsen lassen.
Am Ende wird der Fertige Körper geschult.

Gen-Bauteile herstellen wird gemacht wenn man keine Bauteile zur Verfügung hat. Dafür werden Lebende Original-Wesen Zellen entnommen. Zellen von Genetoiden eignen sich NUR noch für „billig-Serien" da sie schon vorgeschädigt sind.

Hypno-Programme können programmiert werden, wenn jemand zur Verfügung steht, der „ausgelesen" werden kann. D.H. er hat die Fertigkeit auf mindestens der gewollten Stufe und ein Genetiker macht eine Elektronische Kopie davon mit einem Hypno-Schul-Gerät.

Genetoiden haben eigentlich keine Rechte, da sie als „Konstrukte" gelten, entsprechend Robottern und Androiden. Andererseits können sie auch „Leben" wie normal geborene Wesen. Deswegen sind gerade Freiheitsliebende oder Ideologen dafür, das Genetoiden „Rechte" haben.

Labor-Typ für Genetik.:
„1-Mann Labor „
1 KCr WM +0
Max. 1 Projekt

„Kleines Labor"
10 KCr WM+5
Max. 5 Projekte

„Labor"
100 KCr WM+10
Max. 25 Projekte

„großes Labor"
1 MCr WM+15
Max 100 Projekte

#Billig Labor#
1/4 Preis Labor
Nur billig-Serie
WM-5

#std Labor#
Billig, Massenware oder Einzelstück
x1 Preis Labor
WM+0

#Laboratorium#
Billig, Massenware Einzelstück oder Limitierte Serie.
X10 Preis Labor
WM+5

Qualität.:
„Billig"
„Massenware"
„Einzelstück"
„Limtierte Serie"
Entsprechend den Konstruktions-Regeln

Konstruktion

Dieses Kapitel mischt jetzt genaue Berechnungen, wie die Charactere sie machen, mit einem etwas blinden zusammenstecken ohne zu berechnen wie die Spieler es tun.

Es beginnt immer mit einem „Standard-Design“ das als „Stand der Technik“ gut und günstig zu bauen ist. Davon abweichend werden dann Modifikationen eingebaut. Diese „Einbauten“ führen zu technischen Problemen, die zu technischen Kompromissen führen usw usw usw.

Zusätzlich zu dem Grundpreis werden KP „Konstruktionspunkte“ nach gehalten, da diese für die Preisberechnung UND die Technischen Probleme benötigt werden.

Konstruktions-Checkliste
- **Qualität auswählen**
- **Standard-Design auswählen**
- **Grundwerte der Maschine modifizieren**
- **Sondereinbauten hinzu fügen**
- **Gewollte Nachteile hinzu fügen**
- **Konstruktionspunkte berechnen**
- **Preisberechnung**
- **Ungewollte Design Fehler erwürfeln**
- **Design-Blatt ausfüllen.**
- **Fahrzeug-Bogen ausfüllen**

Tech level sind nicht unwichtig

1 Schmiedekunst, Holz & Steine, Wind & Wasser-Kraftwerk, Karren, Segelschiffe, einfache Pulver und Brandstoffe.

2 Mechanik, Hydraulik, Batterie Elektrik, Industrielle Chemie, Petro-Chem Generatoren & Motoren, Dampfkraft. Projektil-Waffen

3 Elektrik, Eektronik, Plasma-Reaktoren Radar, Einfache Schub-Triebwerke, Flugzeuge und Schweber, Einfache Raumschiffs-Rümpfe. Einfache Schutz-Schilde.

4 A-Grav, Linear-Triebwerke, Fusions-Reaktoren Schutzschirme

5 Hyper-Triebwerke, A-Mat-Reaktoren,

6 Schwarzschild-Reaktoren

Es können bei Konstruktionen sowohl die Grund-Modifikationen genutzt werden, als auch die „spezialisiert für ....“. Dabei kann nur etwas modifiziert werden was auch vorhanden ist. Nachteilspunkte für etwas zu bekommen das nicht im Grunddesign vorhanden ist, ist Regel-wiedrig.

Konstruktions-Regeln für.:
Raumschiffe
Fahrzeuge
Robotter
Genetoiden
Computer
Immobilien

Eigentlich alles was sich konstruieren lässt.

Die ersten Tabellen lassen sich auf nahezu JEDE Konstruktion anwenden, während die späteren Tabellen SPEZIELL für BESTIMMTE Konstruktionen verwendet werden.

Natürlich sind die speziellen vorrangig gegenüber den allgemeinen, wenn es zwei verschiedene Tabellen für das gleiche gibt.

Neu-Konstruktionen.:

Qualität ist immer „Einzelstück“
Der Konstrukteur Stellt erst einmal als Planung die Konstruktion zusammen und berechnet die gewünschten KP (Konstruktions-Punkte) und Kosten. Dann stellt er die Bau-Pläne her (TECH-Probe auf die am besten passende Fertigkeit, oder mit WM—(10 bis 30) auf eine passabel passende. Danach wird ein Prototyp gebaut und getestet. Dieser kann dann für andere Qualitäten mit neuen Bau-Plänen (Vorsicht WM durch Qualität beachten) geplant werden um dann als Prototyp einer neuen Qualität (Qualitäts-WM beachten) gebaut zu werden. Die genauen Pläne eines Prototypen eignen sich zum „Nachbauen“

Bau-Pläne.:

(WMs durch die geplante Qualität beachten)
Bei einem Fumbel ist die Konstruktion ein ziemliches Problem und nicht funktionstüchtig. (Zusätzlich kann die Fumbel Tabelle benutzt werden)
Bei einem schweren Misserfolg ist die Konstruktion zu nichts nutze.
Bei einem Misserfolg lassen sich Grundlagen erkennen, aber sie funktioniert nicht. Ein überarbeiten dauert doppelte Zeit, hat aber WM+10.

Erfolge erlauben einen Prototypen zu bauen. (WM+0)
Ein guter Erfolg erleichtert einen Prototypen zu bauen (WM+10)
Ein Kritischer Erfolg erleichtert es sehr einen Prototypen zu bauen (WM+20) und eliminiert gewürfelte Nachteile bis zu einer Gesamt-Summe von (1W6-1)x5 KP.

Prototyp.:

Bau-Pläne werden dem Techniker übergeben, der versucht die Theorie in die Praxis um zusetzen. Er benötigt Bauteile (um so mehr wenn es eine Einzelstück ist, und um so teurer wenn es limitierte Serie ist) und Werkzeuge.

Die Technikprobe wird erst normal ermittelt, dann aber noch (wie bei Waffen Entfernung) am Ende durch einen Faktor geteilt der sich Komplexität nennt. Dies macht erfolge recht unwahrscheinlich.

Fumbel lassen den Protoypen nicht funktionieren und die fumbel Tabelle nutzen. Es kann immer mal was schief gehen.

5-Mißerfolge bedeuten einen zusätzlichen Nachteil von 25 KP

Misserfolge bedeuten einen zusätzlichen Nachteil von (1W6-1) x 5 KP, wobei 0 KP eine Unanehmlickeit bedeutet.

Qualitäts-WM
Billig-Serie
WM-30
Massenware
WM-20
Limitierte Serie
WM-10
Einzelstück
WM+0

Komplexität
%/ X = %-Chance

Gesamt KP	X
0 bis 9	1
10 bis 99	2
100 bis 999	3
1000 +	4

Die „Konstruktions-Tabelle“ gibt Auskunft über Mindest Fehler würfe und mit Welchen Würfeln geworfen wird.

Die „Ungewollte Fehler Tabelle“ Gibt an wie viel zusätzliche Würfe geworfen werden, weil die Konstruktion halt sehr kompliziert ist.

KONST –3

Erfolge bedeuten eine zusätzliche Unannehmlichkeit

Gute Erfolge bedeuten einen Prototypen ohne zusätzliche Mängel

Kritische erfolge eliminiert gewürfelte Nachteile bis zu einer Gesamt-Summe von (1W6-1)x5 KP.

Dann werden noch die konstruktionsbedingeten Nachteile entsprechend der „Konstruktions-Tabelle“ und der „Ungewollte Fehler Tabelle“ gewürfelt und auf der „Fehler-Tabelle“ ermittelt. Die Fehler werden entweder vom vom Spieler vorgeschlagen und dann vom Meister ausgewählt, oder notfalls per Zufall gewählt.

Nachbauten.:

Sind deutlich einfacher als Prototypen. Die Tech-Probe wird nicht durch einen Faktor geteilt, sofern passendes Werkzeug und passende Bauteile vorhanden sind. Die Qualitäts WMs werden nicht angewendet.

Fumbel bedeuten, das dieses „Ding“ nicht funktioniert und die Fumbel-Tabelle benutzt wird.
Schwere Misserfolge lassen mehrere Bauteile nicht korrekt funktionieren was dem ganzen dann Schrottwert gibt (eine Reparatur ist um WM-20 erschwert)
Misserfolge sind Probleme in der Benutzung welche das „Ding“ immer wieder ausfallen lässt.
Erfolge stellen ein normales „Ding“ her.
Gute Erfolge und kritische Erfolge erlauben einem einen WM+5 / WM+10 auf eine „UMBAU“ Planung.

	Planung	Erstellung
11	Falsches Standard Design genutzt	25% der Bauteile sind seitenverkehrt
22	grober Denkfehler & doppelte Zeit	Fehlbedienung des Werkzeuges
33	Denkfehler & +50% Zeit	Bauteile lassen sich nicht anpassen
44	Grunddesign nicht korrekt	Fallen gelassen und irreparabel
55	50% der Modifikationen vergessen	Umgestürzt & hat Wackelkontakte
66	Falsche Modifikationen eingebaut	Scheint zu funktionieren (aber)
77	durch Krankheit o.ä. schlechte Planung	Hat andauernd Ausfälle
88	Lösung sieht gut aus funktioniert aber nicht. (wird erst bei Konstruktion klar)	Sieht „edel“ aus, aber läuft einfach nicht
99	Die Pläne werden Zerstört	Die Konstruktion wird zerstört
100	„Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“

WMs durch Hilfe
Helfer Nr 1
WM+10
Helfer Nr 2
WM+5
Helfer Nr 3-10
WM+1

Ohne Werkzeug
WM-50
Ohne Material
WM-20 & 100 fache Zeit

Werkzeuge
Universal
WM-5 bis –15
Besseres
WM +5 bis ?

Umbauten.:

Müssen zuerst einmal geplant werden.
Eine eigene Konstruktion mit Hilfe aller damals beteiligter Helfer um zu bauen ist „normal“ (WM+0) wenn sich alle an die Arbeiten erinnern. (nach ME Jahren vergisst man dies)
Eine eigene Konstruktion bei der entweder viel vergessen wurde, oder mindestens 1 Helfer Fehlt um zu bauen ist „Komplex“ (WM-10)
Eine Fremde Konstruktion, aber mit allen Daten (Bau-Pläne des Konstrukteurs) um zu bauen ist „schwer“ (WM-20)
Eine fremde Konstruktion mit den Konstruktionsplänen (für den Nachbau) um zu bauen ist „sehr schwer“ (WM-30)
Und eine Fremde Konstruktion ohne die Konstruktionspläne um zu bauen ist „extrem schwer“ (WM-50)

Dann werden in der Planung die auszubauenden Teile herausgerechnet (KP verringern) und die ein zu bauenden Teile werden herein gerechnet (KP vergrößern).

Bei einem fumbel wird die Fumbel Tabelle benutzt.
S-Mißerfolge lassen einen keinen Weg finden dies zu verwirklichen bis sich die umstände ändern (z.b. 1 Stufe Tech-Fertigkeit erhöht)
Misserfolge lassen einen im Moment keinen Weg finden. Der Nächste Versuch dauert doppelte Zeit hat aber WM+10

Erfolge lassen einen Weg finden dies um zu bauen.
Gute Erfolge erleichtern den Umbau (WM+10) deutlich
Und kritische Erfolge erleichtern den Umbau (WM+20) sehr, und zusätzlich wird der „Zusätzliche Nachteil“ um 5 KP verkleinert.

Das Umbauen selbst hat dieselben Probleme wie einen Prototypen zu bauen (Komplexitäts-Faktor und zusätzlicher Nachteil)

Nachteile ausgleichen.:
Ist an sich Schwieriger als man denkt.
Einen Nachteil gegen einen anderen (oder einen Gruppe anderer) von gleichen KP zu verändern ist eine „schwere“ (WM-10) Tech Probe.
Einen Nachteil zu verkleinern ist eine Tech-Probe (WM—5 x #KP) was erleichtern von Nachteilen um mehr als 5 KP sehr problematisch macht.
Sinken die Nachteil-KP auf „null“ wird es eine Unanahmlichkeit.
Eine Unannehmlichkeit zu neutralisieren bedarf einen Kritischen Erfolg in einer „Nachteil senken“-Probe oder eine WM-100 Probe.

Misserfolge aller Art verwandeln das Ding in etwas das nicht funktioniert und bedeuten, das alles zurück gebaut werden muß. Erfolge hingegen haben den gewünschten Effekt.

Standard-Konstruktions-Pläne sind oft leicht zu bekommen, oder können wenn es sich um 0 KP-Dinge handelt sogar problemlos selbst erstellt werden.

Selbst erstellen dieser Konstruktions-Pläne anhand eines Vorhandenes ding ist eine Probe mit WM—“KP“, oder bedarf eines „Struktur-Analysators“ und eine erfolgreiche Sensor Probe um WM+0 zu haben.

Komplexität
%/ X = %-Chance

Gesamt KP	X
0 bis 9	1
10 bis 99	2
100 bis 999	3
1000 +	4

Misserfolge bedeuten einen zusätzlichen Nachteil von (1W6-1) x 5 KP, wobei 0 KP eine Unanehmlichkeit bedeutet.

- **Qualität auswählen**

„Billig-Serie“ sind Konstruktionen die immer die billigste Lösung wählten, und somit viele technische Probleme haben, und auch öfter Fehlfunktionen haben.

„Massenware“ bedeutet, daß erträgliche Qualität in Großserien hergestellt wird. Es gibt eine Qualitäts-Sicherung, und es wurde nach effizienten und preisgünstigen Lösungen gesucht.

„Limitierte Serie“ bedeutet hohe Qualität, in geringen gut geprüften Stückzahlen. Es wurde nach der Haltbarsten Lösung gesucht.

„Einzelstück“ bedeutet Handwerkskunst. Diese Maschine wurde gebaut ohne auf Serien-Designs zu achten. Die Lösungen sind „praktikabel“ aber nicht unbedingt gut.

Konstruktions-Tabelle	Maximale KP	Max WM+	Design Fehler	Preis-Faktor	Problem Tabelle
Billig Serie	100	+10	4	x1/2	3W6
Massenware	250	+20	3	x1	2W6
Limitierte Serie	1000	+30	2	x2	2W5
Einzelstück	(egal)	+30	1	x3	2W6

Diese ungewollte Fehlertabelle wird immer dann genutzt, wenn ein Schiff modifiziert wird, und zwar „PRO“ Gesamt-Umbau-Maßname. (Egal ob neu Design oder ALT-umbau)

Ungewollte Fehler machen das Design nicht Günstiger.

Beim Nachteile einbauen, darf das Limit von gesamt (Minus) 100 KP nicht überschritten werden. Die Absenkung der Grundwerte zählt mit zu diesem Limit.

Ungewollte Fehler Tabelle		
Von (+ / -)	Bis (+ / -)	Zusätzl Fehler
0	5	+0
6	25	+1
25	100	+2
101	500	+3
501		+4

Der End-Preis darf 20% des Standard-Preises nicht unterschreiten. (auch wenn bei „Billigserie“ mehr als 60 „minus KP“ angesammelt werden, nicht.)

Zusatzregel.:
Bei Umbauten & zum Designen sind Technikproben notwendig.

1 Planungs-Probe
Billig-Serie
WM-30
Massenware
WM-20
Limitierte Serie
WM-10
Einzelstück
WM+0

& 1 Technik-Probe
Billig-Serie
WM-30
Massenware
WM-20
Limitierte Serie
WM-10
Einzelstück
WM+0

Jeder Mißerfolg bedeutet einen „zusätzlichen“ ungewollten Fehler.
————————

<==== bedeutet, wenn man einen Großen-Umbau mit 10 Änderungen vornimmt wird entsprechend der Summe der Punkte gewürfelt. Wenn statt dessen 10 Mal nur Kleinigkeiten umgebaut werden, dann werden nur Jene Umbauten gewürfelt, welche mehr als 5 KP groß sind.

Üblicherweise wählt man für jedes Problem eines aus, das passt von der KP-Zahl.

Aber es ist kein „muß“ man darf auch mehrere Kleine Fehler mit der gesamt Summe an KP wählen.

Bei einem zusammenfassen von mehreren kleinen Fehlern, ist diese dann “nicht reparabel“.

Ziel ist es, das Design „stimmig“ zu bekommen.

- **Standard-Grund Design auswählen**

Die Grund-Designs Stehen jeweils auf den Seiten, vor dem Modifikationen die zu den entsprechenden Grunddesigns gehören.

Fehler-Tabelle	
Würfel	**Ergebnis**
2	1 Fehler Repariert
3	1 Unannehm. repariert
4	nichts
5	nichts
6	nichts
7	Unannehmlichkeit
8	Kleines Problem (5 P)
9	Normales Problem (10 P)
10	Großes Problem (15 P)
11	Ernstes Problem (20 P)
12	Schlimmes Problem (25 P)
13	Unannehmlichkeit
14	Kleines Problem (5 P)
15	Normales Problem (10 P)
16	Großes Problem (15 P)
17	Ernstes Problem (20 P)
18	Schlimmes Problem (25 P)

Diese Designs werden letztendlich etwas nach „Gefühl“ erstellt, falls ein Spielleiter so etwas erstellen möchte. Es ist möglich so ein Design einfach so zu nehmen, die ungewollten Fehler zu würfeln und es als „fertig“ zu betrachten.

Der Energie verbrauch gilt pro ED, also pro 10 Sekunden
1 Klick = 30 KM ==> 1 Lsec = 10 000 Klicks

Geschwindigkeit 1 = 30 Km / 10 Sec = 3 Km /sec = 10800 Km /min
= 1/100000 L-Ges. = 2 Lsec / h

100% C sind = 10000 Klicks/RD ==> 50% C=5000 Klicks / RD

Es gibt „kleine“, „mittlere“, „große“ und „sehr große“ Hangars. Darin können Raumboote Entsprechender Größe geparkt werden, oder 2 die eine Stufe kleiner sind, oder 4 die 2 Stufen Kleiner sind ....

Beim Designen empfindet man jeden Fehler als „schlimm“, aber beim spielen fängt man irgendwann an, diese Maschinen wegen ihrer Fehler zu lieben.

Ist fast wie mit Menschen... Wer mag schon wirklich „perfekte“ Freunde?

Ein std Raumboot mit Schub 8 benötigt 104 Minuten um auf 50%C zu kommen.

- **Grundwerte der Maschine modifizieren**

Die Auf dem Grund-Design eingetragenen Werte sind die „Grundwerte“ Diese werden mit Modifikations-Tabellen verändert, in dem ihre Werte mit den % verrechnet werden und die KP aufgeschrieben.

Die Verbesserungen Erhöhen Reichweite UND gleichzeitig die WMs , welche auf Fertigkeits-Proben wirken. Natürlich wird jedes System einzeln verbessert.
Bei ECM wird Reichweite, Zielanzahl UND WM erhöht.
Bei KOM wird Reichweite , UKW-Anzahl UND WM erhöht

Systeme	KP	Computer Programme	Sensor Reichweite	Kom Reichweite	ECM Reichw / Ziele	
WM+5	2	je	x2	x2	x1,2	x2
WM+10	4	je	x3	x3	x1,4	x3
WM+15	8	je	x4	x4	x1,6	x4
WM+20	16	je	x5	x5	x1,8	x5
WM+25	32	je	x6	x6	x2	x6
WM+30	64	je	x7	x7	x2,2	x7

Natürlich kann man auch schlechtere Systeme Verwenden oder schlampiger Programmierungen.

		Computer Programme	Sensor Reichweite	Kom Reichweite	ECM Reichw / Ziele	
WM-5	-1	je	/2	/2	x0,8	/2
WM-10	-2	je	/3	/3	x0,6	/3
WM-15	-3	je	/4	/4	x0,4	/4
WM-20	-4	je	/5	/5	x0,2	/5
WM-25	-5	je	/6	/6	x0,1	/6
WM-30	-6	je	/7	/7	x0,1	/7
WM-100	-	aus	aus	aus	aus	aus

Der Computer ist in der Lage +30er Programme zu fahren, aber diese so zu schreiben das sie maximal effizient arbeiten und geringest mögliche Zeitverzögerungen zu haben und dann noch das System dazu kompatibel zu machen ist schwer.

Deswegen werde die 3 Programme Pilot / Feuerleit / Teilauto separat gesteigert.

ECM Ziele sind Mindestens 1, egal wie klein die Zahl würde.

KP	Passagiere	Fracht-Raum	Waffen	Reaktor Leistung	Triebwerk Leistung / Verbrauch	
1	150%	150%	150%	110%	110%	120%
2	200%	200%	200%	120%	120%	140%
4	250%	250%	250%	140%	140%	180%
8	300%	300%	300%	160%	160%	220%
16	400%	400%	nein	180%	180%	260%
32	500%	500%	nein	200%	200%	300%

KP	Passagiere	Fracht-Raum	Waffen	Reaktor Leistung	Triebwerk Leistung / Verbrauch	
-1	75%	75%	75%	80%	80%	90%
-2	50%	50%	50%	60%	60%	80%
-3	25%	25%	25%	40%	40%	70%
-4	10%	10%	10%	20%	20%	60%
-5	0%	0%	0%	10%	10%	55%
-6	nein	nein	nein	5%	5%	52%
-7	nein	nein	nein	aus	aus	50%

KP	Schutz-Schirm	Rumpf	Panzer	Rettungs Systeme	Cocpit Anzahl	Hangars
2	110%	110%	110%	150%	120%	125%
4	120%	120%	120%	200%	150%	150%
8	140%	140%	140%	300%	200%	175%
16	160%	160%	160%	400%	250%	200%
32	180%	180%	180%	800%	300%	250%
64	200%	200%	200%	1500%	350%	300%

Schutzschirme können 4 Einstellungen besitzen.

AUS
Energie geht durch.
Ballistisch geht durch.
Ladung verringert sich um 10 % / RD

A– Albedo
Energie 1 zu 1
Ballistisch geht durch.

B– Ballistisch
Energie geht durch.
Ballistisch 1 zu 1

C-Combiniert
Energie 5 zu 1
Ballistisch 5 zu 1

KP	Schutz-Schirm	Rumpf	Panzer	Rettungs Systeme	Cocpit Anzahl	Hangars
-1	80%	80%	80%	80%	80%	80%
-2	60%	60%	60%	60%	60%	60%
-3	40%	40%	40%	40%	40%	40%
-4	20%	20%	20%	20%	20%	20%
-5	10%	10%	10%	10%	10%	10%
-6	5%	5%	5%	5%	5%	5%
-7	aus	nein	nein	nein	nein	nein

- **Sondereinbauten hinzu fügen**

Diese werden einfach einer Liste Hinzugefügt und die KP mitgerechnet. Die Modifikationen Wirken erst nachdem die Grundwerte modifiziert sind.

- **Gewollte Nachteile hinzu fügen**

Funktioniert genau wie das Einbauen von Sondereinbauten und das Modifizieren der Grundwerte. Nur nichts was „aus“ oder „weg“ ist kann weiter mit Nachteilen bedacht werden.

- **Konstruktionspunkte berechnen**

Alle KP werden zusammen addiert und die Summe extra aufgeschrieben. Diese summe wird für die Preisberechnung und die Ungewollten Design Fehler genutzt.

- **Preisberechnung**

Die KP werden mit dem Preisfaktor Multipliziert und ergeben den „modifizierten Grundpreis". Dazu wird der Standard-Grundpreis hinzu addiert und ergib den „einfachen Gesamt-Preis". Als letztes Wird dieser dann mit dem Qualitäts– Preisfaktor Multipliziert und ergibt den „End-Preis". Der Gesamtpreis darf NICHT weniger als 10% des Grundpreises sein. Passiert dies doch gilt die 10% Pauschale.

KP x Ce / KP = Summe (1)
Grundpreis + Summe (1) = Summe (2)
Summe (2) x Preisfaktor = Gesamt-Preis

- **Ungewollte Design Fehler erwürfeln**

Jetzt kommen die „Zitronen". Also Dinge die eigentlich anders geplant waren. Diese Ungewollten Fehler zu beheben ist sehr schwer (WM-50) und sehr teuer (20% Schiffypreis pro Versuch). Und es kommt eigentlich immer (außer bei K-Erfolg) zu anderen Gleich schlimmen Problemen.

- **Design-Blatt ausfüllen.**

Wenn es sich nicht um eine Einzelmaschine handelt, sollte das Design nicht verloren gehen.

- **Ungewollte Einzelmaschinen-Fehler erwürfeln.**

Jetzt Kommen die „Zitronen" für genau diese eine Maschine....

- **Maschinen-Bogen ausfüllen (meist Fahrzeug)**

Tja, egal wie detailgetreu der verwendete Bogen ist, hat er den Vorteil, dass man nicht dauernd alles nachschlagen muß.

- **Sondereinbauten**

-20 Rumpf KLEIN (T-Lel 3)
Rumpf Pilot WM +10 Triebwerk +20% Größe.: WM-5
Schutzschirme / Strukur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x 1/2
Passagiere / Rettungskapseln / Frachtraum x 1/2 Hangars klein

50 Rumpf GROß (T-Lel 3)
Rumpf Pilot WM –5 Triebwerk +0% Größe.: WM+5
Schutzschirme / Strukur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x 1,5
Passagiere / Rettungskapseln / Frachtraum x 1,5 / Hangars groß

100 Rumpf SEHR GROß (T-Lel 3)
Rumpf Pilot WM –10 Triebwerk +0% Größe.: WM+10
Schutzschirme / Strukur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x2
Passagiere / Rettungskapseln / Frachtraum x 2 / Hangars s.Groß

-5 leichte PANZERUNG (T-Lel 3)
Rumpf– Pilot WM+5 Panzerung x 1/2

-10 sehr leichte PANZERUNG (T-Lel 3)
Rumpf– Pilot WM+10 Panzerung x 1/3

20 schwere PANZERUNG (T-Lel 3)
Rumpf-Pilot WM –5 Panzerung x2 Normal Schub-1

50 Extreme PANZERUNG (T-Lel 3)
Rumpf-Pilot WM –10 Panzerung x3 Normal Schub-2

-15 Asteroiden-Schild statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)
Der Schutzschirm kann nur auf B für Ballistisch eingestellt werden

-15 Albedo-Schild statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)
Der Schutzschirm kann nur auf A für Albedo eingestellt werden.

-5 Deflektor statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)
Der Schutzschirm hält nur bis zu 3 Schaden pro Treffer auf.
(Kein Maximum & Schildregeneration)

-10 Abwehr-Feld statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)
Der Schutzschirm hält nur bis zu 2 Schaden pro Treffer auf
(Kein Maximum & Schildregeneration)

-15 Prallfeld statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)
Der Schutzschirm hält nur bis zu 1 Schaden pro Treffer auf
(Kein Maximum & Schildregeneration)

Schiffs-Kategorien rangieren in den Größen.
Raketen / Raumboote / Raumschiffe / Groß-Raumer / Stationen

Und in den Abstufungen
Klein / mittel / groß / und Sehr Groß.

Hierbei ist eine Abstufung ca vom Auge her doppelt so Groß, was aber ca 3 faces Volumen Bedeutet. , das 1,4 mal so lang und 1,4 mal so breit und 1,4 mal so hoch ca 3 ergibt.

Eine Kategorie größer bedeutet also auch ca 81-faches Innenvolumen.

(Schub bei Raumschiffen entspricht Bsp und Brp bei fahrzeugen wobei beide sinken)

Schilde sind die eigentlich veralteten-Systeme, die aber aus Kostengründen manchmal noch eingebaut werden.

25 Doppel-Schirm-System 1 (T-Lel 4)
E-Verbrauch +100% Schirm-FSP x1,5 Nachladen x1
50 Tripple-Schirm-System 2 (T-Lel 4)
E-Verbrauch +200% Schirm-FSP x2 Nachladen x1
75 Quaddro-Schirm-System 3 (T-Lel 4)
E-Verbrauch +300% Schirm-FSP x2,5 Nachladen x1

25 Schnell-Lade-Schirm 1 (T-Lel 4)
E-Verbrauch +100% Schirm-FSP x1 Nachladen +100%
50 Schnell-Lade-Schirm 2 (T-Lel 4)
E-Verbrauch +200% Schirm-FSP x1 Nachladen +200%
75 Schnell-Lade-Schirm 3 (T-Lel 4)
E-Verbrauch +300% Schirm-FSP x1 Nachladen +300%

25 Not-Schirm-System (T-Lel 4)
Das System ist off-line und übernimmt im Notfall während der andere abgeschaltet ist. Er beginnt seinen Dienst ungeladen Solange er nicht separat modifiziert wird, gilt er als 100 % Schirm.

25 Not-Reaktor-System (T-Lel 4)
Das System ist off-line und übernimmt im Notfall während der andere abgeschaltet ist. Solange er nicht separat modifiziert wird, gilt er als 100 % fusions-Reaktor.

50 Zwillings-Fusions Reaktor (T-Lel 4)
Diese Reaktoren Laufen Paralelle. Dabei stören sie sich massiv.
E-Leistung x2 WM-30 auf Computer & Sensoren
Verbrauch (1 Liter x E) / Tag

100 Fusions Reaktor in Reaktorlose Maschinen einbauen.
E-Leistung x1 Verbrauch (1 Liter x E) / Tag

-25 Reaktor Müllzersetzung statt Fusion (T-Lel 3)
E-Leistung x1/10 Verbrauch (5 Liter x E) / Tag

-15 Reaktor Fission statt Fusion (T-Lel 3)
E-Leistung x 1/2 Verbrauch (1/2 Liter x E) / Tag

-10 Reaktor Plasma statt Fusion (T-Lel 3)
E-Leistung x 3/4 Verbrauch (3/4 Liter x E) / Tag

50 Reaktor Doppelfusion statt Fusion (T-Lel 4)
E-Leistung x 2 Verbrauch (10 Liter x E) / Tag

100 Reaktor Schwarzschild statt Fusion (T-Lel 6)
E-Leistung x 1 Verbrauch (nichts) / Tag

Mehrfach gestaffelte Schirme wie Doppel oder Trippel Schirme haben das Problem, das die äußere Schicht durchdringende Waffeneffekte dann sich teilweise Zwischen den Schilden austoben.

Deswegen ist die zusätzliche Schutzwirkung nicht so groß wie zu erhoffen.

Zwei Reaktoren die gleichzeitig laufen stören die ganze auf Nano-Sekunden genau abgestimmten internen Steuer-Systeme. Deswegen ist dergleichen ein UNDING, welches nur von sehr unerfahrenen Technikern überhaupt in Betracht gezogen wird.

Doppelfusion hingegen sind nicht 2 Reaktoren sondern ein einzelner mit „über kritischen Werten“, der etwas dampft im Betrieb.

Zylohs halten so was für „sicher“ *leises Gekicher*

200 Reaktor Anti Materie statt Fusion (T-Lel 5)
E-Leistung x 2 Verbrauch (1 A-Mat Stab x E) / Monat
„nicht Stealthbar“ „auch Misserfolge erfassen A-Mat-Stäbe“

300 Reaktor Doppel-A-Mat statt Fusion (T-Lel 5)
E-Leistung x 3 Verbrauch (1 A-Mat-Stab x E) / 3 Tage
„nicht Stealthbar“ „auch Misserfolge erfassen A-Mat-Stäbe“

300 Zwillings-A-Mat Reaktor (T-Lel 5)
Diese Reaktoren Laufen Paralelle. Dabei stören sie sich massiv.
E-Leistung x3 WM-50 auf Computer & Sensoren
Verbrauch (1 A-Mat-Stab x E) / Monat

5 Doppel Not-E-Bänke 1 (T-Lel 3)
Not-E-Bänke Kapazität x2
10 Trippel Not-E-Bänke 2 (T-Lel 3)
Not-E-Bänke Kapazität x3
20 Quadro Not-E-Bänke 3 (T-Lel 3)
Not-E-Bänke Kapazität x4

-5 halbe Not-E-Bänke
Not-E-Bänke Kapazität x1/2
-10 keine Not-E-Bänke
Not-E-Bänke Kapazität x 0

5 Energie-Bank– Einzel-System (T-Lel 3)
Sonder E-Bank Kapazität (Reaktor-Leistung 1/4) E
(maximal 1 pro system... z.b. 1 Waffe, Schutzschirm .....)
10 Energie-Bank– Einzel-Bereich (T-Lel 3)
Sonder E-Bank Kapazität (Reaktor 1/2) E
(maximal 1 pro Bereich ... z.b. Maschinenraum /Brücke/ Waffen...)
15 Energie-Bank– Gesamt-Schiff (T-Lel 3)
Sonder E-Bank Kapazität (Reaktor x1) E
(maximal 1 pro Schiff .....)

1 Ionen-Segel (T-Lel 3)
In Ionenwolken laden sich Not-Energie Bänke um 1% pro h auf (ohne Treibstoff)
5 Not-Strom Generator (T-Lel 3)
Mit– chemischen Brennstoffen versehen laden sie Not-E-Bänke um 2% pro h auf. (Treibstoff = 1 L / E pro h)
Meist nur wenige Liter groß ist der Treibstoff tank (1/100 Reaktor Tank) und somit ist die Leistung limitiert
25 Not-Atom-Reaktor (T-Lel 3)
Mit Atomaren-Brennstäben versehen laden sie Not-E-Bänke um 3% pro h auf. (Stab hält 10 Jahre)

Wem Anti-Materie– Reaktoren nicht gefährlich genug sind, dem sei der Doppel-A-Mat– Reaktor vorgeschlagen.

Wer meint Zwillings-Fusions-Reaktoren seien schlecht, der hat noch keine Zwillings A-Mat-Reaktoren betreut.

Zusatzregel.:
Not-E-Bänke können ihre Energie nicht innerhalb 1 RD abgeben ohne zu explodieren.
„sicher“ sind die Leistung die der Reaktor maximal hatte.
Jedes % mehr ist eine 10% Chance auf Explosion (kumulativ) und deswegen durch Sicherungen verhindert.

5 **Linear-Triebwerk „Langsam“ (T-Lel 4) (kein Treibstoff nötig)**
E-Verbrauch 2 E Geschw. 1 L-Jahr / 24 H (Hyperpilot +100)

10 **Linear-Triebwerk „schnell“ (T-Lel 4) (Kühlmittel nötig)**
E-Verbrauch 4 E Geschw. 1+ L-Jahr / h (Hyperpilot +0)

(Hypersprünge benötigen Kühlmittel UND Sprungkristalle)
20 **Hyper-Triebwerk „kurz“ (T-Lel 5) (Raumboot / Schiff & Groß R.)**
E-Verbrauch 3 E Geschw. Sprung 2 L-Jahre (Astrogation)
50 **Hyper-Triebwerk „mittel“ (T-Lel 5) (Raum Schiff & Großraumer)**
E-Verbrauch 5 E Geschw. Sprung 10 L-Jahre (Astrogation)
100 **Hyper-Triebwerk „weit“ (T-Lel 6) (Groß-Raumer)**
E-Verbrauch 10 E Geschw. Sprung 20 L-Jahre (Astrogation)

10 **Hyper-Lade-System (T-Lel 4)**
E-Verbrauch 4 E Geschw. x1 Schnell-Laden 1W10 % / min
(Technik-Probe: „Hyper-Technik“ ist nötig, Mißerfolge sind aber beim „Schnell-Laden“ gefahrlos. ME , S-M und F sind wirkungslos. Triebwerk benötig trotzdem doppelte E beim Schnell-Laden)

-10 **Keine Schleusen, nur Türen oder ähnliches**

5 **Zusatz-Schleusen (T-Lel 3)**
+100 % Anzahl

5 **bessere Schleusen (T-Lel 3)**
Sabotage & Piratenschutz , sowie bessere Scanner.

-5 **Frachtluke zu Klein**
Es kann nur „Palettenweise“ Be—& Entladen werden

-10 **Fracht-Tür Statt Frachtluke**
Es kann nur CUM-Weise Be- & Entladen werden.

20 **Auto—Fracht-System (T-Lel 3)**
Automatische Transporter können 1 CUM / RD Be- & Entladen

1 **Raumgreif-Arm (T-Lel 3) (hat 2 FSP)**
Außen angebracht mit bis zu 20m Länge ist ein Mechanischer Arm zum Festhalten oder Andocken.

5 **Traktor-Strahler-System (T-Lel 4)**
Außen eingesetzt mit 1km Reichweite ist ein Energetisches Strahl zum Festhalten, Ran-Ziehen, Weg-Schieben oder Andocken.
E-Verbrauch 1 E

Hyper-Triebwerke können alles was Linear-Trieb-Werke auch können, und Schnelle Linear-Trieb-Werke, können auch mit der „langsamen“ Geschwindigkeit fliegen.

Und ja Stationen sind zu groß für Hyper TR zu nutzen . Da bleiben nur linear TR.

Schnelle Linear-Triebwerke
Langsam
1 LJ / 24h WM+50
vorsichtig
1 LJ / h WM+20
Normal
1W6 LJ / h WM+0
Gas-Geben
1W6+ Stufe (HypTR) Lj /h
WM— 20

Zusatzregel.:
Das technische „Schnell-Laden“ kostet Zusätzliche E entsprechend dem Hyper-Triebwerks Verbrauch. Zusätzlich ist eine Probe auf Hyper-Technik nötig, deren Erfolg das Triebwerk um 1 % auf läd. Ein Miß-Erfolg kostet hingegen 1 % Ladung.

-5 keine Andockvorrichtungen eingebaut
Alle Andock-Vorrichtungen aus dem Grunddesign wurden gestrichen und nicht eingebaut.

5 eine zusätzliche Andock-Vorrichtung (T-Lel 3)

1 Externe-Licht-Anlage stark (T-Lel 3)
Beleuchtet die Umgebung in 100m Radius

-5 Klare Sensor Emission 1 (Radar Reflektion)
Gegnerische Sensoren WM+10
-10 Klare Sensor Emission 2 (Energie-Emissionen)
Gegnerische Sensoren WM+20
-15 Klare Sensor Emission 3 (Signal-Emissionen)
Gegnerische Sensoren WM+30

10 Cameleon-Plating (T-Lel 4)
Farb-Veränderung zur Visuellen Tarnung am Boden

25 Holo-Tarn-Schirm (T-Lel 3)
Erzeugt ein Holo-Bild, zum visuellen tarnen, leider ist es mit Sensoren gut anmeßbar. Sogar so gut, dass man damit größere Energie-Signaturen simulieren kann. E-Verbrauch 5 E

100 Stealth-Schirm (T-Lel 4)
Taucht bei Standard Misserfolgen nicht auf den Sensoren auf.
Taucht bei „Erfolgen“ nicht auf den Sensoren auf, außer beim „Feuern“ oder anderen „aktiven- KOM“ Signalen
E-Verbrauch 10, Albedo oder Combined Schirme erleiden einen Kurzschluß und entladen sich zu 1W100 % / RD

25 Voll-auto-Crew (T-Lel 4)
1 Robott-System mit 60% Fertigkeit und (10 AKP) ist integriert.

1 Crew– Sitz (T-Lel 3)
(Waffen / Pilot / KOM & ECM / Sensor / Ingenieur ....)
1 Steuer-System, das auf 1 Funktion Festgelegt ist (AKP+0)
Bei mehr Crew als Offiziersplätze WM-10
Bei mehr als doppelter Crew als Offiziersplätze WM-20
Bei mehr als dreifacher Crew als Offiziersplätze WM-30

20 Cyber-Controll-Sitze (T-Lel 4)
alle Cocpit / Offiziers / Crew –Sitz ist für eine Cyborg Fernsteuerung ausgelegt und unterstützt diese (AKP+5 zusätzlich)

Andock-Vorrichtungen sind normalerweise an einer Schleuse angebracht, müssen dies aber nicht.

Es ist möglich mit einer Andock-Vorrichtung an einer anderen Andock-Vorrichtung an zu docken, und die Verbindung so zu festigen, das man das andere Schiff „schleppen“ kann.

Das Andocken auf der Außenhaut hingegen kann „frei gebrochen“ werden, wenn starke Beschleunigungen darauf wirken, oder schwere Treffer einschlagen (10% Panzerungs-FSP / RD). Dabei reichen Schild-Treffer.

Stealth-Schirme sind kompatibel zu „Ballistischen“ Schild-Einstellungen. Das wissen Erfahrene Piloten und schießen auf gestealthte Schiffe mit Lasern und dergleichen, weil energetische Schild-Einstellungen fatal sind.

-20 keine BETA-Ersatz-Systeme eingebaut

50 Gamma-Ersatz-Systeme eingebaut. (T-Lel 3)
+50 Delta-Ersatz-Systeme eingebaut. (T-Lel 3)
+50 Exeter-Ersatz-Systeme eingebaut. (T-Lel 3)

100 Reserve Beta Maschinen eingebaut. (T-Lel 3)
Nicht nur Ersatz-Systeme, sondern komplette neue Maschinen

100 Reserve Beta Kontrollen eingebaut. (T-Lel 3)
Nicht nur Ersatz-Systeme, sondern komplette neue Kontrollen

100 Schnell-Reparatur System (T-Lel 3)
Eine Klein-Robotter Armee streift durch das System und führt Reparaturen durch. Es kann Pro Minute (6 RD) 1 Ausfall zu Reparieren versuchen.
200 Naniten-Reperatur System (T-Lel 4)
Micro Robotter führen Reparaturen durch. Es kann Pro Minute (6 RD) 1 Ausfall oder Pro 1W6 h, 1 Zerstörung zu Reparieren versuchen.
300 Auto-Reparatur-System (T-Lel 5)
Nano Robotter führen Reparaturen durch. Es kann Pro Minute (6 RD) 1 Ausfall oder Pro 1 h, 1 Zerstörung zu Reparieren versuchen.

50 Leicht zu reparieren Tech-WM +10
-5 „komplizierte“ Bauteile 1
Die Bauteile die verwendet wurden sind unnötig kompliziert. Tech-WM –10
-10 „sichere“ Bauteile 2
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach „fern-einstellbar“, sondern haben „Sicherheits-Code-Abfragen“ Tech-WM -20
-15 „Fremdtechnik“ Bauteile 3
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach „aus dem Regal“, sondern beinhalten nicht ganz vollständig erforschte „Alien-Technik“ Tech-WM –30
-20 „umgebaute“ Bauteile 4
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach „aus dem Regal“, sondern wurden „mal eben umgebaut“ Tech-WM –40
-25 „magische“ Bauteile 5
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach „aus dem Regal“. Niemand weiß „warum“ die funktionieren. Tech-WM –50

Ersatz-Systeme sind eingebaute Bauteile, welche die empfindlichen Teile umgehen und „Ausfälle“ beheben.

Maschinen.:
Antrieb & Düsen
H-Triebwerke
Reaktor
Not-E & E-Bänke
Schutzschirm
LEH
Sondersysteme
U.ä

Kontrollen.:
Feuerleit
Teilauto
Steuerung „Pilot“
Computer
KOM
ECM & ECCM
Sensor
Brücke
U.ä

Reserve Maschinen können auch „Zerstörung“ beheben.

Reparatur Systeme haben nur 1 Versuch um etwas „zerstörtes“ zu reparieren, danach muß es ausgetauscht werden.

Und ja Bauteil-Nachteile kommen gerne mal auf wenn man zu viel Flickt statt zu reparieren.

5 **Starke Zusatz-Triebwerke 1 (T-Lel 3)**
Schub+1 Pilot WM-5 E-Verbrauch.: +1 E

10 **Sehr Starke Zusatz-Triebwerke 2 (T-Lel 3)**
Schub+2 Pilot WM-10 E-Verbrauch.: +2 E

20 **extreme Zisatz-Triebwerke 3 (T-Lel 3)**
Schub+3 Pilot WM-15 E-Verbrauch.: +3 E

40 **Sehr Extreme Zusatz-Triebwerke 4 (T-Lel 3)**
Schub+4 Pilot WM-20 E-Verbrauch.: +4 E

30 **Manöver-Verstärker (T-Lel 3) E-Verbrauch.: +1 E**
Jagd-Pilot WM+10 „Jagd-Pilot" kostet keinen Schub-Punkt mehr

20 **Voll-Auto-Pilot (T-Lel 3) (ist nicht abschaltbar)**
Liefert immer einen „Erfolg" bei Pilot-Proben egal wie der WM ist, aber Jagdpilot oder Pilotensondermanöver haben WM-30

20 **Voll-Auto-Sensor (T-Lel 3) (ist nicht abschaltbar)**
Liefert immer einen „Erfolg" bei Sensor-Proben egal wie der WM ist, aber Crew-Sensor-Proben haben WM-30

20 **Voll-Auto-KOM (T-Lel 3) (ist nicht abschaltbar)**
Liefert immer einen „Erfolg" bei KOM-Proben egal wie der WM ist, aber Crew-Kom-Proben haben WM-30

10 **Reflektions-Beschichtung Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Laser / (T-Lel 3)

25 **Anti-Laser-Panzerung. Treffer werden um 2 FSP gesenkt.**
Laser / (T-Lel 3)

50 **Albedo-Reflekt-Felder. Treffer werden um 3 FSP gesenkt.**
Laser / ... Verbrauch 1 E (T-Lev 4)

10 **Struktur-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Desintegrator / ... Verbrauch 1 E (T-Lel 4)

15 **Hitze-Dämpfer-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Blaster / Fusion / Plasma / Pyrokinese /... Verbrauch 1 E (T-Lel 4)

20 **Gauss-Dämpfer-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Disruptoren / Phaser / Energetinese ... Verbrauch 1 E (T-Lel 4)

25 **Graviton-Dämpfer-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Raketen / Projektile / Meteore / Telekinese... Verbrauch 1 E(T-Lel 4)

Überstarke Schub-Triebwerke sind Leistungseffizient, aber machen das Steuern doch recht schwer.

Voll-Auto-Systeme stellen einen automatischen „Erfolg" her. Sie behindern aber davon unabhängige Systemeinsätze.

Die Passive Verteidigung, welche den Schaden von Waffen herabsetzt, wirkt gut gegen Treffer die auf die Panzerung treffen, oder versuchen sie zu durchdringen.

Die Beschichtungen und Schutzfelder sind in die Panzerung eingebaut.

Ist de Panzerung „weg", endet dieser Schutzeffekt.

Und es schützt nicht gegen Schaden der einen Panzerungsschwachpunkt erwischt hat.

20 Waffe aufwerten (um 1 Waffenkategorie) (T-Lel 3)
Gewehr zu –S-INF-Waffe
S-INF-Waffe zu Starre Waffe
Starres Geschütz zu Turm-Waffe (Raumboote, Dronen, Fahrzeuge)
Turmwaffe zu Starre (Großturmwaffe) (Raumschiffe)
Großturm zu Groß-Direktfeuer-Waffe (Groß-Raumer & Stationen)
Groß-Direktfeuer-Waffe zu GDW in Turm

20 starkes Waffen-Kühl-System Verbrauch 1 E (T-Lel 3)
Geschütze können „Dauerfeuer" ohne zu überhitzen.

20 Dauerfeuer-Regulator Verbrauch 1 E (T-Lel 4)
Der „Dauerfeuer" WM wird halbiert.

20 Hoch-Energie-Fokussierung Verbrauch 1 E (T-Lel 5)
Energie-Waffen-Reichweiten „EXTREM" erhöhen sich um +50%

25 Ballistische Waffenhalter zusätzlich. (Waffen ohne E –Verbrauch)
100 % Standard Waffen als Ballistische Waffen Vorhanden
(Sie können separat auf 200% oder 300% gebracht werden)
(T-Lel 3)

-5 Schotte nicht Piratensicher, sondern öffnen bei E-Ausfall.

-5 Keine Schleusen sondern nur Türen.

-5 Keine Sichtscheibe eingebaut. Es wird über Sensoren gesehen.

-5 A-Grav Aussetzer. Bei Landungen Pilot WM –10

-5 keine ballistischen Waffenhalter sind möglich

-10 nur leichte Energie-Waffen maximal Größe 2 Geschütze
(Die Energieleitungen sind zu klein und Die Halterung zu Schwach)

-15 keine Energie-Waffen Nur E = 0 Waffen möglich
(es sind keine Energie-Leitungen eingebaut)

5 Bessere Externe Lichtanlage

5 Sanitäts-Station (Med +5) (für 5% Passagiere)
10 Med-Station (Med +10) (für 5% Passagiere)
15 Großes Lazarett (Med +10) (für 10% Passagiere)

Jede Waffe kann nur 1 mal aufgewertet werden. Es darf nur Normalbewaffnung (Energie-Waffen) aufgewertet werden. Ballistische Waffenhalter zählen als „zusätzlich" und können nicht aufgewertet werden. Die Anzahl der Aufwertungen ist nicht durch Regeln, wohl aber durch Technische Anforderungen wie Energie limitiert.

Eine Energie-Waffe, oder eine ballistische Waffe mit Energie-Verbrauch, welche in einen Ballistischen Waffenhalter eingebaut ist, kann nicht von Schiffssystemen geladen werden. Energie Magazine müssen also von Hand getauscht werden.

- **Ungewollte Fehler / Nachteile**

-10 doch nicht stromlinienförmig (§)
Damit sind Athmosphären-Flüge selbst zerstörerisch.

-5 doch keine Landestützen. (§)
Bedarf Halterungen oder muß dauernd „schweben“

-5	**schwierig zu steuern 1 (§)**	**Triebwerk Pilot**	**WM-10**
-10	**schwierig zu steuern, 2 (§)**	**Kontrollen Pilot**	**WM-20**
-15	**schwierig zu steuern 3**	**Zeit-Verzögerung Pilot**	**WM –30**
-20	**schwierig zu steuern 4**	**Wackelkontakt Pilot**	**WM-40**
-25	**schwierig zu steuern 5**	**Steuer-System– Virus. Pilot**	**WM-50**

-5	**Waffen-Steuerungs-Problem 1**	**Servo-Ungenauigkeit**	**Zielen WM-10**
-10	**Waffen-Steuerungs-Problem 2**	**Überlastetes FLT**	**Zielen WM-20**
-15	**Waffen-Steuerungs-Problem 3**	**Ziel-System ungenau**	**Zielen WM-30**
-20	**Waffen-Steuerungs-Problem 4**	**Wackelkontakt**	**Zielen WM-40**
-25	**Waffen-Steuerungs-Problem 5**	**FLT-System-Vierus**	**Zielen WM-40**

Panzerungs-Durchschlag bedeutet, das der Treffer zwar von der Panzerung aufgehalten wird, aber zusätzlich direkt 1 FSP interner Schaden verursacht wird. (§ alle)

-5	**Panzerungs-Schwachpunkt 1**	**10%**	**Chance (1 auf PZ-Tabelle)**
-10	**Panzerungs-Schwachpunkt 1**	**20%**	**Chance (1 & 2 PZ-Tabelle)**
-15	**Panzerungs-Schwachpunkt 1**	**30%**	**Chance (1 bis 3 PZ-Tabelle)**
-20	**Panzerungs-Schwachpunkt 1**	**40%**	**Chance (1 bis 4 PZ-Tabelle)**
-25	**Panzerungs-Schwachpunkt 1**	**50%**	**Chance (1 bis 5 PZ-Tabelle)**

Schutzschirm-Durchschlag bedeutet, das der Treffer zwar von dem Schirm aufgehalten wird, aber zusätzlich 1 FSP Panzerungs Schaden verursacht. (§ alle)

-5	**Schutzschirm-Schwachpunkt 1**	**10%**	**Chance (1 auf W10)**
-10	**Schutzschirm-Schwachpunkt 1**	**20%**	**Chance (1 & 2 auf W10)**
-15	**Schutzschirm-Schwachpunkt 1**	**30%**	**Chance (1 bis 3 auf W10)**
-20	**Schutzschirm-Schwachpunkt 1**	**40%**	**Chance (1 bis 4 auf W10)**
-25	**Schutzschirm-Schwachpunkt 1**	**50%**	**Chance (1 bis 5 auf W10)**

-25 Fragilität Alle Internen Treffer verursachen die doppelte Anzahl an Intern-Ausfällen. (2 Würfe statt 1) (§)

-20 Panzerung Bröckelig Alle Panzerungs-Treffer verursachen die doppelte Anzahl an Externen-Ausfällen. (2 Würfe statt 1) (§)

-15 ECM-anfällig (Alle ECM Treffer Dauer wird verdoppelt) (§)

Zu den „ungewollten“ Nachteilen, können auch Nachteile aus den normalen Modifikationen gewählt werden. Diese „ungewollten“ hier können normalerweise nicht mit Absicht zum KP Sparen eingebaut werden.

Bei mit § markierten Nachteilen bedarf es der Zustimmung des Meisters, um sie zum KP sparen frei zu geben.

Nachteile die es in Abstufungen gibt, können nicht mehrfach gewählt werden.

Fehler WMs können sich bis zu WM-100 aufaddieren, was einem Totalausfall gleichkommt. Dann ist Schluss mit negativen WMs.

Es können nur Nachteile gewählt werden, wenn die Maschine über solche Systeme verfügt.

-5	Sensor Problem 1	Unscharf (§)	Sensor WM-10
-10	Sensor Problem 3	Überempfindlich (§)	Sensor WM-20
-15	Sensor Problem 3	Blinde-Vektoren (§)	Sensor WM-30
-20	Sensor Problem 4	Wackelkontakt	Sensor WM-40
-25	Sensor Problem 5	System-Virus	Sensor WM-50

-5	KOM & ECM Problem 1	Abschirmung (§)	Kom & ECM WM-5
-10	KOM & ECM Problem 2	Frequenzvarianz (§)	Kom & ECM WM-10
-15	KOM & ECM Problem 3	Interface (§)	Kom & ECM WM-15
-20	KOM & ECM Problem 4	Wackelkontakt	Kom & ECM WM-20
-25	KOM & ECM Problem 5	System-Virus	Kom & ECM WM-25

-5	Computer Problem 1	Time-outs (§)	alle Programme WM-5
-10	Computer Problem 2	Prog-Sprache (§)	alle Programme WM-10
-15	Computer Problem 3	Interface (§)	alle Programme WM-15
-20	Computer Problem 4	Wackelkontakt	alle Programme WM-20
-25	Computer Problem 5	System Virus	alle Programme WM-35

-0 Alt= „etwas älter“ (ca 100 Jahre) (§)
Preis x 0,5 System WM –10 Comp / sensor / Kom & ECM
System Reichweite x 0,8 Sensor / Kom & ECM / Waffen
System Leistung x0,8 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor
Energieverbrauch x0,8 Triebwerk

-0 Sehr alt = „zu alt für den Job“ (ca 200 Jahre) (§)
Preis x 0,25 System WM –20 Comp / sensor / Kom & ECM
System Reichweite x 0,6 Sensor / Kom & ECM / Waffen
System Leistung x0,6 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor
Energieverbrauch x0,6 Triebwerk

-0 Uralt = „hallo Opa“ (ca 300 Jahre) (§)
Preis x 0,125 System WM –30 Comp / sensor / Kom & ECM
System Reichweite x 0,4 Sensor / Kom & ECM / Waffen
System Leistung x0,4 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor
Energieverbrauch x0,4 Triebwerk

-10 Manöver-Triebwerk ineffizient. (§)
Drehen kostet 1 Schub-Punkt / 60° mehr als normal.

-10 Schub-Triebwerke ineffizient. (§)
Beschleunigen kostet 1 Schub-Punkt / Geschwindigkeitspunkt mehr

-10 Brems-Triebwerke ineffizient. (§)
Bremsen kostet 1 Schub-Punkt / Geschwindigkeitspunkt mehr.

-5	Schub-Triebwerke schwächeln	(§)	Schub –1
-5	Triebwerks-Kühlung zu schwach	(§)	Schub -1
-5	Vollschub 1 verursacht Schlingern	(§)	Pilot-Probe WM-20
-10	Vollschub 2 verbrennt Energie	(§)	E-Verbrauch +50%
-15	Vollschub 3 verursacht Schäden	PZ	1 FSP Panzerung / RD
-20	Vollschub 4 verursacht Schäden	INT	1 FSP Intern / RD
-25	Vollschub 5 verursacht Schäden	#	1W6 FSP Intern / RD

-1 Unannehmlichkeit (§)
(nervig, aber nichts ernsthaftes)
Besatzungsgröße min oder max STAT / oder Passagier-Größe
Geruch / Geräusche / besondere Comp-verhalten
System Konfigurationen.

-10 nicht Wasserdicht (§) Wasser läuft in Triebwerke, oder Waffen.

-5	LEH-Ineffizienz 1	(§)	Reicht nur für 80%
-10	LEH-Ineffizienz 2	(§)	Reicht nur für 60%
-15	LEH-Ineffizienz 3	(§)	Reicht nur für 40%
-20	LEH-Ineffizienz 4	(§)	Reicht nur für 20%
-25	LEH-Ineffizienz 5	(§)	Reicht nur für 0%

-5 Energiefressende Waffen (§) Waffen verbrauchen +1 / Schuß

-5 Energiefressendes Triebwerke (§) Triebwerke verbrauchen +1 / RD

-10	Hyper-Triebwerk 1	(§) Spar-Version	nur 50% Reichweite.
-10	Hyper-Triebwerk 2	(§) Öko-Version	benötigt doppelte Ladung
-10	Hyper-Triebwerk 3	(§) Light-Version	kann keinen Linear-Flug

-10 leicht zu sabotieren (§) (Sabotage Proben WM+10)

-25 dauernd neue Defekte
Bei Volllast (pro ED) , Kampf (pro ED) oder Streß-für die Maschinen eine 10%-Chance auf irgend einen zufälligen Systemausfall.

-25 Insassenschutz Versagen (ernst)
alle Im Fahrzeug erleiden zu 50% Verletzungen bei Unfällen.
3W6-ball RK (Rüstungs-Klasse) ==>
0-8 leichte Wunde / 9-12 mittlere Wunde / 13-18 Schwere Wunde

-5	klare Sensor-Refflektion	(§)	(Gegnerischer Sensor WM+10)
-10	Triebwerks Emissionen	(§)	(Gegnerischer Sensor WM+20)
-15	starke Energie Emisisonen	(§)	(Gegnerischer Sensor WM+30)

Standard– Raumboot

Grundpreis 100 KCr Preisfaktor 1 KCr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+10 AKP)**
Größe.:	**WM+0 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0**
Sensoren	**1 L-Sec WM+0**
ECM	**5 Klicks WM+0 / 1 Ziel**
KOM-System	**UKW 1000, Hyper 10 L-Sec, Linear 1 LJahr WM+0**
Triebwerk	**Max C 50%, Manöver Schub 8, Energie Vb. 8 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +10E /RD Not-Bänke (E x10) 100 E**
	LEH 7 Tage, Tank 70 Liter
Rumpf	**20 FPS**
Panzerung	**20 FSP**
Schutzschirm	**100 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD,**
	Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	**10 Sessel**
Frachtraum	**50 CUM**
Eject-Systeme	**5**
E-Waffen	**2 Starre Einbauten**

Standard– Raum-Schiff

Grundpreis 1 MCr Preisfaktor 10 KCr / KP

Cocpit	**5 Offiz (+5 AKP)**
Größe.:	**WM+20 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0**
Sensoren	**1 L-Sec WM+0**
ECM	**5 Klicks WM+0 / 2 Ziele**
KOM-System	**UKW 1000, Hyper 10 L-Sec, Linear 1 LJahr WM+0**
Triebwerk	**Max C 50%, Manöver Schub 6, Energie Vb. 12 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +20E /RD Not-Bänke (E x20) 400 E**
	LEH 30 Tage, Tank 600 Liter
Rumpf	**100 FPS**
Panzerung	**100 FSP**
Schutzschirm	**200 FSP Nachladen 2 FSP/RD**
	Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere	**50 Kabinen**
Frachtraum	**500 CUM**
R-Waffen	**4 Turm Einbauten**
Rettungskapseln	**25**
Andock-Vorrichtung	**1**
Hangar	**2 mittlere**

Raumboote.:

1 Schleuse 2-Mann
Frachtraum-Tür
Eject-System 5
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht
1 DOCK-Kragen

Raumschiff.:

2 Schleusen 4-Mann
2 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht
1 DOCK-Kragen
25 Rettungs kapseln

Standard– Großraumer

Grundpreis 10 MCr Preisfaktor 100 KCr / KP

Cocpit	**20 Offiz (+5 AKP)**		
Größe.:	**WM+40 (Ziel-Größe)**		
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0**		
Sensoren	**2 L-Sec WM+0**		
ECM	**10 Klicks WM+0 / 10 Ziele**		
Kom-System	**UKW 2000, Hyper 20 L-Sec, Linear 2 LJahr WM+0**		
Triebwerk	**Max C 20%, Manöver Schub 3, Energie Vb. 20 E**		
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 5)		
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +50E /RD Not-Bänke (E x30) 1500 E**		
	LEH 360 Tage, Tank 18000 Liter		
Rumpf	**1000 FPS**		
Panzerung	**1000 FSP**		
Schutzschirm	**500 FSP Nachladen 10 FSP/RD**		
	Energie-Verbrauch.: 10 E		
Passagiere	**1000 Kabinen**		
Frachtraum	**100 000 CUM**		
R-Waffen	**10 Türme**	**2 Groß-Türme**	**1 DFW**
Rettungskapseln 500			
Andock-Vorrichtung	**4**		
Hangar	**20 Std**		

Standard– Station

Grundpreis 20 MCr Preisfaktor 200 KCr/KP

Cocpit	**20 Offiz (+5 AKP)**		
Größe.:	**WM+60 (Ziel-Größe)**		
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0**		
Sensoren	**3 L-Sec WM+0**		
ECM	**15 Klicks WM+0 / 20 Ziele**		
Kom-System	**UKW 3000, Hyper 30 L-Sec, Linear 3 LJahr WM+0**		
Triebwerk	**Max C 1%, Manöver Schub 0,1, Energie Vb. 10 E**		
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub nein)		
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +50E /RD Not-Bänke (E x40) 2000 E**		
	LEH 5 Jahre , Tank 90000 Liter		
Rumpf	**2000 FPS**		
Panzerung	**2000 FSP**		
Schutzschirm	**1000 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD**		
	Energie-Verbrauch 20 E		
Passagiere	**10 000 Kabinen**		
Frachtraum	**1 000 000 CUM**		
R-Waffen	**12 Türme**	**6 Groß-Türme**	**3 DFW**
Rettungskapseln 5000			
Andock-Vorrichtung	**20**		
Hangar	**100 Std**		

GroßRaumer.:

10 Schleusen 10-Mann
10 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Stationen.:

20 Schleusen 10-Mann
50 Fracht-Tore
Interne Verteidigungs-Punkte
Werft-Hangars statt Lande-Hangars
Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
Beta-Systeme
Positions-Licht

Standard– Drone

Grundpreis 50 KCr Preisfaktor 500 Cr / KP

Cocpit	**Auto-Pilot(20 AKP 60%)**
Größe.:	**WM-10 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0**
Sensoren	**1 L-Sec WM+0**
ECM	**5 Klicks WM+0 / Ziel**
Kom-System	**UKW 1000, Hyper 10 L-Sec, Linear 1 LJahr WM+0**
Triebwerk	**Max C 20%, Manöver Schub 6, Energie Vb. 4 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +5E /RD Not-Bänke (E x5) 25 E**
	LEH 2 Tage, Tank 10 Liter
Rumpf	**5 FPS**
Panzerung	**10 FSP**
Schutzschirm	**20 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD**
	Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	**0 Sessel Frachtraum 1 CUM**
E-Waffen	**1 Starrer Einbau (leicht / Größe 2)**

Standard– ?????

Grundpreis ? Cr Preisfaktor 1% GP / KP

Cocpit	**??? (+? AKP)**
Größe.:	**WM+?? (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0**
Sensoren	**? L-Sec WM+0**
ECM	**? Klicks WM+0 ? Ziele**
Kom-System	**UKW ?, Hyper ? L-Sec, Linear ? LJahr WM+0**
Triebwerk	**Max C ??%, Manöver Schub ?, Energie Vb. ? E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = ?)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +?E /RD Notbänke (E x?) ??? E**
	LEH ? Tage, Tank ?? Liter (E Liter /Tag)
Rumpf	**? FPS**
Panzerung	**? FSP**
Schutzschirm	**? FSP Nachladen. (E-Verbrauch) FSP/RD**
	Energie-Verbrauch ? E
Passagiere	**? Kabinen**
Frachtraum	**? CUM**
R-Waffen	**? ?? Einbauten**
Rettungskapseln ?	
Andock-Vorrichtung	**?**
Hangar ? mittlere	

Dronen.:
Wartungs-Klappe
Autopilot-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Waffen Größe
1 S-INF-Waffen
2 L-Geschütze
3 M– Geschütze
4 S-Geschütze

Kleine Drone 1
Std Drone 2
Große Drone 3
S. große Drone 4

(Das Waffen aufwerten um 1 Stufe entspricht dem normalen Waffenaufwerten für 20 K-Punkte)

25	**große Frachträume 1**	**Nur bei „großen“ Schiffen. x10**
		Nur bei „großen“ Raumbooten x2
	(Frachtraum/ Passagier)	**Pilot WM –10**
	x1/2 Schutzschirm FSP	**Waffen Maximum 50%**
50	**sehr große Frachträume 2**	**Nur bei „sehr großen“ Schiffen. x50**
		Nur bei „sehr roßen“ Raumbooten x4
	(Frachtraum/ Passagier)	**Pilot WM –20**
	x1/10 Schutzschirm FSP	**Waffen Maximum 0%**
10	**Außenfrachthalter**	**50 CUM-Container-Halter (T-Lel 2)**

Das Schiff ist von Fracht-Container-Haltern umgeben, die auf der Panzerungstabelle bei „5“ getroffen werden

Raumboote	**Klein 1x / Mittel 2x/ Groß 3x / S.Groß 4x**
Raumschiffe	**Klein 5x / Mittel 10x/ Groß 15x / S.Groß 20x**
Groß-Raumer	**Klein 25x / Mittel 50x/ Groß 75x / S.Groß 100x**
Stationen	**Klein 125x / Mittel 250x/ Groß 375x / S.Groß 500x**

-5 Kleinere Hangars (T-Lel 3)
Alle Hangars sind 1 Stufe kleiner, als zur Größenkategorie passend.

50 größere Hangars 1 (T-Lel 3) (Nicht mit „mehr Hangars“)
Alle Hangars sind 1 Stufe größer, als zur Größenkategorie passend. (Waffen-maximal 200%)

100 größere Hangars 2 (T-Lel 3) (Nicht mit „mehr Hangars“)
Alle Hangars sind 2 Stufen größer, als zur Größenkat. passend. (Waffen-maximal 100%)

50 mehr Hangars 1 (T-Lel 3) (Nicht mit „größere Hangars“)
Nur bei „großen“ Schiffen/ allen Groß-Raumern & Stationen
Hangar-Anzahl x2 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)

75 mehr Hangars 2 (T-Lel 3) (Nicht mit „viel /größere Hangars“)
Nur bei „sehr großen“ Schiffen / allen Groß-Raumern & Stationen
Hangar Anzahl x3 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)

100 mehr Hangars 3 (T-Lel 3) (Nicht mit „viel /größere Hangars“)
Nur bei allen Groß-Raumern & Stationen
Hangar Anzahl x4 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)

125 mehr Hangars 4 (T-Lel 3) (Nicht mit „viel /größere Hangars“)
Nur bei allen Groß-Raumern & Stationen
Hangar Anzahl x5 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)

Diese Einbauten sind spezialisiert auf Raum-Fahrzeuge.

Hangar-Größen
Fahrzeug
Klein
Standard
Groß
Sehr groß
Kleines Dock
mittleres Dock

(2 Schiffe passen in eine 1 Klasse größeren Hangar)

Fahrzeug Hangars können nur Fahrzeuge bis Größe (-10) aufnehmen.

Große Hangars können 2 std oder 4 kleine Raumboote aufnehmen.

Sehr große Hangars können 2 große, 4 Std, oder 8 kleine Raumboote aufnehmen

Extrem große Hangars können 1 kleines Raumschiff, oder 2 sehr große, 4 große, 8 std oder 16 kleine Raumboote aufnehmen.

50 Pulsar Gravitron E-Verbrauch 10 E (T-Lel 4)
Trifft im eigenen Klick jedes Objekt.: 1W10 FSP EN-Schaden,
Im Nachbar Klick: 1W5 FSP EN-Schaden

100 Pulsar Ionen E-Verbrauch 20 E (T-Lel 5)
Trifft im eigenen Klick jedes Objekt.: 2W10 FSP EN-Schaden,
Im Nachbar Klick: 1W10 FSP EN-Schaden.
In 2 Klicks Entfernung 1W5 FSP EN-Schaden.

25 Warp-Störer 1 E-Verbrauch 10 E (T-Lel 5)
Stört Hypersprünge und Linear-Transitionen.
Es erfordert eine Not-Transition mit WM-50 um zu „entkommen“
Radius 50 Klicks
100 Warp-Unterbrecher 2 E-Verbrauch 20 E (T-Lel 5)
Stört Hypersprünge und Linear-Transitionen.
Es erfordert eine Not-Transition mit WM-100 um zu „entkommen“
Radius 1 L-Sec.
200 Warp-Sperrfeld 3 E-Verbrauch 50 E (T-Lel 5)
Stört Hypersprünge und Linear-Transitionen.
Es erfordert eine Not-Transition mit WM-100 um zu „entkommen“
Radius 1 L-Min.

10 Internes Verteidigungs-System Waffenhalter (T-Lel 3)
Automatisches Ziel-Stem mit 50% Chance & Sensoren 20m
Raumboot 1x / Raumschiff 10x / Großraumer 100x / Station 200x
25 Externes Verteidigungs-System Waffenhalter (T-Lel 3)
Automatisches Ziel-Stem mit 50% Chance & Sensoren 50m
Raumboot 1x / Raumschiff 10x / Großraumer 100x / Station 200x
+0 Pistolen Halterungen, mit E-Anschluß
+5 Aufwertung zu Karabiener Halterungen, mit E-Anschluß
+10 Aufwertung zu Gewehr-Halterungen, mit E-Anschluß
+20 Aufwertung zu S-INF-WA– Halter
+10 Doppele (interne) Waffenhalter bei „Std & größer“ Schiffen.
+20 Dreifache (interne) Waffenhalter bei „großen & Größer“ Schiffen.
+40 Vierfache (interne) Waffenhalter bei „sehr großen“ Schiffen.

0 Externes Verteidigungs-System Masch.-Modifikationen (T-Lel 3)
+0 E-Schock, auf der Außenhaut 1-5 E, verursacht (E)W6 EN-Schaden
+1 Gravitron, auf der Außenhaut 1 E, verursacht „umwerfen“
+5 Stun-Schock, auf der Außenhaut 1-3E, verursacht (E) W4 AKP-Sch.
+5 Schall, -Schutzschirm, 1E Verursacht ziemlichen Lärm.
+5 ECM-Blast, ECM, 1-5 E, Robotter-Ausfall (E x10) %
+5 Mikro-Welle, KOM, 1-5 E, Verursacht € EN-Schaden

1	Versteckte Türöffner (T-Lel 3) „Schalter“
+1	Kom-Signal-System
+2	Hand-Scan-System
+5	Psi-Signal-System
	Versteckte Frachträume (T-Lel 2) (1 mal wählbar Jedes) Raumboot 1x / Raumschiff 10x / Groß-Raumer 100x / Station 200x
+5	1 m³ ist im Cocpit / Brücke versteckt
+5	5m³ zusätzlicher Frachtraum ist im Schiff versteckt.
+10	1m³ zusätzlicher Frachtraum ist in der Panzerung versteckt.
1	Zusätzliche LEH-Generatoren (T-Lel 3) Raumboot 1x / Raumschiff 10x / Groß-Raumer 100x / Station 200x Versorgt 1 Lebewesen mit LEH 30 Tage (Lebenserhaltung)
20	Langzeit LEH-Generatoren alle LEH haben 360 Tage (T-Lel 4)
10	Zusätzliche Schlaf-Kammern (die Anzahl ist 1 pro Kabine oder pro 4 Sitze des Basis-Schiffes. Sie können entsprechend der Tabelle für mehr Passagierräume erhöht werden. In Schlaf-Kammern wird nur geschlafen.)
+5	TSK-Kammern statt Schlaf-Kammern (Tiefschlaf System) (T-Lel 3) 1 E zum „Schock-Frosten“ und 1 E zum „Auftauen“. Ansonsten hält das System die Kälte auch über Jahrhunderte.
+10	Tiefschlaf-Kammern statt Schlaf-Kammern (Tiefschlaf –System) (T-Lel 4) 0,01 E pro. Benötigt auch 1 E zum „einfrieren“, ist aber körperlich verträglicher und hat die Energie zum „Aufwecken“ gespeichert. Bei Energie-Ausfall wird sie automatisch zur TSK.
+15	Stasis-Kammern statt Schlaf-Kammern (Tiefschlaf-System) (T-Lel 5) 0,02 E pro. Erschafft ein Zeitneutralisations-Feld. Der erst-Aufbau benötigt 2 E. Bei einem Energie-Ausfall erlischt das Feld und der Insasse ist sofort Aktionsfähig.

Erweiterte Regel Tiefschlaf

Das Aktivieren von Kammern bedarf einer Probe auf Algemein-Medizin mit WM+50
Dies kann auch von innen vorgenommen werden.

Ein Mißerfolg verbraucht die Energie, aber die Sicherheitsschaltung verhindert den Effekt.

Das Auftauen benötigt eine Probe auf Alg-Med WM+0, und der Insasse muß einen RTW Gift alpha machen. (alpha immune verzichten auf den RTW und nehmen nur die Med-Probe.)
Die Nebenwirkungen richten sich nach dem schlechteren Erfolg von beiden.

Fumble tödlich
Schwerer M-E
1W20 bewusstlos
Miss-Erfolg
1W10h WM-20
Erfolg 1h WM-5
G-Erfolg
Keine Probleme
K-Erfolg
1h WM+10

Tiefschlafkammern haben einen WM+50 auf beide Proben.

Alt=
„etwas älter“
(ca 100 Jahre)

Altes– Raumboot

Grundpreis 50 KCr Preisfaktor 500 Cr / KP

Cocpit	1 Pilot (+10 AKP)
Größe.:	WM+0 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –10
Sensoren	0,8 L-Sec WM-10
ECM	4 Klicks WM-10 / 1 Ziel
KOM-System	UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 LJahr WM-10
Triebwerk	Max C 40%, Manöver Schub 6, Energie Vb. 6 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +8E /RD Not-Bänke (E x10) 80 E LEH 7 Tage, Tank 56 Liter
Rumpf	20 FPS
Panzerung	20 FSP
Schutzschirm	80 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD, Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	10 Sessel
Frachtraum	50 CUM
Eject-Systeme	5
E-Waffen	2 Starre Einbauten

Altes– Raum-Schiff

Grundpreis 500 KCr Preisfaktor 5 KCr / KP

Cocpit	5 Offiz (+5 AKP)
Größe.:	WM+20 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –10
Sensoren	0,8 L-Sec WM-10
ECM	4 Klicks WM-10 / 2 Ziele
KOM-System	UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 L-Jahr WM-10
Triebwerk	Max C 40%, Manöver Schub 5, Energie Vb. 9 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +16E /RD Not-Bänke (E x20) 320 E LEH 30 Tage, Tank 480 Liter
Rumpf	100 FPS
Panzerung	100 FSP
Schutzschirm	160 FSP Nachladen 2 FSP/RD Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere	50 Kabinen
Frachtraum	500 CUM
R-Waffen	4 Turm Einbauten
Rettungskapseln	25
Andock-Vorrichtung	1
Hangar	2 mittlere

Preis x 0,5

System WM –10
Comp / sensor / Kom & ECM /

System Reichweite x 0,8 Sensor / Kom & ECM / Waffen

System Leistung x0,8 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor

Energieverbrauch x0,8 Triebwerk

Raumboote.:

1 Schleuse 2-Mann
Frachtraum-Tür
Eject-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Raumschiff.:

2 Schleusen 4-Mann
2 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Alter– Groß-Raumer

Grundpreis 5 MCr Preisfaktor 50 KCr / KP

Cocpit	**20 Offiz (+5 AKP)**	
Größe.:	**WM+40 (Ziel-Größe)**	
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –10**	
Sensoren	**1,6 L-Sec WM-10**	
ECM	**8 Klicks WM-10 / 5 Ziele**	
Kom-System	**UKW 1600, Hyper 16 L-Sec, Linear 1,6 LJahr WM-10**	
Triebwerk	**Max C 16%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 16 E**	
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 3)	
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +40E /RD Not-Bänke (E x30) 1200 E**	
	LEH 360 Tage, Tank 14400 Liter	
Rumpf	**1000 FPS**	
Panzerung	**1000 FSP**	
Schutzschirm	**400 FSP Nachladen 10 FSP/RD**	
	Energie-Verbrauch.: 10 E	
Passagiere	**1000 Kabinen**	
Frachtraum	**100 000 CUM**	
R-Waffen	**10 Türme**	**2 Groß-Türme** **1 DFW**
Rettungskapseln 500		
Andock-Vorrichtung	**4**	
Hangar	**20 mittlere**	

Alte– Station

Grundpreis 10 MCr Preisfaktor 100 KCr/KP

Cocpit	**20 Offiz (+5 AKP)**	
Größe.:	**WM+60 (Ziel-Größe)**	
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –10**	
Sensoren	**2,4 L-Sec WM-10**	
ECM	**12 Klicks WM-10 / 10 Ziele**	
Kom-System	**UKW 2400, Hyper 24 L-Sec, Linear 2,4 LJahr WM-10**	
Triebwerk	**Max C 0,8%, Manöver Schub 0,08, Energie Vb. 8 E**	
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub nein)	
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +40E /RD Not-Bänke (E x40) 1600 E**	
	LEH 5 Jahre , Tank 72000 Liter	
Rumpf	**2000 FPS**	
Panzerung	**2000 FSP**	
Schutzschirm	**800 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD**	
	Energie-Verbrauch 20 E	
Passagiere	**10 000 Kabinen**	
Frachtraum	**1 000 000 CUM**	
R-Waffen	**12 Türme**	**6 Groß-Türme** **3 DFW**
Rettungskapseln 5000		
Andock-Vorrichtung	**20**	
Hangar	**100 mittlere**	

GroßRaumer.:

10 Schleusen 10-Mann
10 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Stationen.:

20 Schleusen 10-Mann
50 Fracht-Tore
Interne Verteidigungs-Punkte
Werft-Hangars statt Lande-Hangars
Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
Beta-Systeme
Positions-Licht

Dronen.:
Wartungs-Klappe
Autopilot-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Alte– Drone

Grundpreis 25 KCr Preisfaktor 250 Cr / KP

Cocpit	**Auto-Pilot(20 AKP 60%)**
Größe.:	**WM-10 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –10**
Sensoren	**0,8 L-Sec WM-10**
ECM	**4 Klicks WM-10 / 1 Ziel**
Kom-System	**UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 LJahr WM-10**
Triebwerk	**Max C 16%, Manöver Schub 5, Energie Vb. 4 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +4E /RD Not-Bänke (E x5) 20 E**
	LEH 2 Tage, Tank 8 Liter
Rumpf	**5 FPS**
Panzerung	**10 FSP**
Schutzschirm	**16 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD**
	Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	**0 Sessel Frachtraum 1 CUM**
E-Waffen	**1 Starrer Einbau**

Sehr alte– Drone

Grundpreis 12,5 KCr Preisfaktor 125 Cr / KP

Cocpit	**Auto-Pilot(20 AKP 60%)**
Größe.:	**WM-10 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –20**
Sensoren	**0,6 L-Sec WM-20**
ECM	**3 Klicks WM-20 / 1 Ziel**
Kom-System	**UKW 600, Hyper 6 L-Sec, Linear 0,6 LJahr WM-20**
Triebwerk	**Max C 12%, Manöver Schub 4, Energie Vb. 3 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 6)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +3E /RD Not-Bänke (E x5) 15 E**
	LEH 2 Tage, Tank 6 Liter
Rumpf	**5 FPS**
Panzerung	**10 FSP**
Schutzschirm	**12 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD**
	Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	**0 Sessel Frachtraum 1 CUM**
E-Waffen	**1 Starrer Einbau**

Sehr altes– Raumboot

Grundpreis 25 KCr Preisfaktor 250 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+10 AKP)**
Größe.:	**WM+0 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –20**
Sensoren	**0,6 L-Sec WM-20**
ECM	**3 Klicks WM-20 / 1 Ziel**
KOM-System	**UKW 600, Hyper 6 L-Sec, Linear 0,6 L-Jahr WM-20**
Triebwerk	**Max C 30%, Manöver Schub 5, Energie Vb. 5 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +6E /RD Not-Bänke (E x10) 60 E**
	LEH 7 Tage, Tank 42 Liter
Rumpf	**20 FPS**
Panzerung	**20 FSP**
Schutzschirm	**60 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD,**
	Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	**10 Sessel**
Frachtraum	**50 CUM**
Eject-Systeme	**5**
E-Waffen	**2 Starre Einbauten**

Altes– Raum-Schiff

Grundpreis 250 KCr Preisfaktor 2500 Cr / KP

Cocpit	**5 Offiz (+5 AKP)**
Größe.:	**WM+20 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –20**
Sensoren	**0,6 L-Sec WM-20**
ECM	**3 Klicks WM-20 / 1 Ziel**
KOM-System	**UKW 600, Hyper 6 L-Sec, Linear 0,6 L-Jahr WM-20**
Triebwerk	**Max C 30%, Manöver Schub 4, Energie Vb. 7 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 6)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +12E /RD Not-Bänke (E x20) 240 E**
	LEH 30 Tage, Tank 360 Liter
Rumpf	**100 FPS**
Panzerung	**100 FSP**
Schutzschirm	**120 FSP Nachladen 2 FSP/RD**
	Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere	**50 Kabinen**
Frachtraum	**500 CUM**
R-Waffen	**4 Turm Einbauten**
Rettungskapseln	**25**
Andock-Vorrichtung	**1**
Hangar	**2 mittlere**

Sehr alt = „zu alt für den Job“ (ca 200 Jahre)

Preis x 0,25

System WM –20 Comp / sensor / Kom & ECM /

System Reichweite x 0,6 Sensor / Kom & ECM / Waffen

System Leistung x0,6 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor

Energieverbrauch x0,6 Triebwerk

Raumboote.:

1 Schleuse 2-Mann
Frachtraum-Tür
Eject-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Raumschiff.:

2 Schleusen 4-Mann
2 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Sehr alter– Großraumer

Grundpreis 2,5 MCr Preisfaktor 25 KCr / KP

Cocpit	20 Offiz (+5 AKP)
Größe.:	WM+40 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –20
Sensoren	1,2 L-Sec WM-20
ECM	6 Klicks WM-20 / 3 Ziele
Kom-System	UKW 1200, Hyper 12 L-Sec, Linear 1,2 LJahr WM-20
Triebwerk	Max C 12%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 12 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 3)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +30E /RD Not-Bänke (E x30) 900 E LEH 360 Tage, Tank 10800 Liter
Rumpf	1000 FPS
Panzerung	1000 FSP
Schutzschirm	300 FSP Nachladen 10 FSP/RD Energie-Verbrauch.: 10 E
Passagiere	1000 Kabinen
Frachtraum	100 000 CUM
R-Waffen	10 Türme 2 Groß-Türme 1 DFW
Rettungskapseln 500	
Andock-Vorrichtung	4
Hangar	20 mittlere

Sehr alte– Station

Grundpreis 5 MCr Preisfaktor 50 KCr /KP

Cocpit	20 Offiz (+5 AKP)
Größe.:	WM+60 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –20
Sensoren	1,8 L-Sec WM-20
ECM	12 Klicks WM-20 / 7 Ziele
Kom-System	UKW 1800, Hyper 18 L-Sec, Linear 1,8 LJahr WM-20
Triebwerk	Max C 0,6%, Manöver Schub 0,06, Energie Vb. 6 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub nein)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +30E /RD Not-Bänke (E x40) 1200 E LEH 5 Jahre , Tank 54000 Liter
Rumpf	2000 FPS
Panzerung	2000 FSP
Schutzschirm	600 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD Energie-Verbrauch 20 E
Passagiere	10 000 Kabinen
Frachtraum	1 000 000 CUM
R-Waffen	12 Türme 6 Groß-Türme 3 DFW
Rettungskapseln 5000	
Andock-Vorrichtung	20
Hangar	100 mittlere

GroßRaumer.:

10 Schleusen 10-Mann
10 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Stationen.:

20 Schleusen 10-Mann
50 Fracht-Tore
Interne Verteidigungs-Punkte
Werft-Hangars statt Lande-Hangars
Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
Beta-Systeme
Positions-Licht

Uralt = „hallo Opa“ (ca 300 Jahre)

Ur-altes– Raumboot

Grundpreis 12,5 KCr Preisfaktor 125 Cr / KP

Cocpit	1 Pilot (+10 AKP)
Größe.:	WM+0 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –30
Sensoren	0,4 L-Sec WM-30
ECM	2 Klicks WM-30 / 1 Ziel
KOM-System	UKW 400, Hyper 4 L-Sec, Linear 0,4 L-Jahr WM-30
Triebwerk	Max C 20%, Manöver Schub 3, Energie Vb. 3 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +4E /RD Not-Bänke (E x10) 40 E LEH 7 Tage, Tank 28 Liter
Rumpf	20 FPS
Panzerung	20 FSP
Schutzschirm	40 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD, Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	10 Sessel
Frachtraum	50 CUM
Eject-Systeme	5
E-Waffen	2 Starre Einbauten

Ur-Altes– Raum-Schiff

Grundpreis 125 KCr Preisfaktor 1250 Cr / KP

Cocpit	5 Offiz (+5 AKP)
Größe.:	WM+20 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –30
Sensoren	0,4 L-Sec WM-30
ECM	2 Klicks WM-30
KOM-System	UKW 400, Hyper 4 L-Sec, Linear 0,4 L-Jahr WM-30
Triebwerk	Max C20%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 5 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 3)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +8E /RD Not-Bänke (E x20) 160 E LEH 30 Tage, Tank 240 Liter
Rumpf	100 FPS
Panzerung	100 FSP
Schutzschirm	80 FSP Nachladen 2 FSP/RD Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere	50 Kabinen
Frachtraum	500 CUM
R-Waffen	4 Turm Einbauten
Rettungskapseln	25
Andock-Vorrichtung	1
Hangar	2 mittlere

Preis x 0,125

System WM –30 Comp / sensor / Kom & ECM /

System Reichweite x 0,4 Sensor / Kom & ECM / Waffen

System Leistung x0,4 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor

Energieverbrauch x0,4 Triebwerk

Raumboote.:

1 Schleuse 2-Mann
Frachtraum-Tür
Eject-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Raumschiff.:

2 Schleusen 4-Mann
2 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Ur-alter– Großraumer

Grundpreis 1,25 MCr Preisfaktor 12,5 KCr / KP

Cocpit	**20 Offiz (+5 AKP)**		
Größe.:	**WM+40 (Ziel-Größe)**		
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –30**		
Sensoren	**0,8 L-Sec WM-30**		
ECM	**4 Klicks WM-30 /3 Ziele**		
Kom-System	**UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 LJahr WM-30**		
Triebwerk	**Max C 8%, Manöver Schub 1, Energie Vb. 8 E**		
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 2)		
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +20E /RD Not-Bänke (E x30) 600 E**		
	LEH 360 Tage, Tank 7200 Liter		
Rumpf	**1000 FPS**		
Panzerung	**1000 FSP**		
Schutzschirm	**200 FSP Nachladen 10 FSP/RD**		
	Energie-Verbrauch.: 10 E		
Passagiere	**1000 Kabinen**		
Frachtraum	**100 000 CUM**		
R-Waffen	**10 Türme**	**2 Groß-Türme**	**1 DFW**
Rettungskapseln 500			
Andock-Vorrichtung	**4**		
Hangar	**20 mittlere**		

Ur-alte– Station

Grundpreis 2,5 MCr Preisfaktor 25 KCr /KP

Cocpit	**20 Offiz (+5 AKP)**		
Größe.:	**WM+60 (Ziel-Größe)**		
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –30**		
Sensoren	**1,2 L-Sec WM-30**		
ECM	**8 Klicks WM-30 / 5 Ziele**		
Kom-System	**UKW 1200, Hyper 12 L-Sec, Linear 1,2 LJahr WM-30**		
Triebwerk	**Max C 0,4%, Manöver Schub 0,04, Energie Vb. 4 E**		
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub nein)		
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +20E /RD Not-Bänke (E x40) 800 E**		
	LEH 5 Jahre , Tank 36000 Liter		
Rumpf	**2000 FPS**		
Panzerung	**2000 FSP**		
Schutzschirm	**400 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD**		
	Energie-Verbrauch 20 E		
Passagiere	**10 000 Kabinen**		
Frachtraum	**1 000 000 CUM**		
R-Waffen	**12 Türme**	**6 Groß-Türme**	**3 DFW**
Rettungskapseln 5000			
Andock-Vorrichtung	**20**		
Hangar	**100 mittlere**		

GroßRaumer.:

10 Schleusen 10-Mann
10 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Stationen.:

20 Schleusen 10-Mann
50 Fracht-Tore
Interne Verteidigungs-Punkte
Werft-Hangars statt Lande-Hangars
Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
Beta-Systeme
Positions-Licht

Ur-alte– Drone

Grundpreis 6,25 KCr Preisfaktor 62,5 Cr / KP

Cocpit	**Auto-Pilot(20 AKP 60%)**
Größe.:	**WM-10 (Ziel-Größe)**
Computer	**Pilot / Teilauto / Feuerleit WM –30**
Sensoren	**0,4 L-Sec WM-30**
ECM	**2 Klicks WM-30 / 1 Ziel**
Kom-System	**UKW 400, Hyper 4 L-Sec, Linear 0,4 LJahr WM-30**
Triebwerk	**Max C 8%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 2 E**
	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 3)
Reaktor	**(Fusion) Energie.: +2E /RD Not-Bänke (E x5) 10 E**
	LEH 2 Tage, Tank 6 Liter
Rumpf	**5 FPS**
Panzerung	**10 FSP**
Schutzschirm	**8 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD**
	Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	**0 Sessel Frachtraum 1 CUM**
E-Waffen	**1 Starrer Einbau**

Dronen.:
Wartungs-Klappe
Autopilot-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Wenn ich die E-nergierechnung einer Ur-Alt-drne anchrechen finde ich die ziemlich „SCH....“

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Raumboot

VI

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Cocpit primär	AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Besatzung	x	AKP	

Computer		Feuer-Leit-Programm		
Pilot-Programm		Teil-Auto-Programm		

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%		L-Sec		
KOM	%		L-Sec	UKW #	
ECM & ECCM	%		Klicks	Max #	

Besonderheiten.:

Reaktor	%		E/ RD	Art	
Schutzschirm	%	- E	FSP max	A (_) B (_) C (_)	
Triebwerk	%	- E	Klicks/RD	Max—C %	
Zusatz TR			Klicks / RD Vollschub		

+ /Rd

Interne Struktur	%		FSP max	Dock-Kragen	
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

Passagiere	%		Sitze	Kabinen	
Frachtraum	%		CUM		

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
Standard / Turmwaffen		60°/360	/	/	

Qualität		Preis
		Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Raum-Schiff

VII

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Brücke Pilot	**AKP**	**Brücke Offizier**	**x**	**AKP**	
Gesamt PILOT WM		**Brücke Besatzung**	**x**	**AKP**	

Computer		**Feuer-Leit-Programm**		
Pilot-Programm		**Teil-Auto-Programm**		

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**%**		**L-Sec**		
KOM	**%**		**L-Sec**	**UKW #**	
ECM & ECCM	**%**		**Klicks**	**Max #**	

Besonderheiten.:

+ /Rd

Reaktor	**%**		**E/ RD**	**Art**	
Schutzschirm	**%**	**- E**	**FSP max**	**A (_) B (_) C (_)**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Klicks/RD**	**Max—C %**	
Zusatz TR			**Klicks / RD Vollschub**		

Interne Struktur	**%**		**FSP max**	**Dock-Kragen**	
Panzerung	**%**		**FSP max**	**Art**	

Besonderheiten.:

Passagiere	**%**		**Kabinen**	**Hangars / Größe**	
Frachtraum	**%**		**CUM**	**/**	

Waffen-Halter	**%**		**Ballistisch**	**Energie**	
Turmwaffen / DFG		**360/60°**	**/**	**/**	

Qualität | **Preis**

Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Groß-Raumer

VIII

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Brücke Pilot	**AKP**	**Brücke Offizier**	**x**	**AKP**	
Gesamt PILOT WM		**Brücke Besatzung**	**x**	**AKP**	

Computer		**Feuer-Leit-Programm**		
Pilot-Programm		**Teil-Auto-Programm**		

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**%**		**L-Sec**		
KOM	**%**		**L-Sec**	**UKW #**	
ECM & ECCM	**%**		**Klicks**	**Max #**	

Besonderheiten.:

+ /Rd

Reaktor	**%**		**E/ RD**	**Art**	
Schutzschirm	**%**	**- E**	**FSP max**	**A (_) B (_) C (_)**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Klicks/RD**	**Max—C %**	
Zusatz TR			**Klicks / RD Vollschub**		

Interne Struktur	**%**		**FSP max**	**Dock-Kragen**	
Panzerung	**%**		**FSP max**	**Art**	

Besonderheiten.:

Passagiere	**%**		**Kabinen**	**Hangars / Größe**	
Frachtraum	**%**		**CUM**	**/**	

Waffen-Halter	**%**		**Ballistisch**	**Energie**	
Kleine türme /		**360/**			
Große Türme / DFG		**360/ 60°**	**/ /**	**/ /**	

Qualität | **Preis**

Cr

Feuerleit

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Waffen-Blatt- Fahrzeuge

IX

Name.:

NR	WM		°	Waffe	Kurz	Mittel	Weit	Extr	WM	Ball (Schaden) EN	
1									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
2									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
3									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
4									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
5									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
6									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
7									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
8									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
9									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
10									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
11									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
12									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	

Munition.:

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Raumboot

VI

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Cocpit primär	**AKP**	**Cocpit Sekundär**	**x**	**AKP**	
Gesamt PILOT WM		**Besatzung**	**x**	**AKP**	

Computer		**Feuer-Leit-Programm**		
Pilot-Programm		**Teil-Auto-Programm**		

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**%**		**L-Sec**		
KOM	**%**		**L-Sec**	**UKW #**	
ECM & ECCM	**%**		**Klicks**	**Max #**	

Besonderheiten.:

+ /Rd

Reaktor	**%**		**E/ RD**	**Art**	
Schutzschirm	**%**	**- E**	**FSP max**	**A (_) B (_) C (_)**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Klicks/RD**	**Max—C %**	
Zusatz TR			**Klicks / RD Vollschub**		

Interne Struktur	**%**		**FSP max**	**Dock-Kragen**	
Panzerung	**%**		**FSP max**	**Art**	

Besonderheiten.:

Passagiere	**%**		**Sitze**	**Kabinen**	
Frachtraum	**%**		**CUM**		

Waffen-Halter	**%**		**Ballistisch**	**Energie**	
Standard / Turmwaffen		**60°/360**	**/**	**/**	

Qualität

Preis

Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Raum-Schiff

VII

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Brücke 5 Offiz.	**AKP**	**Brücke Offizier**	**x**	**AKP**	
Gesamt PILOT WM		**Brücke Besatzung**	**x**	**AKP**	

Computer		**Feuer-Leit-Programm**		
Pilot-Programm		**Teil-Auto-Programm**		

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**%**		**L-Sec**		
KOM	**%**		**L-Sec**	**UKW #**	
ECM & ECCM	**%**		**Klicks**	**Max #**	

Besonderheiten.:

+ /Rd

Reaktor	**%**		**E/ RD**	**Art**	
Schutzschirm	**%**	**- E**	**FSP max**	**A (_) B (_) C (_)**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Klicks/RD**	**Max—C %**	
Zusatz TR			**Klicks / RD Vollschub**		

Interne Struktur	**%**		**FSP max**	**Dock-Kragen**	
Panzerung	**%**		**FSP max**	**Art**	

Besonderheiten.:

Passagiere	**%**		**Kabinen**	**Hangars / Größe**	
Frachtraum	**%**		**CUM**	**/**	

Waffen-Halter	**%**		**Ballistisch**	**Energie**	
Turmwaffen / DFG		**360/60°**	**/**	**/**	

Qualität

Preis

Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Groß-Raumer

VIII

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Brücke 20 Offiz	**AKP**	**Brücke Offizier**	**x**	**AKP**	
Gesamt PILOT WM		**Brücke Besatzung**	**x**	**AKP**	

Computer		**Feuer-Leit-Programm**		
Pilot-Programm		**Teil-Auto-Programm**		

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**%**		**L-Sec**		
KOM	**%**		**L-Sec**	**UKW #**	
ECM & ECCM	**%**		**Klicks**	**Max #**	

Besonderheiten.:

+ /Rd

Reaktor	**%**		**E/ RD**	**Art**	
Schutzschirm	**%**	**- E**	**FSP max**	**A (_) B (_) C (_)**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Klicks/RD**	**Max—C %**	
Zusatz TR			**Klicks / RD Vollschub**		

Interne Struktur	**%**		**FSP max**	**Dock-Kragen**	
Panzerung	**%**		**FSP max**	**Art**	

Besonderheiten.:

Passagiere	**%**		**Kabinen**	**Hangars / Größe**	
Frachtraum	**%**		**CUM**	**/**	

Waffen-Halter	**%**		**Ballistisch**	**Energie**	
Kleine türme /		**360/**			
Große Türme / DFG		**360/ 60°**	**/ /**	**/ /**	

Qualität

Preis

Cr

Feuerleit

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Waffen-Blatt- Fahrzeuge

IX

Name.:

NR	WM		°	Waffe	Kurz	Mittel	Weit	Extr	WM	Ball (Schaden) EN	
1									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
2									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
3									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
4									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
5									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
6									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
7									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
8									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
9									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
10									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
11									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	
12									km		
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss	

Munition.:

Standard Bike
Grundpreis 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+0 AKP)**
Größe.:	**WM-20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**50m WM+0**
KOM-System	**UKW 10, WM+0**
Triebwerk	**RAD, normal 60 Km/h Vollgas (x2,5) 150 Km/h Verbrauch 1 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,1E /RD) Acku (E x100) 10 E**
Rumpf	**2 FPS**
Panzerung	**1 FSP**
Passagiere	**1 Sitz**
Frachtraum	**0,1 CUM**

Standard Trike
Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+0 AKP)**
Größe.:	**WM-15 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**100m WM+0**
KOM-System	**UKW 10, WM+0**
Triebwerk	**RAD, normal 50 Km/h Vollgas (x2,5) 125 Km/h Verbrauch 1,2 E / 125 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,12E /RD) Acku (E x100) 12 E**
Rumpf	**3 FPS**
Panzerung	**1 FSP**
Passagiere	**2 Sitze**
Frachtraum	**1 CUM**

Standard PKW
Grundpreis 4000 Cr Preisfaktor 40 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+0 AKP)**
Größe.:	**WM-10 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**100m WM+0**
KOM-System	**UKW 10, WM+0**
Triebwerk	**RAD, normal 50 Km/h Vollgas (x2,5) 125 Km/h Verbrauch 1,4 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,14E /RD) Acku (E x100) 14 E**
Rumpf	**4 FPS**
Panzerung	**2 FSP**
Passagiere	**3 Sitze**
Frachtraum	**2 CUM**

Die beim Reaktor angegebene E-Leistung ist zur Berechnung eines Fusions-Reaktor-Einbaues nötig.

Der Größen WM entspricht dem „Raumschiff– Zielgrößen– WM“

Die Sensoren erfassen nicht durch Gebäude hindurch, das es sich um einfache Sensoren handelt wie Radar, Energie-Emission, Kamera …

UKW hat eine Reichweite die bis zu Satelliten oder Funkmasten reicht. Die Erdkrümmung ist da das größere Problem. Die Zahl ist die Anzahl der parallelen Kanäle, sowie einer Reichweite von ca # x 10 Km am Boden.

RAD ist eine Triebwerks-Art,

CUM ist eine Volumeneinheit Kubikmeter, also 1m x 1m x1m Kantenlänge z.B.

Kampf-KFZ stellen Panzerfähige Fahrzeuge dar, welche für den Kampfeinsatz gedacht sind.

Standard LKW

Grundpreis 5 KCr Preisfaktor 50 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+0 AKP)**
Größe.:	**WM—5 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**200m WM+0**
KOM-System	**UKW 20, WM+0**
Triebwerk	**RAD, normal 40 Km/h Vollgas (x2,5) 100 Km/h Verbrauch 2 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,2E /RD) Acku (E x100) 20 E**
Rumpf	**5 FPS**
Panzerung	**4 FSP**
Passagiere	**2 Sitze**
Frachtraum	**40 CUM**

Standard Truck

Grundpreis 6 KCr Preisfaktor 60 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+0 AKP)**
Größe.:	**WM+0 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**200m WM+0**
KOM-System	**UKW 20, WM+0**
Triebwerk	**RAD, normal 30 Km/h Vollgas (x2,5) 75 Km/h Verbrauch 3 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,3E /RD) Acku (E x100) 30 E**
Rumpf	**8 FPS**
Panzerung	**5 FSP**
Passagiere	**2 Sitze**
Frachtraum	**100 CUM**

Standard Kampf-KFZ

Grundpreis 10 KCr Preisfaktor 100 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+5 AKP)**
Größe.:	**WM-5 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**500m WM+0**
KOM-System	**UKW 30, WM+0**
Triebwerk	**KETTE, normal 40 Km/h Vollgas (x2,5) 100 Km/h Verbrauch 4 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,4E /RD) Acku (E x100) 40 E**
Rumpf	**20 FPS**
Panzerung	**20 FSP**
Passagiere	**2 Sitze**
Frachtraum	**5 CUM**
E-Waffen	**1 Starrer Einbau (Geschütz)**

Standard Hubschrauber

Grundpreis 5 KCr Preisfaktor 50 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+5 AKP)**
Größe.:	**WM+0 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**2000m WM+0**
KOM-System	**UKW 40, WM+0**
Triebwerk	**VTOL, normal 80 Km/h Vollgas (x2,5) 200 Km/h Verbrauch 5 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+1E /RD) Acku (E x200) 200 E**
Rumpf	**6 FPS**
Panzerung	**4 FSP**
Passagiere	**4 Sitze**
Frachtraum	**5 CUM**

Standard Flugzeug

Grundpreis 10 KCr Preisfaktor 100 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+5 AKP)**
Größe.:	**WM+0 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**2000m WM+0**
KOM-System	**UKW 40, WM+0**
Triebwerk	**JET, normal 200 Km/h Vollgas (x2,5) 500 Km/h Verbrauch 10 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+2E /RD) Acku (E x200) 400 E**
Rumpf	**7 FPS**
Panzerung	**5 FSP**
Passagiere	**6 Sitze**
Frachtraum	**10 CUM**

Standard Kampf-JET

Grundpreis 15 KCr Preisfaktor 150 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+10 AKP)**
Größe.:	**WM+0 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**3000m WM+0**
KOM-System	**UKW 40, WM+0**
Triebwerk	**JET, normal 300 Km/h Vollgas (x2,5) 750 Km/h Verbrauch 15 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+3E /RD) Acku (E x200) 600 E**
Rumpf	**10 FPS**
Panzerung	**10 FSP**
Passagiere	**1 Sitz**
Frachtraum	**1 CUM**
E-Waffen	**1 Starrer Einbau (Geschütz)**

Standard Groß-Flugzeug

Grundpreis 50 KCr Preisfaktor 500 Cr / KP

Cocpit	**2 Piloten (+5 AKP)**
Größe.:	**WM+20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**5 km WM+0**
KOM-System	**UKW 50, WM+0**
Triebwerk	**JET, normal 200 Km/h Vollgas (x2,5) 500 Km/h Verbrauch 15 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+5E /RD) Acku (E x3000) 15000 E**
Rumpf	**10 FPS**
Panzerung	**8 FSP**
Passagiere	**100 Sitze**
Frachtraum	**50 CUM**

Standard Luft-Schiff

Grundpreis 20 KCr Preisfaktor 200 Cr / KP

Cocpit	**5 Offiziere (+0 AKP)**
Größe.:	**WM+20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**5 km WM+0**
KOM-System	**UKW 50, WM+0**
Triebwerk	**VTOL, normal 40 Km/h Vollgas (x2,5) 100 Km/h Verbrauch 1 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+1E /RD) Acku (E x3000) 3000 E**
Rumpf	**5 FPS**
Panzerung	**5 FSP**
Passagiere	**20 Kabienen**
Frachtraum	**200 CUM**

Standard Boot

Grundpreis 5 KCr Preisfaktor 50 Cr / KP

Cocpit	**1 Pilot (+0 AKP)**
Größe.:	**WM+0 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**2000m WM+0**
KOM-System	**UKW 40, WM+0**
Triebwerk	**Wasser-JET, normal 20 Km/h Vollgas (x2,5) 50 Km/h Verbrauch 1 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,1E /RD) Acku (E x2000) 2000 E**
Rumpf	**6 FPS**
Panzerung	**10 FSP**
Passagiere	**24 Sitze**
Frachtraum	**50 CUM**

Standard Schiff
Grundpreis 30 KCr Preisfaktor 300 Cr / KP

Cocpit	**5 Offiziere (+0 AKP)**
Größe.:	**WM+20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**5 Km WM+0**
KOM-System	**UKW 100, WM+0**
Triebwerk	**Wasser-JET, normal 15 Km/h Vollgas (x2,5) 37,5 Km/h Verbrauch 2 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,2E /RD) Acku (E x2000) 4000 E**
Rumpf	**50 FPS**
Panzerung	**100 FSP**
Passagiere	**50 Kabinen**
Frachtraum	**10 000 CUM**

Standard Groß-Schiff
Grundpreis 150 KCr Preisfaktor 1500 Cr / KP

Cocpit	**20 Offiziere (+0 AKP)**
Größe.:	**WM+40 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**10 km WM+0**
KOM-System	**UKW 100, WM+0**
Triebwerk	**Wasser-JET, normal 15 Km/h Vollgas (x2,5) 37,5 Km/h Verbrauch 4 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,4E /RD) Acku (E x2000) 8000 E**
Rumpf	**500 FPS**
Panzerung	**1000 FSP**
Passagiere	**500 Kabinen**
Frachtraum	**100 000 CUM**

Standard U-Boot
Grundpreis 250 KCr Preisfaktor 2500 Cr / KP

Cocpit	**5 Offiziere (+0 AKP)**
Größe.:	**WM+20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**5 Km WM+0**
KOM-System	**UKW 100, WM+0**
Triebwerk	**Wasser-JET, normal 10 Km/h Vollgas (x2,5) 25 Km/h Verbrauch 2 E / 100 Km**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,2E /RD) Acku (E x3000) 6000 E**
Rumpf	**100 FPS**
Panzerung	**100 FSP**
Passagiere	**40 Kabinen**
Frachtraum	**5 000 CUM**

100 Fusions Reaktor in Reaktorlose Maschinen einbauen. (T-Lel 4)
E-Leistung x1 Verbrauch (1 Liter x E) / Tag
Dieser Reaktor kann dann ganz normal modifiziert werden wie andere Fusions-Reaktoren.

5 Grund-Waffen-Einbau Gewehr, (180°) / S-INF-WA (starr)
Ein Waffenhalter pro volle 3 FSP Interne Struktur Grundwert

10 Grund-Waffen-Einbau Gewehr (Turm 360°) / S-Inf-WA (180°)
Ein Waffenhalter pro volle 5 FSP Interne Struktur Grundwert

15 Grund-Waffen-Einbau S-Inf-WA (Turm 360°)
Ein Waffenhalter pro volle 7 FSP Interne Struktur Grundwert

20 Grund-Waffen-Einbau Geschütz Starr
Ein Waffenhalter pro volle 10 FSP Interne Struktur Grundwert

25 Grund-Waffen-Einbau Geschütz (Turm 360°)
Ein Waffenhalter pro volle 25 FSP Interne Struktur Grundwert

30 Grund-Waffen-Einbau Groß-Turm-Geschütz (Turm 360°)
Ein Waffenhalter pro volle 100 FSP Interne Struktur Grundwert

40 Grund-Waffen-Einbau DFG (starr°)
Ein Waffenhalter pro volle 200 FSP Interne Struktur Grundwert

20 Grund-Hyper-Kom-Anlage Einbau (T-Lel 4)
Sie hat eine Grundreichweite von 10 L-Sec.

20 Grund-Linear-Funk-Anlage Einbau (T-Lel 4)
Sie hat eine Grundreichweite von 1 L-Jahr.

50 Grund-Schutzschirm-Einbau (T-Lel 3)
Hat einen Grund Schutzfaktor von (Interne FSP) FSP,
E-Verbrauch 0,5 E & Nachladen 1 FSP / RD

10 Grund-Auto Pilot-Pilot (1 Voll-Auto System mit 5 AKP) (T-Lel 3)
Dieser kleine Computer hat einen „PILOT“ Wert von 60 und einen „Pilot“-WM von +0

20 Grund-Computer (1 Voll-Auto-System mit 10 AKP) (T-Lel 3)
Dieser Zentralrechner hat „Pilot / Raumwaffen / Fernlenk-Waffen/ Technik / Sensor / Com ....“
Werte von 50 und drei WM +0 Pilot / Feuerleit / Teilauto

Die Grund-Waffen können wiederum Ganz normal aufgestockt werden bis zu 300%.

Die Grund-Maschinen können wie ganz normale Maschinen verbessert werden.

Und auch die Grund Computer können wie ganz normale Computer verbessert werden. Hierbei verbessern sich beide Werte, also %-Chance UND WM-Bonus. Sofern es die BEIDEN gibt. Sensor-Bedienung und COM & ECM werden nur „Bessere Fertigkeiten des Computers“

20 Einbau eines Grund ECM (T-Lel 3)
WM+0, Reichweite 500m Radius

-5 Schutzschirm Nachteil 1 nur wenn schwebend
-10 Schutzschirm Nachteil 2 nur wenn am Boden
-15 Schutzschirm Nachteil 3 nur wenn stationär
-20 Schutzschirm Nachteil 4 nur wenn im Vakuum
-25 Schutzschirm Nachteil 5 nur unter Wasser

100 Zusätzliche Triebwerksart. (Doppelts Fahrwerk) (T-Lel 3)

+0 RAD-Triebwerk (Gummi-Rad-Antrieb) (T-Lel 2)
Geschwindigkeit x 120% Bremsen 10 Beschleunigen 6
Piloten WM +0 auf „Straße“ / WM-10 auf „Gelände“ /
WM-50 auf Wasser

+0 KETTE-Triebwerk (Ketten-Antrieb) (T-Lel 2)
Geschwindigkeit x 100% Bremsen 12 Beschleunigen 5
Piloten WM –10 auf „Straße“ / WM+0 auf „Gelände“ /
WM-50 auf Wasser

+0 WALK-Triebwerker (Walker / Geher) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit 80% Bremsen 12 Beschleunigen 6
Piloten WM +10 auf „Straße“ / WM+10 auf „Gelände“ /
WM-30 auf Wasser

+10 LKT-Triebwerk (Luftkissen) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 140% Bremsen 7 Beschleunigen 5
Piloten WM +20 auf „Straße“ / WM-10 auf „Gelände“ /
WM+0 auf Wasser

+20 VTOL-Triebwerk (Vektor-Lifter) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 180 Bremsen 8 Beschleunigen 8
Piloten WM +10 auf „Schweben“ / WM+0 auf „Fliegen“ /
WM+0 auf Wasser

+50 JET-Triebwerk (Turbinen) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 400% Bremsen 10Beschleunigen 20
Piloten WM –20 auf „Schweben“ / WM+0 auf „Fliegen“ /
WM-20 auf Wasser

+10 Wasser-JET-Triebwerk (Turbinen) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 40% Bremsen 1 Beschleunigen 1
Piloten WM +0 auf Wasser / WM+0 unter Wasser

Das Beschleunigen bedeutet, die Geschwindigkeit um 10 Km/h pro Punkt zu erhöhen, Das Bremsen sie um diesen Betrag zu vermindern.

Volle Geschwindigkeit ist Normal-Geschwindigkeit x 2,5.

Beschleunigungs- und Bremswerte für den „Primär-Antrieb“ entspricht den links aufgeführten Werten, sofern nicht im Standard-Grundwert anders angegeben.

Zum Drehen benötigt man Beschleunigungs oder Bremspunkte. Wie Im Fahrzeug-Kampf erklärt.

+100 A-Grav-Triebwerk (Antigravitation & Schub-TR) (T-Lel 4)
Geschwindigkeit 600 % Bremsen 20 Beschleunigen 20
Piloten WM +0 auf „Schweben“ / WM+0 auf „Fliegen“ /
WM+0 auf Wasser

25 Amphibien-Fähigkeit (T-Lel 2)
Zusätzlich zum „normalen“ Fahren kann das Fahrzeug noch „Schwimmen“ oder „tauchen“. Das Zweite Fahrwerk sollte man einbauen.

5 Manipulations-Greifarm (je) (T-Lel 3)
Diese „Arme“ können „Hände“ / „Werkzeuge“ / „Waffen“ Tragen, je nachdem was eingebaut wurde. Gerade bei „Walkern“ ist so etwas weit verbreitet.

1	**Außenlautsprecher Anlage 1**	**passabel (T-Lel 3)**
2	**Außenlautsprecher Anlage 2**	**gut (T-Lel 3)**
3	**Außenlautsprecher Anlage 3**	**sehr gut (T-Lel 3)**
4	**Außenlautsprecher Anlage 4**	**extreme (T-Lel 3)**
5	**Außenlautsprecher Anlage 5**	**apokalyptisch (T-Lel 3)**

1 große Scheinwerfer-Anlage (T-Lel 3)
5 Deluxe Radio & Innen-Ausstattung (T-Lel 3)
10 Luxus Innen-Einrichtung (T-Lel 3)
5 gute akustische Dämpfung (T-Lel 2)
5 Fernsteuer– Bereitschaft (über Funk) (T-Lel 3)
5 verspiegelte Scheiben (Sichtschutz) (T-Lel 3)
5 gepanzerte Scheiben (1 FSP) (T-Lel 3)
-5 schlechter Diebstahlschutz (Misserfolg reicht)
10 guter Diebstahlschutz (guter Erfolg ist nötig) (T-Lel 3)
20 Exzellenter Diebstahlschutz (Kritischer Erfolg ist nötig) (T-Lel 4)
1 1 Passagier statt 2 CUM Frachtraum
2 LEH für 1 Person für ca 48 h

-10	**Beschleunigung schlecht**		**Beschleunigen –2**
5	**Beschleunigen**	**1 gut**	**Beschleunigen +1**
10	**Beschleunigen**	**2 sehr gut**	**Beschleunigen +2**
15	**Beschleunigen**	**3 extrem gut**	**Beschleunigen +3**
20	**Beschleunigen**	**4 exzellent**	**Beschleunigen +4**
25	**Beschleunigen**	**5 perfekt**	**Beschleunigen +5**

-15	**Bremsen schlecht**	**Bremsen –3**
5	**Bremsen 1 gut**	**Bremsen +2**
10	**Bremsen 2 sehr gut**	**Bremsen +4**
15	**Bremsen 3 extrem gut**	**Bremsen +6**
20	**Bremsen 4 exzellent**	**Bremsen +8**
25	**Bremsen 5 perfekt**	**Bremsen +10**

-5 offen 1, nur mit Regenschutzdach.
-10 offen 2, ohne Regendach

-5 schlecht bei „Off-Road“ Pilot WM-10

-5 schlecht bei „Straßen“ Pilot WM-10

-5 Energieverlust 1 Akku entlädt mit 10% / Tag
-10 Energieverluste 2 Akku entlädt mit 5% / h

-10 Blech-Panzerung, 0 FSP aber INF-WA– RS 3/3
-15 Plastik Panzerung, 0 FSP aber INF-WA- RS 1/1

-5 gut Wetter Starter. Bei schlechtem Wetter startet das Fahrzeug nur nach 1W6 RD zu 80%. Danach je +zusätzliche 6 RD zu 20%.

-5 teure Ersatzteile (Reparatur x2)

-5 Ungepanzerte Seiten (keine Türen o.ä.)

-5 zu hoher Schwerpunkt (Piloten-Proben– Misserfolge führen zu 50% zu einem „umkippen“ des Fahrzeuges.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Fahrzeug

X

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Pilot	**AKP**	**Copilot Sekundär**	**x**	**AKP**	
Gesamt PILOT WM		**Besatzung**	**x**	**AKP**	

Computer		**Pilot-Programm**	

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**%**		**m**		
KOM	**%**		**L-Sec**	**UKW #**	
ECM & ECCM	**%**		**Km**	**Max #**	

Besonderheiten.:

Acku	**%**		**E**	**Reaktor** **E/Rd**	
Schutzschirm	**%**	**- E**	**FSP max**	**A (_) B (_) C (_)**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Km/h**	**BsP**	
			Max Km/h	**BrP**	

Interne Struktur	**%**		**FSP max**		
Panzerung	**%**		**FSP max**	**Art**	

Besonderheiten.:

Passagiere	**%**		**Sitze**	**Kabinen**	
Frachtraum	**%**		**CUM**		

Waffen-Halter **%** **S-I-W / Geschütz / Turm**	**360/60/360°**	**Energie**	**Ballistisch**	
		/ /	**/ /**	

Qualität | **Preis**

Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Fahrzeug

X

Name.:

Typ.: | **Größe.:**

Pilot	**AKP**	**Copilot Sekundär**	**x**	**AKP**	
Gesamt PILOT WM		**Besatzung**	**x**	**AKP**	

Computer		**Pilot-Programm**	

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**%**		**m**		
KOM	**%**		**L-Sec**	**UKW #**	
ECM & ECCM	**%**		**Km**	**Max #**	

Besonderheiten.:

Acku	**%**		**E**	**Reaktor E/Rd**	
Schutzschirm	**%**	**- E**	**FSP max**	**A (_) B (_) C (_)**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Km/h**	**BsP**	
			Max Km/h	**BrP**	

Interne Struktur	**%**		**FSP max**		
Panzerung	**%**		**FSP max**	**Art**	

Besonderheiten.:

Passagiere	**%**		**Sitze**	**Kabinen**	
Frachtraum	**%**		**CUM**		

Waffen-Halter S-I-W / Geschütz / Turm	**%**	**360/60/ 360°**	**Ballistisch**	**Energie**	
			/ /	**/ /**	

Qualität

Preis

Cr

(Rassen-Beschreibung Robotter lesen)

Standard Robotter

Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 3)

Steuerung	**Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn**
Größe.:	**WM-20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**50m WM+0**
KOM-System	**UKW 1, WM+0**
Triebwerk	**Gehen, (Std-Infantrie)**
	Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Acku (E x100) 1 E**
Attribute	**ST 7 KO 7 STAT 7 GE 5 RE 5 KöAU 5**
Rumpf	**35 TP**
Panzerung	**RK ball 2 RK En 1 (kann modifizierte Rüstung Tragen)**
Arme	**2 Normale**

Standard Androide

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 4)

Steuerung	**Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn**
Größe.:	**WM-20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**50m WM+0**
KOM-System	**UKW 1, WM+0**
Triebwerk	**Gehen, (Std-Infantrie)**
	Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Acku (E x100) 1 E**
Attribute	**ST 7 KO 7 STAT 7 GE 6 RE 6 KöAU 7**
Rumpf	**35 TP**
Panzerung	**RK ball 1 RK En 1 (kann normale Rüstung Tragen)**
Arme	**2 Normale**

Standard TECH-Robotter

Grundpreis 5000 Cr Preisfaktor 50 Cr / KP (T-Lel 3)

Steuerung	**Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn**
Größe.:	**WM-20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**100m WM+0**
KOM-System	**UKW 1, WM+0**
Triebwerk	**Gehen, (Std-Infantrie)**
	Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Acku (E x100) 1 E**
Attribute	**ST 8 KO 5 STAT 6 GE 6 RE 4 KöAU 4**
Rumpf	**29 TP**
Panzerung	**RK ball 4 RK En 4 (kann keine Rüstung Tragen)**
Arme	**2 Normale & 2 Werkzeug-Arme**

Robotter sind Plastik-Metall-Konstrukte. Sie können Humanoid sein, müssen dies aber nicht.

Androiden bestehen aus Kunst-Knochen und Kunst-Muskeln. Sie sind einem Spezies Spezifischen aussehen angepasst.

Robotter „bluten“ nicht und sind „Stunner Immun“ , aber „Ionen-anfällig“

Die Attribute limitieren die maximale ausführbare Stufe der Fertigkeiten.

Attribut = maximale Anzahl der Stufen der Fertigkeit

GE ==> HAND & KAMPF & KÖRP & PILOT

LOG==> CHAR & TECH & WAHR & WISS

Sensoren beinhalten. Visuell 2D , Akustik, Temperatur, Athmos-Druck, Einfacher Tastsinn.

Standard Kampf-Robotter

Grundpreis 8000 Cr Preisfaktor 80 Cr / KP (T-Lel 4)

Steuerung	**Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn**
Größe.:	**WM-15 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**100m WM+0**
KOM-System	**UKW 2, WM+0**
Triebwerk	**Gehen, (Std-Infantrie)**
	Verbrauch 2 E / 100 h
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Acku (E x100) 2 E**
Attribute	**ST 8 KO 8 STAT 10 GE 5 RE 4 KöAU 3**
Rumpf	**42 TP**
Panzerung	**RK ball 6 RK En 3 (kann keine Rüstung Tragen)**
Arme	**2 Normale & 2 Waffen**

Standard Lade-Robotter

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 3)

Steuerung	**Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn**
Größe.:	**WM-15 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**50m WM+0**
KOM-System	**UKW 2, WM+0**
Triebwerk	**Gehen, (Std-Infantrie)**
	Verbrauch 2 E / 100 h
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Acku (E x100) 2 E**
Attribute	**ST 10 KO 7 STAT 12 GE 4 RE 4 KöAU 3**
Rumpf	**43 TP**
Panzerung	**RK ball 4 RK En 2 (kann keine Rüstung Tragen)**
Arme	**2 Normale**

Standard „Boliden“ Robotter

Grundpreis 10000 Cr Preisfaktor 100 Cr / KP (T-lel 5)

Steuerung	**Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn**
Größe.:	**WM-20 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**200m WM+0**
KOM-System	**UKW 1, WM+0**
Triebwerk	**Gehen, (Std-Infantrie)**
	Verbrauch 3 E / 100 h
Reaktor	**(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Acku (E x100) 1 E**
Attribute	**ST 6 KO 6 STAT 6 GE 8 RE 8 KöAU 5**
Rumpf	**30 TP**
Panzerung	**RK ball 4 RK En 2 (kann keine Rüstung Tragen)**
Arme	**2 Normale**

Kampf-Robotter sind nicht illegal Sie werden als Wachschutz eingesetzt oder für kriegerische Handlungen eingelagert.

Die schweren Waffen mit denen sie bestückt sind, hingegen unterliegen klar den Grenzen der Legalität.

Seit vorsichtig mit „Boliden“ sie sind fast überall illegal UND werden bei Sicht erschossen.

Sie haben die Boliden-Kriege verursacht, und es gibt immer noch Reste von ihnen in abgelegenen Orten. Sie gelten als sehr gefährlich.

Aufgrund der Boliden Kriege besteht eine allgemeine ernste Ablehnung dagegen gute Robotter zu bauen.

Standard Robo-Hirn

Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	**Robot-Körper oder Fahrzeug**	
Größe.:	**WM-50 (Ziel-Größe)**	
Sensoren	**1m WM+0**	
KOM-System	**UKW 1, WM+0**	
Triebwerk	**Bewegungs-unfähig**	
	Verbrauch 0,1 E / 100 h	
Reaktor	**Acku (E x100) 0,1 E**	
Attribute	**LOG 8 ME 8 WI 6 INT 2 EMP 2 PSI 0**	
Kapazität	**240 FP (ME x30)**	
Programme	**2 Sprachen Stufe 3**	**1 Fertigkeiten Stufe 4**
	4 Fertigkeiten Stufe 3	**5 Fertigkeiten Stufe 2**

Standard Boliden Robo-Hirn

Grundpreis 5000 Cr Preisfaktor 50 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	**Robot-Körper oder Fahrzeug**	
Größe.:	**WM-50 (Ziel-Größe)**	
Sensoren	**1m WM+0**	
KOM-System	**UKW 1, WM+0**	
Triebwerk	**Bewegungs-unfähig**	
	Verbrauch 0,2 E / 100 h	
Reaktor	**Acku (E x100) 0,2 E**	
Attribute	**LOG 10 ME 10 WI 7 INT 2 EMP 2 PSI 0**	
Kapazität	**200 FP (MEx20)**	
Programme	**1 Sprachen Stufe 3**	**2 Fertigkeiten Stufe 4**
	4 Fertigkeiten Stufe 3	**4 Fertigkeiten Stufe 2**

Standard Minimal Robo-Hirn

Grundpreis 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr / KP (T-Lel 3)

Fahrzeug	**Robot-Körper oder Fahrzeug**	
Größe.:	**WM-50 (Ziel-Größe)**	
Sensoren	**1m WM+0**	
KOM-System	**UKW 1, WM+0**	
Triebwerk	**Bewegungs-unfähig**	
	Verbrauch 0,1 E / 100 h	
Reaktor	**Acku (E x100) 0,1 E**	
Attribute	**LOG 6 ME 6 WI 2 INT 1 EMP 1 PSI 0**	
Kapazität	**120 FP (ME x20)**	
Programme	**1 Sprachen Stufe 1**	**6 Fertigkeiten Stufe 2**
	4 Fertigkeiten Stufe 1	

Für Programme gelten einfache Standard –Werte statt genau ausgerechnete Werte die auf Attributen basieren.

Fertigkeiten Grundbonus 20 %
Stufe +1 je +10%
Also gesamt

Stufe	%	FP
0	20%	0
1	30%	5
2	40%	7
3	50%	10
4	60%	14
5	70%	19
6	80%	25
7	90%	32
8	100%	40
9	110%	49
10	120%	59
11	130%	70
12	140%	82
13	150%	95
14	160%	109
15	170%	124

Robott Hirne bekommen fest einprogrammierte Fertigkeiten. Sie lernen nicht.

KI-Hirne hingegen lernen wie ein Normales Wesen. Durch die Erstprogrammierung haben sie die gleichen Grundfertigkeiten (10 mal Stufe 1 plus 50 FP zum verteilen) . Wenn sie zusätzlich fest programmiert werden sollen so benötigen solche Programme doppelten FP-Platz.

Standard Taktik Robo-Hirn

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	**Robot-Körper oder Fahrzeug**	
Größe.:	**WM-50 (Ziel-Größe)**	
Sensoren	**1m WM+0**	
KOM-System	**UKW 2, WM+0**	
Triebwerk	**Bewegungs-unfähig**	
	Verbrauch 0,2 E / 100 h	
Reaktor	**(E x100) 0,2 E**	
Attribute	**LOG 10 ME 12 WI 6 INT 2 EMP 2 PSI 0**	
Kapazität	**360 FP „ME x30)**	
Programme	**4 Sprachen Stufe 3**	**4 Fertigkeiten Stufe 4**
	3 Fertigkeiten Stufe 3	**3 Fertigkeiten Stufe 2**

Standard Boliden Taktik Robo-Hirn

Grundpreis 10 000 Cr Preisfaktor 100 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	**Robot-Körper oder Fahrzeug**	
Größe.:	**WM-50 (Ziel-Größe)**	
Sensoren	**1m WM+0**	
KOM-System	**UKW 1, WM+0**	
Triebwerk	**Bewegungs-unfähig**	
	Verbrauch 0,2 E / 100 h	
Reaktor	**Acku (E x100) 0,2 E**	
Attribute	**LOG 12 ME 14 WI 8 INT 2 EMP 2 PSI 0**	
Kapazität	**240 FP (ME x20)**	
Programme	**1 Sprachen Stufe 3**	**2 Fertigkeiten Stufe 5**
	3 Fertigkeiten Stufe 4	**2 Fertigkeiten Stufe 3**
	3 Fertigkeiten Stufe 2	

Standard KI-Robo-Hirn

Grundpreis 10000 Cr Preisfaktor 100 Cr / KP (T-Lel 5)

Fahrzeug	**Robot-Körper oder Fahrzeug**
Größe.:	**WM-50 (Ziel-Größe)**
Sensoren	**1m WM+0**
KOM-System	**UKW 1, WM+0**
Triebwerk	**Bewegungs-unfähig**
	Verbrauch 0,3 E / 100 h
Reaktor	**Acku (E x100) 0,3 E**
Attribute	**LOG 10 ME 10 WI 5 INT 4 EMP 4 PSI 0**
Kapazität	**400 (MEx40)**
Programme	**Standard-Character– Lern-System, keine „Programmierung“**

+0 Infantrie-Bewegung
Körper WM +0 Verbrauch
Gehen = AKP m /RD
Schleichen = (AKP/4) m /RD
Dauerlauf = AKP +2w10 m / RD (probe Rennen)
Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)
Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)

+20 Infantrie-Ketten
Körper WM-5
Gehen = 12 m /RD
Schleichen = 3 m /RD
Dauerlauf = 22 m / RD
Rennen = 37 m / RD
Sprinten = 56 m / RD

+25 Infantrie-Rad
Körper WM –10
Gehen = 15 m /RD
Schleichen = 4 m /RD
Dauerlauf = 33 m / RD
Rennen = 65 m / RD
Sprinten = 84 m / RD

+50 Infantrie-A-Grav
Körper WM-10
Gehen = 18 m /RD
Schleichen = 5 m /RD
Dauerlauf = 44 m / RD
Rennen = 83 m / RD
Sprinten = 112 m / RD

+10 Zusätzlicher Manipulations-Arm
Beinhaltet Hand mit Fingern.

-5 Werkzeug-Arm (statt Manipulationsarm)
Beinhaltet ein fest eingebautes Werkzeug.

-5 Waffen-Arm (statt Manipulationsarm)
Beinhaltet eine fest eingebaut Waffe.

+5 Tentakel Arm / Schwanz (statt Manipulationsarm)
Hat keine Finger, ist aber sehr beweglich.

+10 Teleskop Arm (statt Manipulationsarm)
Hat bis zu (STAT/2) m Reichweite.

Das Verwenden von anderen Fortbewegungsarten als der Infanteri-Bewegung nimmt dem Robotter die Möglichkeit, normale Rüstungen an zu ziehen, selbst wenn er es normalerweise könnte.

KP	ST	STAT	KO	GE	RE	KöAu
2	+1	+1	+1	+1	+1	+1
4	+2	+2	+2	+2	+2	+2
8	+3	+3	+3	+3	+3	+3
16	+4	+4	+4	+4	+4	+4
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2

KP	LOG	ME	WI	INT	EM	PSI
2	+1	+1	+1	+1	+1	nein
4	+2	+2	+2	+2+	+2	nein
8	+3	+3	+3	+3	+3	nein
16	+4	+4	+4	+4	+4	nein
-1	-1	-1	-1	-1	-1	nein
-2	-2	-2	-2	-2	-2	nein

5	Zusatz-Programme I	Stufe 1	Festwert	30%	5 FP
7	Zusatz-Programme II	Stufe 2	Festwert	40%	7 FP
10	Zusatz-Programme III	Stufe 3	Festwert	50%	10 FP
14	Zusatz-Programme IV	Stufe 4	Festwert	60%	14 FP
19	Zusatz-Programme V	Stufe 5	Festwert	70%	19 FP
25	Zusatz-Programme VI	Stufe 6	Festwert	80%	25 FP
32	Zusatz-Programme VII	Stufe 7	Festwert	90%	32 FP
40	Zusatz-Programme VIII	Stufe 8	Festwert	100%	40 FP
49	Zusatz-Programme IX	Stufe 9	Festwert	110%	49 FP
59	Zusatz-Programme X	Stufe 10	Festwert	120%	59 FP
70	Zusatz-Programme XI	Stufe 11	Festwert	130%	70 FP
82	Zusatz-Programme XII	Stufe 12	Festwert	140%	82 FP
95	Zusatz-Programme XIII	Stufe 13	Festwert	150%	95 FP
109	Zusatz-Programme XIV	Stufe 14	Festwert	160%	109 FP
124	Zusatz-Programme XV	Stufe 15	Festwert	170%	124 FP

10 Zusatz-FP-Speicher FP-Max +10 (mehrfach Wählbar)

Veränderte Attribute bleiben bei einem Minimum vom „null“ und einem Maximum von „15“

Vorsicht!!!

Zusätzliche Programme müssen sowohl genug Speicherplatz vorfinden um zu funktionieren, als auch Genügend große Limit-Attribute, ansonsten funktionieren sie nur eingeschränkt.

Auch hier gilt.: Attribute können MAXIMAL den Wert 15 erreichen. Alles darüber verfällt.

Auch hier gilt.: Robott Hirne bekommen fest einprogrammierte Fertigkeiten. Sie lernen nicht.

KI-Hirne hingegen lernen wie ein Normales Wesen. Durch die Erstprogrammierung haben sie die gleichen Grundfertigkeiten (10 mal Stufe 1 plus 50 FP zum verteilen)

KP	Akku	Reaktor Leistung	Systeme (K & S)	KP	Rüs-tung	Sensor Reichw	Kom Reichw
1	110%	110%	WM +5	2	110%	x2	x2
2	120%	120%	WM+10	4	120%	x3	x3
4	140%	140%	WM+15	8	140%	x4	x4
8	160%	160%	WM+20	16	160%	x5	x5
16	180%	180%	WM+25	32	180%	x6	x6
32	200%	200%	WM+30	64	200%	x7	x7

KP	Akku	Reaktor Leistung	Systeme (K & S)	KP	Rüs-tung	Sensor Reichw	Kom Reichw
-1	80%	80%	WM -5	-1	80%	/2	/2
-2	60%	60%	WM-10	-2	60%	/3	/3
-3	40%	40%	WM-15	-3	40%	/4	/4
-4	20%	20%	WM-20	-4	20%	/5	/5
-5	10%	10%	WM-25	-5	10%	/6	/6
-6	5%	5%	WM-30	-6	5%	/7	/7
-7	aus	aus	WM-100	-	nein	aus	aus

20 Scout Sensoren IR & UV & LV / Akustik-Trenner / Athmos-Analyse / Geruchs-Spuren-Analyse /Energie-Taster / Radar

-5 Mini-Sensoren nur Schwarz-weiß 2D-Sicht / Grobes Gehöhr

200 Super-Technologie-System (je)
- **(eine beliebige Abweichung die ansonsten nicht in Regeln fassbar wäre)**
- **Psi Grundwert 7, und ist steigerbar**
- **Körper ist komplett Gestaltwandlungsfähig und darf beliebig GE mit ST und STAT mit KO vertauschen. (dauert 1W6 RD)**
- **ist ein Infiltrator-Programm, welches andere Computer oder Robotter übernimmt, sofern es sich irgendwie einlinken kann. „Hacken" über KOM-Zugang z.b.**

Es ist in der Tabelle klar getrennt zwischen Sensor reichweite und Sensor WM. Das Gleiche gilt bei KOM.

Dies wird getrennt aufgewertet.

Super-Technologie -Vorteils Beispiel

Zusätzlich zu KOM & Sensoren dürfen Systemverbesserungen auch für alle anderen Fertigkeiten verwendet werden.

Z.B.
Raumpilot
Hyper-Tech
Rennen, springen
Med-Chirurgie
Per. Wahr.
Pistolen & Gew.
U.v.m.

Super-Technologie kann in folgenden dingen begründet sein.:
Alien-Technik,
Experimentelle Technologie,
Prototypen-Systeme,
o.ä..

Auch hier können die Standard-Tabellen teilweise einfach benutzt werden.

KP	Schutz-Schirm	Rumpf TP /FSP	Panzer RK /FSP			
2	110%	110%	110%			
4	120%	120%	120%			
8	140%	140%	140%			
16	160%	160%	160%			
32	180%	180%	180%			
64	200%	200%	200%			

KP	Schutz-Schirm	Rumpf TP / FSP	Panzer RK / FSP			
-1	80%	80%	80%			
-2	60%	60%	60%			
-3	40%	40%	40%			
-4	20%	20%	20%			
-5	10%	10%	10%			
-6	5%	5%	5%			
-7	aus	nein	nein			

\# Klare Sensor Emissionen sind möglich
\# Cameleon Plating ist möglich
\# Selbst-Raparatur-Systeme sind möglich
\# TECH-WMs wegen Reparatur sind möglich
\# Panzerungs & Schutzschirm-Schwachpunkte sind möglich
\# Anfälligkeiten (Fragil/Bröselig/ECM) sind möglich
\# Comp Probleme (Sensor/Kom/ Programme) sind möglich
\# Alter-modifikationen sind möglich.
\# leicht zu sabotieren & dauernd neue Defekte sind möglich

100 Fusions Reaktor in Reaktorlose Maschinen einbauen.
E-Leistung x1 Verbrauch (1 Liter x E) / Tag
(Der Reaktor-Grundwert ist beim Robotter vorgegeben)
(Der Reaktor darf wie jeder Reaktor modifiziert werden)

50 Grund-Schutzschirm-Einbau (T-Lel 3)
Hat einen Grund Schutzfaktor von 50 TP
E-Verbrauch 0,01 E/ RD & Nachladen 1 TP / RD
(Der Schirm kann normal modifiziert werden)

-20 Rumpf KLEIN (T-Lel 3)
KÖRP WM +10 Geschwindigkeit +20% Größe.: WM-5
Schutzschirme x1/2 / Strukur (TP-5) / Panzerung (RK-2)

50 Rumpf GROß (T-Lel 3)
KÖRP WM –5 Geschwindigkeit +0% Größe.: WM+5
Schutzschirme x 1,5/ Strukur (TP+5) / Panzerung (RK+2)

100 Rumpf SEHR GROß (T-Lel 3)
KÖRP WM –10 Geschwindigkeit +0% Größe.: WM+10
Schutzschirme x0,1 FSP / Strukur (TPx 0,1 =FSP)
Panzerung (RK x 0,2 = FSP)

-5 leichte PANZERUNG (T-Lel 3)
KÖRP WM+5 RK –2 / -2

-10 sehr leichte PANZERUNG (T-Lel 3)
KÖRP WM+10 RK –4 / -4

20 schwere PANZERUNG (T-Lel 3)
KÖRP WM –5 RK +2 / +2

50 Extreme PANZERUNG (T-Lel 3)
KÖRP WM –10 RK +4 / +4

5 Mini-Traktor-Strahler-System (T-Lel 4)
Außen eingesetzt mit 10m Reichweite ist ein Energetisches Strahl zum Festhalten, Ran-Ziehen, oder Weg-Schieben.
0,01 E /RD E-Verbrauch (Stärke = ST 10, maximal Masse 200 kg)

25 Holo-Tarn-Schirm (T-Lel 3)
Erzeugt ein Holo-Bild, zum visuellen tarnen, leider ist es mit Sensoren gut anmeßbar. Sogar so gut, dass man damit größere Energie-Signaturen simulieren kann. E-Verbrauch 0,05 E /RD

100 Stealth-Schirm (T-Lel 4)
Taucht bei Standard Misserfolgen nicht auf den Sensoren auf.
Taucht bei „Erfolgen" nicht auf den Sensoren auf, außer beim „Feuern" oder anderen „aktiven- KOM" Signalen
Verbrauch 0,1 E /RD, Albedo oder Combined Schirme erleiden einen Kurzschluß und entladen sich zu 1W100 % / RD

Das Verwenden von anderen Größen, oder Schweren Panzerungen nimmt dem Robotter die Möglichkeit, normale Rüstungen an zu ziehen, selbst wenn er es normalerweise könnte.

- **ungewollte Nachteile für Robotter**

-1 Stimme ist nervig
-1 Gelenke Quietschen
-1 Verhaltensweise (eitel / feige / troube seeker /....)
-1 Bedienungs-Idiot (kann bestimmte Dinge nicht bedienen)
Z.B. nicht pilotieren, keine Küchengeräte, keine MED-Technik...
-1 Benötigt Codierte Befehlseingabe (Code Wörter)
-5 gestörte Bewegung („unsauber“ / „fahrig“ / „unsicher“...)
-5 Sprache ist gestört („Stottern“ / „gestelzt“ / „singend“...)
-5 Glieder Zittern. WM-5 auf alle Handhabungen.
-5 Robo-Hirn-Fehlschaltung WM-5 auf alle Denk-Proben
-5 Primär-Arm gebunden. WM-10 auf Alle Handlungen mit anderen.
-5 Fertigkeit Stufe 1 fehlt
-10 gestörte Bewegung (verursacht „Rammings“)
-10 Sprechen nicht möglich.
-10 keine direkte Befehlseingabe möglich, nur „Fern-Steuerung“
-10 Fertigkeit Stufe 2-3 fehlt
-15 System-Versagen im schweren Einsatz 1
Im Kampf oder dergleichen pro Minute 10% für Totalausfall.
-20 System-Versagen im schweren Einsatz 2
Im Kampf oder dergleichen pro RD 20% für Totalausfall.
-25 System-Versagen im schweren Einsatz 3
Im Kampf oder dergleichen pro RD 50% für Totalausfall.
-15 Sicherheitsabfrage. Benötigt immer 10 Sekunden zum Denken vorm handeln. (muß im Kampf z.B. seine Handlungen 1 RD früher Ankündigen, und dann ausführen egal wie unsinnig die geworden sind.)
-15 Zentral-Steuerungs-Aussetzer.
Erhält auf alle GE-limitierten Fertigkeiten einen WM von –1W20.
Dies wird für jede Probe separat gewürfelt.
-15 Fertigkeit Stufe 4+ fehlt
-20 Robo-Hirn ist Psycho– Instabil („Neurosen“ / „Depression“ / .....)
-20 ECM anflälig. Verdoppelt Ausfall chancen für Roboter durch ECM
-20 Selbst-Diagnose stellt nur Fehl Diagnosen

-25 gutgläubig (folgt einfach jedem Befehl, von egal wem)
-25 Inkompatibilität (ist nicht kompatibel zu Std Energieversorgung oder Std Einbauten.
-25 Bröselig. Verliert immer mal wieder Bauteile „Meister-Willkür“
-Fumbel erfolgt automatisch in kritischen Situationen.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Robotter

XI

Name.:

Typ.: Kopf

LOG	ME	WI	INT	EMP	PSI	

Kopf-Systeme		WM	Wirkung		Acku %	
Sensoren	%		m		Verbrauch - E	
KOM	%			UKW #		

Besonderheiten.:

		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%

Typ.: Körper **Größe.:**

ST	KO	STAT	GE	RE	KöAu	

Kopf-Systeme		WM	Wirkung		Acku %	
Sensoren	%		m		Verbrauch - E	
KOM	%			UKW #		

Besonderheiten.:

Panzerung	%		RK Ball	RK EN	

Acku	%		E	Verbrauch	E/h	
Triebwerk	%	-	E	gehen	Laufen	
				Rennen	Sprinten	

Qualität	Kopf.:	Körper.:	Preis
Kopf.:			Cr
Körper.:			

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions–Bogen– Robotter

XI

Name.:

Typ.: Kopf

LOG	ME	WI	INT	EMP	PSI	

Kopf-Systeme		WM	Wirkung	
Sensoren	%		m	
KOM	%			UKW #

Acku	%
Verbrauch -	E

Besonderheiten.:

		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%

Typ.: Körper **Größe.:**

ST	KO	STAT	GE	RE	KöAu	

Kopf-Systeme		WM	Wirkung	
Sensoren	%		m	
KOM	%			UKW #

Acku	%
Verbrauch -	E

Besonderheiten.:

Panzerung	%		RK Ball	RK EN	

Acku	%		E	Verbrauch	E/h	
Triebwerk	%	-	E	gehen	Laufen	
				Rennen	Sprinten	

Qualität	Kopf.:	Körper.:	Preis
Kopf.:			Cr
Körper.:			

Waffentyp Fernkampf Projektil

Grundkosten 50 Cr Preisfaktor 0,5 Cr / KP (T-Lel 2)

Grund-Reichweite	5
Schadens-Würfel	1W4 Ball
Schadensbonus	+2
Treffer Mod	WM+0
Munition	Projektil-Mun Magazin (Mun Punkte 100)

Waffentyp Fernkampf Bolzen

Grundkosten 200 Cr Preisfaktor 2 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite	5	
Schadens-Würfel	1W6 Ball	
Schadensbonus	+0	
Treffer Mod	WM+0	Querschläger-problem
Munition	Bolzen	Magazin (Mun Punkte 500)
	Energie	Magazin (Mun Punkte 500)

Waffentyp Fernkampf Laser

Grundkosten 200 Cr Preisfaktor 2 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite	20
Schadens-Würfel	1W3 EN
Schadensbonus	+1
Treffer Mod	WM+10
Munition	Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Waffentyp Fernkampf Phaser

Grundkosten 500 Cr Preisfaktor 5 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite	4
Schadens-Würfel	1W6 EN
Schadensbonus	+2
Treffer Mod	WM-10
Munition	Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Waffentyp Fernkampf Paralysator

Grundkosten 200 Cr Preisfaktor 2 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite	3
Schadens-Würfel	1W3 STUN (EN)
Schadensbonus	+1
Treffer Mod	WM+10
Munition	Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Erweiterte Regel.: um das Würfeln zu erleichtern,

Aus 2w2 Dürfen 1W4 Werden.

Aus 2 W3 dürfen 1W6 werden

Aus 2W4 dürfen 1W8 werden

Aus 2W5 dürfen 1W10 werden

Aus 2W6 dürfen 1W12 werden

Aus 2W10 dürfen 1W20 werden

„Querschläger-Problem“ wird im KAMPF genauer erklärt als Sonder-regel

Waffentyp Fernkampf Gyrojet (Projektil)

Grundkosten 300 Cr Preisfaktor 3 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite	**10**
Schadens-Würfel	**1W8 Ball**
Schadensbonus	**+2**
Treffer Mod	**WM+10**
Munition	**Gyrojet-Mun Magazin (Mun Punkte 100)**

Waffentyp Fernkampf Schrot-Projektil

Grundkosten 50 Cr Preisfaktor 0,5 Cr / KP (T-Lel 2)

Grund-Reichweite	**2**
Schadens-Würfel	**1W8 Ball**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+10**
Munition	**Schrot-Mun Magazin (Mun Punkte 50)**
Besonderheit	**Auf Kurz, 100 % Schaden auf 1 Ziel Auf mittel 50% Schaden je auf bis zu 1W4 Ziele Auf Weit 33 % Schaden auf bis zu 1W6 Ziele Auf Extrem 25% schaden auf bis zu 1W8 Ziele (die Ziele müssen in einem 30° Winkel stehen)**

Waffentyp Fernkampf Archaisches Projektil

Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 1)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**1W5 EN**
Schadensbonus	**+2**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Bolzen / Kugel (Mun Punkte 16)**
Besonderes	**Nachladen dauert +5 AKP mehr**

Waffentyp Fernkampf Nadler

Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**1W2 Ball**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Nadel-Mun Magazin (Mun Punkte 200)**
Besonderheit	**Schießt nicht im EZ sondern immer 4 Nadeln von denen 1W4 Treffen**

Waffentyp Fernkampf Disruptor

Grundkosten 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite	**5**
Schadens-Würfel	**1W5 EN & 1W5 Ball**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 100)**
	(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Blaster

Grundkosten 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite	**6**
Schadens-Würfel	**1W6 EN & 1W4 Ball**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM-10**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 200)**
	Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)
	(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Desintegrator

Grundkosten 4000 Cr Preisfaktor 40 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**1W3 EN & 1W2 „durch“**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 100)**

Besonderheit. Der „durch“ Schaden ist Energetisch, durchschlägt aber eine Verteidigung. Schild—Panzerung—Struktur. Sprich trifft die waffe das Schild geht der „durch“-Schaden auf Panzerung. Trifft die Waffe die Panzerung, dann geht der „durch“-Schaden in die Interne Struktur. Wird die Sturkur direkt getroffen, geht der „durch“ schaden ins Leere.

Waffentyp Fernkampf Flammer

Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 2)

Grund-Reichweite	**1**
Schadens-Würfel	**1W4 EN & 1W6 Rd Brennen für (Sch-Bon) EN**
	Flächenschaden Infantrie-Hex (5m Durchmesser)
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+10**
Munition	**Petro-chem Magazin (Mun Punkte 300)**
	(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Brennen)

Waffentyp Fernkampf Plasma Flammer

Grundkosten 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite	**3**
Schadens-Würfel	**1W6 EN & 1 Rd Brennen für 1W6 EN**
	Flächenschaden Infantrie-Hex (5m Durchmesser)
Schadensbonus	**+0**
Treffer Mod	**WM+5**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 300)**
	Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 300)
	(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Brennen)

Waffentyp Fernkampf Plasma Granate

Grundkosten 8000 Cr Preisfaktor 80 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**1W8 EN & 1W5 Ball**
	Flächenschaden +1 Infantrie-Hex (15m Durchm.)
Schadensbonus	**+0 & ECM-TREFFER 1**
Treffer Mod	**WM+5**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 200)**
	Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)
	(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Fusions Granate

Grundkosten 20000 Cr Preisfaktor 200 Cr / KP (T-Lel 6)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**1W10 EN & 1W5 Ball**
	Flächenschaden +1 Infantrie-Hex (15m Durchm.)
Schadensbonus	**+0 & ECM-TREFFER 1**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 200)**
	Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)
	(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Energie Granate

Grundkosten 40000 Cr Preisfaktor 400 Cr / KP (T-Lel 6)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**2W10 EN**
Schadensbonus	**+0 & ECM-TREFFER 1**
Treffer Mod	**WM+5**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 100)**

Waffentyp Fernkampf Ionen Granate

Grundkosten 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**3W10 Ionen (Schildschaden , aber kein Panzerung oder Interne Struktur oder LP werden beschädigt. Flächenschaden +1 Infantrie-Hex (15m Durchm.)**
Schadensbonus	**+0 & ECM-TREFFER 1**
Treffer Mod	**WM+5**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 200)**
	Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)

Besonderheit.: pro 20 TP oder 1 FSP auf Panzerung/Struktur verliert das Ziel 1 E Ladung (z.b. Not-Energie-Acku / Energiespeicher) und pro 10 FSP erleiden Reaktoren einen Energie-Leistungs-Verlust von -1 E / Rd. Dieser Verlust bleibt 1 Stund bestehen, Und Reaktoren mit 100% Energieverlust erlöschen und müssen neu gestartet werden.

Waffentyp Explosions-System

Grundkosten 10 Cr Preisfaktor 0,1 Cr / KP (T-Lel 2)

		GK	PF
Splitter	**2W6 Ball**	**10 Cr**	**0,1 Cr**
Stun	**2W4 AKP „Stun“**	**15 Cr**	**0,15 Cr**
Feuer	**2W6 EN**	**20 Cr**	**0,2 Cr**
Plasma	**2W6 EN & 1W6 Ball**	**50 Cr**	**0,5 Cr**
Fusion	**2W8 EN & 1W8 Ball**	**100 Cr**	**1 Cr**
Desintegration	**1W8 EN & 1W4 „durch“**	**200 Cr**	**2 Cr**

Explosions-Radius	**+1 Infantrie Hex (15m Raidus)**
Munition	**„nicht anwendbar“**

Waffentyp Fernkampf Raketen Werfer –System

Grundkosten 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite	**20**
Schadens-Würfel	**1/2x (Explosiv-System)**
	Flächenschaden +1 Infantrie-Hex (15m Durchm.)
Oder	**1x (Explosiv-System) wenn Munition ohne Explosiv-Radius**
Schadensbonus	**+0**
Treffer Mod	**WM+20**
Munition	**Raketen-Mun Magazin (Mun Punkte 40)**

Waffentyp Nahkampf Scharf

Grundkosten 20 Cr Preisfaktor 0,2 Cr / KP (T-Lel 1)

Grund-Reichweite	**0**
Schadens-Würfel	**1W3 Ball**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Unnötig**

Waffentyp Nahkampf Stumpf

Grundkosten 20 Cr Preisfaktor 0,2 Cr / KP (T-Lel 1)

Grund-Reichweite	**0**
Schadens-Würfel	**1W2 Ball**
Schadensbonus	**+2**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Unnötig**

Waffentyp Nahkampf Energie-Feld-Klinge

Grundkosten 300 Cr Preisfaktor 3 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite	**0**
Schadens-Würfel	**1W4 Ball**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+10**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 500)**

Waffentyp Nahkampf Energie-Klinge

Grundkosten 300 Cr Preisfaktor 3 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite	**0**
Schadens-Würfel	**1W6 EN**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+10**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 500)**

Waffentyp Nahkampf Desintegrator-Klinge

Grundkosten 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite	**0**
Schadens-Würfel	**1W4 EN & 1 W2 „durch“**
Schadensbonus	**+1**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 200)**

Waffentyp Kleber-Granate

Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 2)

Grund-Reichweite	**2**
Schadens-Würfel	**1W5 #**
Schadensbonus	**+1 #**
Treffer Mod	**WM+20**
Munition	**Kleber Patronen Magazin (Mun Punkte 100)**

Der Kleber ist zähflüssig und haftet und härtet aus, wenn er zusammengedrückt wird. Der Kleber hat folgende Effekte.
Munition Typ A .: Eine getroffene Person wird unabhängig von ihrer Panzerung in der Beweglichkeit behindert. WM- „#“ auf alle körperlichen Aktionen [Kampf / Körp / Handwerk / Pilot / Tech].
Munition Typ B .: Zusätzlich wird der Körper mit der Klebe-Seite gegen etwas gedrückt haftet der Kleber und es bedarf einer „STx5“ Probe [2 AKP] um sich los zu reißen.
Munition Typ C .: Zusätzlich leuchtet der Kleber phosphorisierend was den getroffenen Fleck in der Dunkelheit gut anpeilbar macht.
Diese Effekte halten 1 Stunde an, bis der Kleber in einer Athmosphäre aushärtet oder verlieren ihre Wirkung bei Vakuum oder Kälte (-10°C)

Waffentyp Nerfenstrahler (Disruptor & Stunner)

Grundkosten 5000 Cr Preisfaktor 50 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite	**4**
Schadens-Würfel	**0 (EN) & 1W8 # „durch“**
Schadensbonus	**+0 (EN) & +1 # „durch“**
Treffer Mod	**WM+0**
Munition	**Energie-Magazin (Mun Punkte 100)**

Der Nerfenstrahler ist eine harmlose Form des Desintegrators, der Schilden gegenüber Energieschaden verursacht, und die gleichen Durchdringungsregeln benutzt wie der Desintegrator. Aber wenn er trifft verursacht er starke Schmerzen. Dies führt zu Schmerz WMs für diese und die folgende Kampfrunde.

Kleber Granaten Sind im Vakuum und bei Kälte Wirkungslos. Sollte jemand aber von der Wirkung betroffen sein, und dann erst ins Vakuum oder die Kälte gehen, so dauert es etwa 1 Minute bis der Kleber ausfällt.

Da der Nerfen-Strahler eine Desintegrator Variante ist, schützen Vorkehrungen die gegen Desintegratoren schützen, natürlich auch hier vor.

Da der Nerfen-Strahler auch eine Stunner Variante ist, wirken Stunner Immunitäten und Stunner-Berserker auch hier gegen.

Waffentyp Hyper-Strahler

Grundkosten 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite	**20**
Schadens-Würfel	**1W4 EN**
Schadensbonus	**+1 & Strahlen-Vergiftung I**
Treffer Mod	**WM+10**
Munition	**Energie Magazin (Mun Punkte 200)**

Der Hyper-Strahler, oder auch „Wirrer“ genannt, ist eine Form des Lasers, der hyperenergetische Strahlung benutzt die sehr flüchtig ist. Zusätzlich zu dem Schaden der wie ein Laser Verbrennungen erzeugt, manipuliert ein Auftreffen auf organische Materie die Körperchemie. Durchdringt die Energie nicht die Rüstung, so tritt kein Effekt auf. Wird mindestens eine leichte Wunde erzeugt, so wirkt die Strahlenvergiftung. Bei mehreren davon wirkt immer nur die jeweils stärkste. Sind mehrere aktiv, so hat jede davon eine eigene Ablaufzeit.

Ein RTW Gift steht für jede Strahlen-Vergiftung zu Verfügung, bei deren Erfolg sich die Wirkung auf Null reduziert.

Strahlen-Vergiftung Effekte

Stufe	Gift RTW	AKP	INI	Dauer
1	a	-1	-1	1 min
2	b	-2	-2	2 min
3	b	-3	-3	3 min
4	c	-4	-4	4 min
5	c	-5	-5	5 min
6	c	-6	-6	6 min
7	d	-7	-7	7 min
8	d	-8	-8	8 min
9	d	-9	-9	9 min
10+	d	-10	-10	10 min

Hyper-Strahler werden auch als „High-Tech Laser“ beschrieben.

An und für sich würde es sich rechnen, jede normale Laserwaffe gegen diese Waffen aus zu tauschen, aber Wissenschaftler warnen vor Strahlenschäden bei den Trägern.

Die ersten Varianten dieser Waffen wurden bei Boliden gefunden. Es war eine Zyloh Erfindung die gegen Ende des Bolidenkrieges gemacht wurde.

Modifikation Fernkampf kleine Pistole

Grundpreis +0 Cr	**Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 2)**		
Schadenswürfel	**1x**	**Bonus-Schaden**	**0x**
Waffeneinsatz	**2 AKP**		
Reichweite	**Kurz x1 m**		
	Mittel x3 m		
	Weit x9 m		
	Extrem x18 m		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**500 g**		
Fertigkeit	**Pistolen & Gewehre**		
Treffer Mod	**WM+10**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2**		

Modifikation Fernkampf leichte Pistole

Grundpreis +0 Cr	**Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 2)**		
Schadenswürfel	**1x**	**Bonus-Schaden**	**1x**
Waffeneinsatz	**2 AKP**		
Reichweite	**Kurz x1 m**		
	Mittel x4 m		
	Weit x12 m		
	Extrem x24 m		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**600 g**		
Fertigkeit	**Pistolen & Gewehre**		
Treffer Mod	**WM+5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x3/4**		

Modifikation Fernkampf mittlere Pistole

Grundpreis +0 Cr	**Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 2)**		
Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**0x**
Waffeneinsatz	**2 AKP**		
Reichweite	**Kurz x1 m**		
	Mittel x4 m		
	Weit x9 m		
	Extrem x18 m		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**800 g**		
Fertigkeit	**Pistolen & Gewehre**		
Treffer Mod	**WM+0**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1**		

Magazin, Also Standard währen

1W6+2 = max 8 (100/6)/2 = 8,33 also 8 Schuß im Magazin

Kurz 5m
Mittel 15m
Weit 45m
Extrem 90m

Magazin Größen
Pistole
Gewehr
S-Inf-Waffe (Geschütz)

Energie Magazine
P-E-Mag 100 mE (Pistolen-energie-Magazin hat 100 Milli –Energie ein-heiten)
G-E-Mag 200 mE
SI-E-Mag 1000 mE

Wasserstoff Ma-gazine haben …
P-H-Mag 100 mH (Pistolen-Wasserstoff-Magazin hat 100 Milli –Wasserstoff Einheiten, also ca 10 cm³ (milli Gramm)
G-H-Mag 200 mH
SI-E-Mag 1000mH

Masse = Richtwert, und sollte Dem Design angepasst werden.

Modifikation Fernkampf Schwere Pistole

Grundpreis +100 Cr **Preisfaktor +1 Cr / KP (T-Lel 2)**

Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**2x**
Waffeneinsatz	**3 AKP**		
Reichweite	**Kurz x1 m**		
	Mittel x4 m		
	Weit x9 m		
	Extrem x18 m		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**1200 g**		
Fertigkeit	**Pistolen & Gewehre**		
Treffer Mod	**WM-10**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1**		

Modifikation Fernkampf Karabiner

Grundpreis +200 Cr **Preisfaktor +2 Cr / KP (T-Lel 2)**

Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**1x**
Waffeneinsatz	**3 AKP**		
Reichweite	**kurz x2 m**		
	Mittel x6 m		
	Weit x18 m		
	Extrem x54 m		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**2500 g**		
Fertigkeit	**Pistolen & Gewehre**		
Treffer Mod	**WM+5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2**		

Modifikation Fernkampf Gewehr

Grundpreis +300 Cr **Preisfaktor +3 Cr / KP (T-Lel 2)**

Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**2x**
Waffeneinsatz	**3 AKP**		
Reichweite	**Kurz x2 m**		
	Mittel x8 m		
	Weit x24 m		
	Extrem x120 m		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**4000 g**		
Fertigkeit	**Pistolen & Gewehre**		
Treffer Mod	**WM+0**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2**		

Modifikation Fernkampf leichtes-Infantrie-Geschütz

Grundpreis +400 Cr Preisfaktor +4 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel	**3x**	**Bonus-Schaden**	**2x**
Waffeneinsatz	**3 AKP**		
Reichweite	**Kurz x2 m**		
	Mittel x8 m		
	Weit x24 m		
	Extrem x120 m		
Größe	**1 Schwere Infantrie Waffen**		
Masse	**5000 g**		
Fertigkeit	**S-Inf-Waffen**		
Treffer Mod	**WM+5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2**		

Modifikation Fernkampf mittleres-Infantrie-Geschütz

Grundpreis +600 Cr Preisfaktor +6 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel	**4x**	**Bonus-Schaden**	**2x**
Waffeneinsatz	**4 AKP**		
Reichweite	**Kurz x2 m**		
	Mittel x8 m		
	Weit x24 m		
	Extrem x120 m		
Größe	**1 Schwere Infantrie Waffen**		
Masse	**8000 g**		
Fertigkeit	**S-Inf-Waffen**		
Treffer Mod	**WM+0**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2**		

Modifikation Fernkampf Schweres-Infantrie-Geschütz

Grundpreis +800 Cr Preisfaktor +8 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel	**5x**	**Bonus-Schaden**	**3x**
Waffeneinsatz	**4 AKP**		
Reichweite	**Kurz x2 m**		
	Mittel x8 m		
	Weit x24 m		
	Extrem x120 m		
Größe	**1 Schwere Infantrie Waffen**		
Masse	**10 000 g**		
Fertigkeit	**S-Inf-Waffen**		
Treffer Mod	**WM-5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2**		

Modifikation Fernkampf leichtes-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +4000 Cr Preisfaktor +40 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**1x FSP**	**Bonus-Schaden**	**x1 FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x100 m**	**-**	
	Mittel x200 m	**-**	
	Weit x400 m	**- 1/60 Klicks**	
	Extrem x600 m	**- 1/30 Klicks**	
Größe	**2 leichte Geschütze**		
Masse	**200 kg**		
Fertigkeit	**Artillerie Waffen / Geschütze**		
Treffer Mod	**WM+5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1 FSP**		

Modifikation Fernkampf mittlere-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +8000 Cr Preisfaktor +80 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**1x FSP**	**Bonus-Schaden**	**2x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x200 m**	**-**	
	Mittel x400 m	**-**	
	Weit x800 m	**-1/30 Klicks**	
	Extrem x1200 m	**-1/15 Klicks**	
Größe	**3 mittlere Geschütze**		
Masse	**500 kg**		
Fertigkeit	**Artillerie Waffen / Geschütze**		
Treffer Mod	**WM+0**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1 FSP**		

Modifikation Fernkampf Schweres-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +12000 Cr Preisfaktor +120 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**2x FSP**	**Bonus-Schaden**	**2x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x300 m**	**-**	
	Mittel x600 m	**-**	
	Weit x1200 m	**-1/20 klicks**	
	Extrem x1800 m	**-1/10 Klicks**	
Größe	**4 schwere Geschütze**		
Masse	**1000 kg**		
Fertigkeit	**Artillerie Waffen / Geschütze**		
Treffer Mod	**WM-5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1 FSP**		

Erweiterte Regel.:

Statt Munition zu haben können Energie-Waffen-Geschütze auch direkte Energie-Anschlüsse haben.

Da Geschütze über ca (2 x Größe) E Ladung verfügen würden , kann auch die Faustregel verwendet werden.

Reine Energie-Waffen benötigen 1E pro Schuß, Und Waffen mit E & H benötigen 2 E pro Schuß.

Modifikation Fernkampf Groß-Turm-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +50000 Cr Preisfaktor +500 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**3x FSP**	**Bonus-Schaden**	**3x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x400 m**	**-**	
	Mittel x800 m	**-**	
	Weit x1600 m	**-1/15 Klicks**	
	Extrem x2400 m	**-1/8 Klicks**	
Größe	**5 Große Turmwaffen**		
Masse	**10 t**		
Fertigkeit	**Artillerie Waffen / Geschütze**		
Treffer Mod	**WM-20**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2**		

Modifikation Fernkampf Groß-Direkt-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +100 KCr Preisfaktor +1 KCr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**4x FSP**	**Bonus-Schaden**	**4x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x500 m**	**-**	
	Mittel x1000 m	**-**	
	Weit x2000 m	**-1/10 klicks**	
	Extrem x3000 m	**-1/6 Klicks**	
Größe	**6 Große Direktfeuerwaffen**		
Masse	**50 t**		
Fertigkeit	**Artillerie Waffen / Geschütze**		
Treffer Mod	**WM-40**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2**		

Modifikation Fernkampf Groß-Direkt-Raketen System

Grundpreis +35 KCr Preisfaktor +350 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**4x FSP**	**Bonus-Schaden**	**0**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1 Klick**	**-30 km**	
	Mittel x4 Klick	**-120 km**	
	Weit x8 Klick	**-240 km**	
	Extrem x12 Klick	**-360 km**	
Größe	**5 Große Turmwaffe**		
Masse	**15 t**		
Fertigkeit	**Fernlenkwaffen**		
Treffer Mod	**WM+20**		
Mun-Magazin	**Schuß= (400 / Maximal Schaden)**		

Modifikation Fernkampf leichtes-Raum-Geschütz

Grundpreis +8000 Cr Preisfaktor +80 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**1x FSP**	**Bonus-Schaden**	**1x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1 Klick**	**-1 km**	
	Mittel x2 Klick	**-2 km**	
	Weit x3 Klick	**-3 km**	
	Extrem x4 Klick	**-4 km**	
Größe	**2 leichte Geschütze**		
Masse	**200 kg**		
Fertigkeit	**Geschütze**		
Treffer Mod	**WM+5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2**		

Modifikation Fernkampf mittleres-Raum-Geschütz

Grundpreis +16000 Cr Preisfaktor +160 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**1x FSP**	**Bonus-Schaden**	**2x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1,1 Klick**	**-1,1 km**	
	Mittel x2,2 Klick	**-2,1 km**	
	Weit x3,3 Klick	**-3,3 km**	
	Extrem x4,4 Klick	**-4,4 km**	
Größe	**3 mittlere Geschütze**		
Masse	**500 kg**		
Fertigkeit	**Geschütze**		
Treffer Mod	**WM+0**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2**		

Modifikation Fernkampf schweres-Raum-Geschütz

Grundpreis +24000 Cr Preisfaktor +240 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**2x FSP**	**Bonus-Schaden**	**2x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1,2 Klick**	**-1,2 km**	
	Mittel x2,4 Klick	**-2,4 km**	
	Weit x3,6 Klick	**-3,6 km**	
	Extrem x4,8 Klick	**-4,8 km**	
Größe	**4 schwere Geschütze**		
Masse	**1000 kg**		
Fertigkeit	**Geschütze**		
Treffer Mod	**WM+5**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2**		

Modifikation Fernkampf Groß-Turm-Raum-Geschütz

Grundpreis +100 KCr Preisfaktor +1 KCr / KP (T-Lel 4)

Schadenswürfel	**3x FSP**	**Bonus-Schaden**	**3x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1,5 Klick**	**-1,5 km**	
	Mittel x3 Klick	**-3 km**	
	Weit x6 Klick	**-6 km**	
	Extrem x9 Klick	**-9 km**	
Größe	**5 Große Turmwaffen**		
Masse	**15 t**		
Fertigkeit	**Artillerie Waffen / Geschütze**		
Treffer Mod	**WM-20**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1**		

Modifikation Fernkampf Groß-Direkt-Raum-Geschütz

Grundpreis +200 KCr Preisfaktor +2 KCr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**4x FSP**	**Bonus-Schaden**	**4x FSP**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x2 Klick**	**-2 km**	
	Mittel x4 Klick	**-4 km**	
	Weit x8 Klick	**-8 km**	
	Extrem x12 Klick	**-12 km**	
Größe	**6 Große Direktfeuerwaffen**		
Masse	**75 t**		
Fertigkeit	**Artillerie Waffen / Geschütze**		
Treffer Mod	**WM-40**		
Mun-Magazin	**Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1**		

Modifikation Fernkampf Groß Turm Raketen System

Grundpreis +25 KCr Preisfaktor +250 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**4x FSP**	**Bonus-Schaden**	**0**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1 Klick**	**-30 km**	
	Mittel x4 Klick	**-120 km**	
	Weit x8 Klick	**-240 km**	
	Extrem x12 Klick	**-360 km**	
Größe	**5 Große Turmwaffe**		
Masse	**15 t**		
Fertigkeit	**Fernlenkwaffen**		
Treffer Mod	**WM+20**		
Mun-Magazin	**Schuß= (200 / Maximal Schaden)**		

Modifikation Fernkampf kleines Raketen System

Grundpreis +4000 Cr Preisfaktor +40 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**1x FSP**	**Bonus-Schaden**	**0**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1 Klick**	**-30 km**	
	Mittel x4 Klick	**-120 km**	
	Weit x8 Klick	**-240 km**	
	Extrem x12 Klick	**-360 km**	
Größe	**2 leichte Geschütze**		
Masse	**500 kg**		
Fertigkeit	**Fernlenkwaffen**		
Treffer Mod	**WM+0**		
Mun-Magazin	**Schuß= (25 / Maximal Schaden)**		

Modifikation Fernkampf mittleres Raketen System

Grundpreis +8000 Cr Preisfaktor +80 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**2x FSP**	**Bonus-Schaden**	**0**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1 Klick**	**-30 km**	
	Mittel x4 Klick	**-120 km**	
	Weit x8 Klick	**-240 km**	
	Extrem x12 Klick	**-360 km**	
Größe	**3 mittlere Geschütze**		
Masse	**1000 kg**		
Fertigkeit	**Fernlenkwaffen**		
Treffer Mod	**WM+10**		
Mun-Magazin	**Schuß= (50 / Maximal Schaden)**		

Modifikation Fernkampf Raketen System

Grundpreis +12000 Cr Preisfaktor +120 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	**4x FSP**	**Bonus-Schaden**	**0**
Waffeneinsatz	**Fahrzeug-Steuerung**		
Reichweite	**Kurz x1 Klick**	**-30 km**	
	Mittel x4 Klick	**-120 km**	
	Weit x8 Klick	**-240 km**	
	Extrem x12 Klick	**-360 km**	
Größe	**4 schwere Geschütze**		
Masse	**2000 kg**		
Fertigkeit	**Fernlenkwaffen**		
Treffer Mod	**WM+20**		
Mun-Magazin	**Schuß= (100 / Maximal Schaden)**		

Zusatzregel.:

1x FSP entspricht Mini-Missels
2W6 FSP WM+20
Manöverschub 20
2 Rd Schub
Ini = 32

2x FPS entspricht Raketen
4W6 FSP WM+30
Manöverschub 16
6 Rd Schub
INI = 28

4x FSP entspricht
8W6 FSP WM+40
Manöverschub 12
30 Rd Schub
INI = 24

Es ist aber möglich auch große Raketen Lafetten mit kleinen Raketen zu bestücken.

Also hätte eine mittlere Lafette Mini-Missels immer noch 2W6 FSP und WM+20, aber doppelte Munition.

Modifikation leichte Wurf-Waffe

Grundpreis +0 Cr **Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 1)**

Schadenswürfel	**1x**	**Bonus-Schaden**	**1x**
Waffeneinsatz	**2 AKP**		
Reichweite	**Kurz**	**ST x 1 m**	
	Mittel	**ST x2 m**	
	Weit	**ST x4 m**	
	Extrem	**STx6 m**	
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**500 g Granaten oder 1000g Klingen**		
Fertigkeit	**Wurf-Waffe**		
Treffer Mod	**WM+0**		
Mun-Magazin	**nicht anwendbar / Nachladen nach 1 Wurf.**		

Modifikation mittlere Wurf-Waffe

Grundpreis 10 Cr **Preisfaktor 0,1 Cr / KP (T-Lel 1)**

Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**1x**
Waffeneinsatz	**3 AKP**		
Reichweite	**Kurz**	**ST x 1 m**	
	Mittel	**ST x2 m**	
	Weit	**ST x3 m**	
	Extrem	**STx4 m**	
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**1000 g Granaten oder 2500 g Klingen**		
Fertigkeit	**Wurf-Waffe**		
Treffer Mod	**WM-5**		
Mun-Magazin	**nicht anwendbar / Nachladen nach 1 Wurf.**		

Modifikation schwere Wurf-Waffe

Grundpreis +25 Cr **Preisfaktor +0,25 Cr / KP (T-Lel 1)**

Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**2x**
Waffeneinsatz	**4 AKP**		
Reichweite	**Kurz**	**ST x 1/2 m**	
	Mittel	**ST x1 m**	
	Weit	**ST x3/2 m**	
	Extrem	**STx2 m**	
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**2000 g Granaten oder 8000 g Klingen**		
Fertigkeit	**Wurf-Waffe**		
Treffer Mod	**WM-10**		
Mun-Magazin	**nicht anwendbar / Nachladen nach 1 Wurf.**		

Modifikation leichte Nahkampf-Waffe

Grundpreis +0 Cr **Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 1)**

Schadenswürfel	**1x**	**Bonus-Schaden**	**1x**
Waffeneinsatz	**2 AKP**		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**1000g**		
Fertigkeit	**Bewaffneter Nahkampf**		
Treffer Mod	**WM+0**	**Einhändig**	
Mun-Magazin	**Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1**		

Modifikation mittlere Nahkampf-Waffe

Grundpreis 10 Cr **Preisfaktor 0,1 Cr / KP (T-Lel 1)**

Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**1x**
Waffeneinsatz	**3 AKP**		
Größe	**0 Leichte Infantrie Waffe**		
Masse	**2500 g**		
Fertigkeit	**Bewaffneter Nahkampf**		
Treffer Mod	**WM-5**	**Einhändig**	
Mun-Magazin	**Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1**		

Modifikation schwere Nahkampf-Waffe

Grundpreis +25 Cr **Preisfaktor +0,25 Cr / KP (T-Lel 1)**

Schadenswürfel	**2x**	**Bonus-Schaden**	**2x**
Waffeneinsatz	**4 AKP**		
Größe	**1 Schwere Infantrie Waffe**		
Masse	**8000 g**		
Fertigkeit	**Bewaffnerter Nahkampf**		
Treffer Mod	**WM-10**	**Zweihändig**	
Mun-Magazin	**Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 2**		

Modifikation überschwere Nahkampf-Waffe

Grundpreis +50 Cr **Preisfaktor +0,5 Cr / KP (T-Lel 1)**

Schadenswürfel	**3x**	**Bonus-Schaden**	**2x**
Waffeneinsatz	**5 AKP**		
Größe	**1 schwere Infantrie Waffe**		
Masse	**16 000 g**		
Fertigkeit	**Bewaffnerter Nahkampf**		
Treffer Mod	**WM-15**	**Zweihändig**	
Mun-Magazin	**Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 2**		

Zusatzregel.:

Verteidigungs-Waffe

Statt Schaden zu verursachen, gibt es einen Nahkampf und Fernkampf Bonus WM bei der Fertigkeit Ausweichen und Parieren

Grund-Preis +0

Der WM für Parieren von Angriffen ist entspricht dem Maximum-Schaden der Waffe
x1 Fernkampf
x2 Nahkampf

Der Schaden wird hingegen gevierteilt, und der Treffer WM gilt für Angriffe damit.

KP	Reichweite	Radius	Mun	Schaden		Zielen
	Fern-kampf	Explosion	Magazin	Würfel & Bonus		WM
5	110%	110%	150%	nein	nein	+2
10	125%	125%	200%	nein	nein	+4
20	150 %	150 %	250%	W(x+1)	+0	+6
50	175%	175%	300%	W(x+1)	+1	+8
100	200%	200%	400%	W(x+2)	+1	+10
200	250%	250%	nein	W(x+2)	+2	+15
500	300%	300%	nein	W(X+3)	+2	+20
-1	90%	90%	90%	W(x-1)	+0	-2
-2	80%	80%	80%	W(x-1)	-1	-4
-5	60%	60%	60%	W(x-2)	-1	-10
-10	40%	40%	40%	W(x-2)	-2	-20
-15	20%	20%	20%	W(X-3)	-2	-30
-20	0%	0%	0%	nein	nein	-40
-25	nein	nein	nein	nein	nein	-50

0 Sicherung — **AUS es werden keine Kugeln verschossen. Die ist die allgemein angepriesene „Sicherung“**

0 Einzel-Schuß 1 — **EZ es wird 1 Kugel verschossen. AKP +0 / WM +0**

5 Doppel-Lauf 2 — **EZ es werden 2 Kugeln verschossen (1W2) AKP +0 / WM—5**

10 Dreifach-Lauf 3 — **EZ es werden 3 Kugeln verschossen (1W3) AKP +0 / WM –10**

20 Vierfach-Lauf 4 — **EZ es werden 4 Kugeln verschossen (1W4) AKP +0 / WM-15**

50 Fünffach-Lauf 5 — **EZ es werden 5 Kugeln verschossen (1W5) AKP +0 / WM-20**

100 Sechsfach-Lauf 6 — **EZ es werden 4 Kugeln verschossen (1W6) AKP +0 / WM-25**

Hinweis zu den Kampfregeln.

Der Zweite bis X-te Angriff ist „immer“ nur normal.

NUR der erste Angriff ist „voll“ oder „kritisch“

Die Anzahl der treffenden Kugeln kann sowohl...
„aufgesetzt“
Es treffen alle.
„konzentrisch“
1W (Anzahl)
„normal Streuend“
1W(Anzahl /2)
„Streufeuer“
1 Treffer
... sein

Hierbei sind Mehrfach-Läufe und Feuerstöße und Salven, Regeltechnisch gleichwertig.

Zusatzregel !
Maximum EZ / Rd = 24 / AKP-Kosten

Maximum FS / Rd =20 / AKP Kosten

Maximum SAL/RD =16 / AKP Kosten

-10	Kein Einzelfeuer möglich (wenn FS oder SAL gewählt)	
50	Feuerstoß FS es werden 4 Kugeln verschossen. Infantrie Waffen AKP +1 / WM +0 / Einfach-Lauf	
100	Salve SAL es werden 10 Kugeln verschossen. Infantrie Waffen AKP+2 / WM +0 / Einfach-Lauf	
200	Mehrfachlauf Fst. FS es werden 4 Kugeln pro Lauf verschossen Infantrie Waffen AKP+ "Läufe" / WM-5 / (1Wx Kugeln/ Treffer)	
500	Mehrfachlauf-Salve SAL es werden 10 Kugeln pro Lauf verschossen Infantrie Waffen AKP+ 1 + „Läufe"/ WM-10 /(1Wx Kugeln/ Treffer)	
10	Stabilisator 1	Hebt WM-5 auf, gibt aber keinen Bonus
20	Stabilisator 2	Hebt WM-10 auf, gibt aber keinen Bonus
40	Stabilisator 3	Hebt WM-15 auf, gibt aber keinen Bonus
50	Stabilisator 4	Hebt WM-20 auf, gibt aber keinen Bonus
100	Stabilisator 5	Hebt WM-25 auf, gibt aber keinen Bonus
5	Eingebauter Laserpointer (Infantrie-Waffen) WM +20 bei Komplexen Angriffen	
10	Eingebautes Zielfernrohr (Infantrie-Waffen) Reichweite um 1 Stufe heruntergesetzt bei komplexen Angriffen.	
15	Aufsteck-System für Laserpointer / Zielfernrohr / usw	
20	Eingebauter Computer-Display-Anschluss mit Zielkamera WM+20 bei Komplexen Angriffen	
5	elektronische Ladestands-Anzeige	
10	Fernsteuerung für je Magazin, Feuermodus oder Abfeuern	
5	Extra Ladekabel-Anschluss für E-Waffen	
10	Extra Ladekabel-Anschluss für H-Waffen oder Petrochem.	
15	Extra Lade-Munitions-Schlauch für Projektil / Bolzen-Waffen	
50	SMART-System für die Waffe. Beinhaltet, Comp-Display-Anschluss mit Zielkamera, Ladestands-Anzeige, Fernsteuerung für Magazin-Feuermodus & Abfeuern	
50	Schwere Waffe für „große Wesen" STAT 10+ (ansonsten +2 AKP & WM –20) AKP+1 WM-5 Bonus-Schadensmultiplokator + „x1" Masse der Waffe x2	
100	überschwere Waffe für „große Wesen" STAT 10+ (ansonsten +4 AKP & WM –30) AKP+2 WM-10 Bonus-Schadensmultiplokator + „x2" Masse der Waffe x 3	

Statt kugeln können natürlich auch Energie-Strahlen, Plasma –Kügelchen usw verschossen werden.

Waffen dürfen mehrer Feuer-Modies gleichzeitig besitzen

Z.b. .:
AUS, EZ, FS & SAL.
Das Umschalten kostet jeweils 1 AKP.

Für Nahkampf-Waffen ungeeignet erscheinen die Laufbezogenen Modifikatoren, aber eine Peitsche mit 4 Strängen währe wohl möglich.

SMART-Systeme benötigen entweder eine Kybernetische Verbesserung des Schützen, oder einen Handschuh und ein Verbindungskabel zu einem Brillen oder Helm-Display.

- **ungewollte Nachteile**

-5 Waffe neigt zum rosten und muß wöchentlich geputzt werden
-10 Waffe ist Rostanfällig. Jeden Tag putzen.....

-5 Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / RD (Ausfall 10%/RD)
-10 Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen / RD (Ausfall 20% /RD)
-15 Lauf überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / RD (Ausfall 50% / RD)

-5 benötigt eine Starke Hand 1 ST 6 ansonsten WM-5
-10 benötigt eine Starke Hand 2 ST 8 ansonsten WM-10
-15 benötigt eine Starke Hand 3 ST 10 ansonsten WM-15
-20 benötigt eine Starke Hand 4 ST 12 ansonsten WM-20
-25 benötigt eine Starke Hand 5 ST 14 ansonsten WM-25

-5 Patronen-Auswurf trifft den Schützen mit 1 TP (EN oder BAL)
-5 keine Schalldämpfer anschraubbar.
-5 Waffe klappert beängstigend bei (Kälte / Hitze / Regen)und hat WM—1W10 in dem Moment

-10 Waffe macht einen ziemlichen Lärm für ihre Größe. „LAUT!“
-10 teure Ersatzteile (Preis x2 für Reperaturen)
-10 ist schwer zu verstecken (Größe, Kanten, Anbauten)
-10 Komliziert gebaut (Tech WM –20)

-15 Waffen Elektronik hat Aussetzer, wenn nicht nach jedem Kampf geputzt wird (WM-10)
-15 Rassenspezifisch ausgelegt andere Rassen haben WM –20
-15 Störungsanfällig (10% Ausfallchance bei Kampfeinsatz / RD)
-15 Langsam (benötigt +1 AKP)

-20 Munitions-Zuführung klemmt oft (bei jedem „minimum-Schaden“ klemmt die Nachfolgende Patrone.)
-20 Feuermodus verstellt sich durch schießen.
1W4 1 Gesichert /2 EZ / 3 FS / 4 Sal
-20 Alien Technologie???? (Tech WM -50)
-20 Waffe ist Schwach (kann keine Kritischen Treffer machen)

-25 Waffe feuert unkontrolliert beim Hinwerfen.
(das ganze Magazin leer mit EZ je 10% FS je 15% SAL je 20% Treffer-Chance)
-25 Waffe ist empfindlich.
Explosionen, Stürze oder Fallenlassen verursachen einen „Ausfall“
-25 Waffe Fällt auseinander. Bei jedem „Pasch“ löst sich ein Bauteil und macht damit die Waffe zu 50% zu einem „Ausfall“
-25 Waffe ist sehr Schwach (kann keine „Volltreffer“+ besser machen)
-25 SEHR Langsam (benötigt AKP+2)

Erklärung zu .: „Lauf überhitzt“

Ein EZ gilt als 1 Angriff.

FS = 4 Angriffe

SAL = 10 Angriff

Die %-Chance wird 1 mal pro Runde gewürfelt.

Standard Weste

Grundpreis 500 Cr Preisfaktor 5 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +4	EN +4	Wahr	Körper
Kopf	0	0	0	0
Torso	8	8	0	-4
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	0	0	0	0

Standard Armschienen

Grundpreis 100 Cr Preisfaktor 1 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +2	EN +2	Wahr	Körp
Kopf	0	0	0	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	8	8	0	-2
Beine & Füße	0	0	0	0

Standard Beinschienen

Grundpreis 100 Cr Preisfaktor 1 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +2	EN +2	Wahr	Körp
Kopf	0	0	0	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	8	8	0	-2

Standard Hosen

Grundpreis 400 Cr Preisfaktor 4 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +4	EN +4	Wahr	Körp
Kopf	0	0	0	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	8	8	0	-2
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	8	8	0	-2

Zusatzregel

Rüstungen haben keine Einzel-Rüstungs-Fehler sondern nur Design-Fehler.

Gesamt-Rüstung
25% Kopf
50% Torso
25% Unterleib
25% Arme & H.
25% Beine & F.

Körper WM zählt für die Grundfertigkeiten
KAMPF
KÖRP
PILOT

Wahrnehmungs-WM zählt für die Grundfertigkeiten
CHAR
HAND
TECH
WAHR

Das bedeutet WISS und PSIONIK werden nicht behindert. Auch wenn man mit Flammenstößen in geschlossenen Raumanzügen vorsichtig sein sollte.

Standard Jacke

Grundpreis 600 Cr Preisfaktor 6 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +6	EN +6	Wahr	Körper
Kopf	0	0	0	0
Torso	8	8	0	-4
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	8	8	0	-2
Beine & Füße	0	0	0	0

Standard Anzug

Grundpreis 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +10	EN +10	Wahr	Körper
Kopf	0	0	0	0
Torso	8	8	0	-4
Unterleib	8	8	0	-2
Arme & Hände	8	8	0	-2
Beine & Füße	8	8	0	-2

Standard Helm

Grundpreis 300 Cr Preisfaktor 3 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +2	EN +2	Wahr	Körper
Kopf	8	8	-5	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	0	0	0	0

Die Rüstungs-Arten entstammen verschiednen TLs (Tech-Level)
Verschiedene Billig Felle sind TL 0
Leder & Ketten / Schuppen / Platten sind TL 1
Tuche sind TL 2
Und Misch-Stahl-Platten TL 3

Eine Samurai-Papier-Rüstung könnte Composit Platte TL 2 sein womit sie aus der oberen Tabelle aussteigt. Deswegen gelten dafür besser die Daumenregeln, anstatt klarer Festlegungen. Hohe Qualitäten können auch höhere Produktions-Prozesse benötigen und den TL in die Höhe treiben. Das entscheidet der Erschaffer (oder der Meister).

Die RK Modifikationen unterscheiden sich in 3 Arten

RK-Ball
„ändert alle Werte die in der Spalte BALL stehen“

RK-EN
„ändert alle Werte die in der Spalte EN stehen“

RK (z.b. isolierungsfehler)
„ändert die Gesamt-Rüstungs-Klasse in der Zeile RK“ (oder den speziell angezeigten teil RK nur ball oder nur EN)

Zusatzregel.:
Rüstungen erleiden Schaden. Pro RD die sie getroffen werden.
1 bei Summe von 20 Schaden der Waffen oder mehr.
+1 bei Mittleren W
+2 bei schwer. W.
+4 bei kom. W.
+alle bei tödl. W.
Der Rüstungs-Schaden senkt beide RK-Werte der Rüstung um diesen Betrag. Ist der Rüstung-Schaden größer als die Kleinere RK, wird der Rest vom andere abgezogen. Bei beiden RK =0 ist der Anzug Löchrig. (Druckverlust)

• Modifikationen Anzüge & Helme

-60	Leder-Tuch	RK Ball –6	RK EN +1	WM x 0
-50	Verstärktes Leder	RK Ball –4	RK EN –6	WM x 1/2
-40	Ketten-Geflecht	RK Ball –2	RK EN –6	WM x 1
-20	Schuppen-Geflecht	RK Ball +0	RK EN –5	WM x 2
0	Platten-Panzerung	RK Ball +0	RK EN –4	WM x 3
-50	Schutz-Tuch	RK Ball +0	RK EN –8	WM x 1/2
-50	Refleckt-Tuch	RK Ball –8	RK EN +0	WM x 0
-25	Flack-Tuch	RK Ball –2	RK EN –6	WM x 1/2
-25	Schmelz-Tuch	RK Ball –6	RK EN –2	WM x 1/2
0	Composit-Tuch	RK Ball +0	RK EN +0	WM x 1
0	Hartplast Platte	RK Ball +2	RK EN –4	WM x 1
0	Keramik-Platte	RK Ball –4	RK EN +2	WM x 1
+50	Karbonium-Platte	RK Ball +2	RK EN +2	WM x 2
+50	Titanium-Platte	RK Ball +4	RK EN +0	WM x 2
+50	Silicand-Platte	RK Ball +0	RK EN +4	WM x 2
+100	Schwere Compo PL	RK Ball +4	RK EN +4	WM x 3
+50	dicke Rüstung	RK Ball +1	RK EN +1	WM x (+1/2)
+100	etwas verstärkt 1	RK Ball +2	RK EN +2	WM x (+1/2)
+200	Verstärkt 2	RK Ball +4	RK EN +4	WM x (+1)
+100	leichte Materialien 1	RK Ball +0	RK EN +0	WM x (-1/2)
+200	sehr leichte Mat. 2	RK Ball +0	RK EN +0	WM x (-1)
+400	Extrem leichte Mat.3	RK Ball +0	RK EN +0	WM x (-1,5)
+600	Ultra leichte Mat. 4	RK Ball +0	RK EN +0	WM x (-2)
-25	dünne Rüstung	RK Ball x1/2	RK EN x1/2	WM x (-1/2)
-50	sehr dünne Rüstung	RK Ball x1/3	RK-EN x1/3	WM x (-1)

+100	Plating	Cameleon	Tarnfarbeffeckt WM+20
+100	Plating	Anti Splitter	Explosionen RK+2
+100	Plating	Anti PZDB– Mun	Schützt vor Pzds-Projektilen
+100	Plating	Anti Laser	Laser RK+2
+100	Plating	Anti Stun	Stunner RK+2
+100	Plating	Hitze Schutz	EN RK +2 (Flammer / Plasma....

+20	Luftdicht (Raumanzug fähig)	
+5	LEH-Adapter	
+5	Display	
+5	UKW-Kom (1)	
+10	Vital-Status-System	
+20	Kampf-Scanner	
+100	Variabel	Selbst-anpassend / Auto schließend / o.ä.
+500	Vario-System	Selbst umbauend RK & WM x0 wenn „offen“

+100	Kraft-Verstärker 1	ST+1	Größe +10%
+200	Kraft-Verstärker 2	ST+2	Größe +20%
+400	Kraft-Verstärker 3	ST+3	Größe +30%
+600	Kraft-Verstärker 4	ST+4	Größe +50%

Theoretisch sind auch Helme aus Tuch-Rüstungs stoff möglich, aber ob sie sinnvoll sind ist Fraglich.

Jedes Rüstungsteil an sich kann nur aus einem Stoff sein, aber ein Anzug darf aus verschiedenen Rüstungsteilen zusammengesetzt werden.

Platings werden nicht schlechter bei dünner rüstung und sind nicht kompatibel zueinander. Es ist also nicht möglich die Rüstung zu tarnen und bessere Rüstungswerte zu geben.

PZDS ist Panzerungs-durch-dringende-Spezial-Munition

Das Maximum von ST 15 wird nicht überschritten, egal wie stark der Anzug-Träger ist.

Die Anzug Systeme verbrauchen Energie. 1/10 000 E x KP / h

(Gefechtspanzer dürften 1 E mit eingebaut haben)

- **Ungewollte Nachteile**

-5	Materialfehler Dämpfung 1	RK-1 Ball (% Anteil / Anzug / RK)
-10	Materialfehler Dämpfung 2	RK-2 Ball
-15	Materialfehler Dämpfung 3	RK-3 Ball
-20	Materialfehler Dämpfung 4	RK-4 Ball
-25	Materialfehler Dämpfung 5	RK-5 Ball
-5	Materialfehler Isolierung 1	RK-1 EN
-10	Materialfehler Isolierung 2	RK-2 EN
-15	Materialfehler Isolierung 3	RK-3 EN
-20	Materialfehler Isolierung 4	RK-4 EN
-25	Materialfehler Isolierung 5	RK-5 EN

-5 Körper WM –5 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)
-10 Körper WM-10 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)
-15 Körper WM –15 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)
-20 Körper WM-20 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)
-25 Körper WM –25 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)

-5 hässlich
-5 tuntig
-5 unbequem (etwas eng geschnitten , o.ä.)
-5 stinkt intern
-5 zweckmäßig aber unmodisch.
-5 Wasser einsaugend (Schwer in Wasser, Schwimmen WM-20)
-5 benötigt 1/ Woche Pflege

-10 schwer Schwimmen & Hoch-g WM-20
-10 ECM anfällig (bei ECM Treffern 50% Ausfall der Elektronik)
-10 Unbeweglich (kein „Sitzen“ / „Knien“ möglich)
-10 Benötigt Täglich Pflege

-15 Rassenspezifisch (Andere Rassen erhalten Körper WM-20)
-15 Sensormarkierend (Fremd-Sensoren Scan WM+30)
-15 Reperatur Problematisch (Tech Wm-20)

-20 Wasseranfällig. Wasser & Regen führt zur Ausfall aller Elektronik.
-20 Nuttenkostüm (lässt die peinlichen Stellen sichtbar sein)

-25 Temperatur-Problem. (im Sommer warm & im Winter kühlt es)
-25 Rüstungs-Schwachstellen bei gezielten Treffern (nur 50% RK)
-25 Rüstung bröselt (RK –1 pro Treffer mit min 4 Schaden)

Hinweis Zusatzregel Rüstungsschäden

Rüstungen Verlieren ihre Wirkung durch Treffer.

RK –1 Pro
1 schwere Wunde
2 Mittlere Wun.
4 Leichte Wun.

RK –1 pro 10 Treffer die min 50% RK hatten aber nicht durch schlugen.

RK-1 pro 100 Treffer dir unter 50% RK waren

Die Vor und Nachteile dürfen (für NSCs) nicht aus dem Sozialen Bereich sein, sondern müssen an dem Körper haften. (Nur bei Characteren die „gespielt" werden ist das erlaubt. Die 10 Bonus Vorteilspunkte werden nicht gewährt) (In den Grundkosten sind die 10 Stufe 3 Programmierungen dabei)

Instabiler Genetoid
Grundpreis 10000 Cr Preisfaktor 100 Cr
Alle Körperlichen Attribute 2W6 (nicht verteilbar sondern
Alle geistigen Attribute 2W6 pro Attribut gewürfelt)

Stabiler Genetoid
Grundpreis 20000 Cr Preisfaktor 200 Cr
Alle körperlichen Attribute 7
Alle geistigen Attribute 7

Clone
Grundpreis 50000 Cr Preisfaktor 500 Cr
Alle körperlichen Attribute entsprechend dem Original.
Alle Geistigen Attribute entsprechend dem Original.
(Bessere Attribute durch Stufensteigerung werden nicht kopiert)
Die Vor und Nachteile des Originales werden soweit als möglich übernommen und müssen sich ausgleichen. Zusätzliche Modifikationen sind möglich. Das Wissen muß einzeln programmiert werden.
(die Vorteilspunkte kosten KP)

KP	Vorteile der Charakter-Erschaffung
5	1 Punkte Vorteil
20	2 Punkte Vorteil
45	3 Punkte Vorteil
80	4 Punkte Vorteil
125	5 Punkte Vorteil

	Nachteile der Charakter-Erschaffung	(der Hersteller wählt die Nachteile so, dass sie in sein Konzept passen)
1	1 Punkte Nachteil gewählt	
4	2 Punkte Nachteil gewählt	
9	3 Punkte Nachteil gewählt	
16	4 Punkte Nachteil gewählt	
25	5 Punkte Nachteil gewählt	

0	1 Punkte Nachteil zufällig bestimmt	(Entweder wirklich gewürfelt und abgezählt, oder der Meister wählt nach Gutdünken)
0	2 Punkte Nachteil zufällig bestimmt	
0	3 Punkte Nachteil zufällig bestimmt	
0	4 Punkte Nachteil zufällig bestimmt	
0	5 Punkte Nachteil zufällig bestimmt	

Genetoiden können zu jeder Rasse gehören. D.H. sie haben die „Rassen-Modifikationen" Fertigkeiten, welche durch die Rasse gelehrt werden haben sie normalerweise nicht.

Billig-Serie.:
Max 100 KP &
2 Punkte Vorteile
Nachteilspunkte gleichen Vorteilspunkte aus.

Massenware.:
Max 250 KP &
5 Punkte Vorteile
Nachteilspunkte gleichen Vorteilspunkte aus.

Einzelstück.:
Max „egal" KP &
5 Punkte Vorteile
Es dürfen 10 Nachteilspunkte weniger sein als Vorteilspunkte.

Limitierte Serie.:
Max 1000 KP &
5 Punkte Vorteile
Es dürfen 10 Nachteilspunkte weniger sein als Vorteilspunkte.

Gewollte Nachteile KOSTEN Geld.

- **Zusätzliche Konstruktions-Nachteile**

-1 Hautflecken
-1 Stimme nervig
-1 Retina-Abweichung
-1 stinkt unangenehm
-1 Gleichgültig
-1 Faul
-1 Gekennzeichnet (z.B. Stempel im Bauchnabel, Chip, Retina)
-1 (etwaige ähnliche Unannehmlichkeit)

-5 Schlechte Attribute I. 1 zufälliges Attribut –1
-5 Mutant I Hermaphrodit.
-5 Ersatz-Knochen aus Kunststoffen
-5 Zeit I Altert doppelt so schnell.
-5 keine Todesangst
-5 Feigling
-5 keine Angst vor Schmerzen
-5 Verabscheut „Normalos“
-5 Gefügig. Ist auf „Herrn“ fixiert und anhänglich

-10 Schlechte Attribute II. 2 zufälliges Attribut –1W2
-10 Mutant II Mischwesen, Ist eine Mischung verschiedener Rassen und ist „auffällig“
-10 Ersatz-Muskeln entsprechend Androiden-Muskeln
-10 Zeit II Altert 4 mal so schnell.
-10 Ungehorsam (Die Konditionierung ist fehlerhaft)

-15 Schlechte Attribute III. 3 zufälliges Attribut –1W3
-15 Mutant III Mischwesen. Ist eine Mischung verschiedener Rassen und erzeug überall Ablehnung.
-15 Ersatz-Organe „Cyborg Alpha“
-15 Zeit III Maximal 5 Jahre Lebenserwartung.
-15 Haßt „Normalos“

-20 Schlechte Attribute IV. 4 zufälliges Attribut –1W4
-20 Mutant IV Spezifische Aufgaben. 1 Fertigkeitsbereich WM+5 Und ALLE anderen WM –5
-20 Ersatz-Wahrnehmung „Cyborg Alpha“ Augen, Ohren, Nase.
-20 Zeit IV Maximal 2 Jahre Lebenserwartung.

-25 Schlechte Attribute V. 5 zufälliges Attribut –1W5
-25 Mutant V Tier. Kann keinerlei normale Ausrüstung benutzen
-25 Ersatz-Bewegung „Cyborg alpha“ Arme, Beine
-25 Zeit V Maximal 1 Jahr Lebenserwartung.

Attributs-Senkungen dürfen jedes Attribut nur 1 mal betreffen.

Mutant ist eine eigentlich nicht gewollte Abweichung die eintritt bei Mißerfolgen. In der Genetik.

Ersatz-### stammt aus falsch gewachsenen Körpern. Die Cyberware muß zusätzlich gekauft und operiert werden.

Zeit, ist Alterung und kann mit teuren Medikamenten gestoppt werden. Dadurch erweitert sich die Lebenserwartung, aber es rechnet sich finanziell nicht.

Hütte
Grundpreis 3 KCr Preisfaktor 30 Cr / KP

Größe	**WM+0 (Zielgröße)**
Sensoren	**„nein“ / (100m)**
KOM-System	**UKW 1, WM+0 / Hypercom „nein“ (Reichweite x1)**
System-Verbrauch	**1 E / 24h**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+1 E /RD) Acku (E x10) 10 E**
Rumpf	**4 FSP**
Panzerung	**2 FSP**
Nutz-Raum	**4**
Garten	**„nein“ / (10m²)**

Besteht aus dünnen Materialien und ist leicht auf zu bauen.

Haus
Grundpreis 10 KCr Preisfaktor 100 Cr / KP

Größe	**WM+5 (Zielgröße)**
Sensoren	**„nein“ / (100m)**
KOM-System	**UKW 2, WM+0 / Hypercom „nein“ (Reichweite x2)**
System-Verbrauch	**2 E / 24h**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+2 E /RD) Acku (E x10) 20 E**
Rumpf	**5 FSP**
Panzerung	**5 FSP**
Nutz-Raum	**8**
Garten	**„nein“ / (20m²)**

Besteht aus massiven Materialien und gilt als „haltbar“.

Beton-Haus
Grundpreis 25 KCr Preisfaktor 250 Cr / KP

Größe	**WM+10 (Zielgröße)**
Sensoren	**„nein“ / (100m)**
KOM-System	**UKW 4, WM+0 / Hypercom „nein“ (Reichweite x3)**
System-Verbrauch	**3 E / 24h**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+3 E /RD) Acku (E x10) 30 E**
Rumpf	**10 FSP**
Panzerung	**20 FSP**
Nutz-Raum	**12**
Garten	**„nein“ / (30m²)**

Besteht aus Hartem Materialien und widersteht leichten Erdbeben.

Nutz-Raum.:
Klein.: = 1
Klein-Küche
TV-Zimmer
Lager 5 m³
Kabine
Klein-Büro 1 P.
WC + Dusche

Std.: = 2
Küche
Wohnzimmer
Schlafzimmer
Eß-Zimmer
Kinderzimmer
Std-Büro 3 P.
Wachzimmer
Wach-Zentrale
Behandlungs-Z.
Bad + WC
FZG-Hangar 1

Groß.: = 4
Restaurant-Küche
Konferenz-Raum
Schlaf-Saal 10 P.
Speise-Saal
Suite
Groß-Büro 6 P.
Werkstatt
Labor
Schwimmbad
Verkaufsraum
FzG-Hangar 3
Med-Praxis
Lehr-Raum

Hochhaus
Grundpreis 150 KCr Preisfaktor 1500 Cr / KP

Größe	**WM+15 (Zielgröße)**
Sensoren	**„nein“ / (100m)**
KOM-System	**UKW 15, WM+0 / Hypercom „nein“ (Reichweite x4)**
System-Verbrauch	**4 E / 24h**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+4 E /RD) Acku (E x10) 40 E**
Rumpf	**30 FSP**
Panzerung	**100 FSP**
Nutz-Raum	**60**
Garten	**„nein“ / (50m²)**

Besteht aus Hartem Materialien und widersteht leichten Erdbeben.

Häuser-Block
Grundpreis 300 KCr Preisfaktor 3000 Cr / KP

Größe	**WM+20 (Zielgröße)**
Sensoren	**„nein“ / (200m)**
KOM-System	**UKW 20, WM+0 / Hypercom „nein“ (Reichweite x5)**
System-Verbrauch	**5 E / 24h**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+5 E /RD) Acku (E x10) 50 E**
Rumpf	**100 FSP**
Panzerung	**30 FSP**
Nutz-Raum	**100**
Garten	**„nein“ / (100m²)**

Besteht aus mittleren Materialien und gilt als z.b. Wohnkaserne.

Gebäude-Komplex
Grundpreis 1000 KCr Preisfaktor 10 KCr / KP

Größe	**WM+30 (Zielgröße)**
Sensoren	**„nein“ / (500m)**
KOM-System	**UKW 100, WM+0 / Hypercom „nein“ (Reichweite x10)**
System-Verbrauch	**10 E / 24h**
Reaktor	**(nein) Energie.: (+10 E /RD) Acku (E x10) 100 E**
Rumpf	**200 FSP**
Panzerung	**200 FSP**
Nutz-Raum	**300**
Garten	**„nein“ / (500m²)**

Besteht aus Hartem Materialien und widersteht leichten Erdbeben.

S.groß.: = 8
Groß-Küche
Konferenz Saal
Lazarett
Konzern-B. 25 P.
Groß-Labor
Markt-Raum
FZG-Hangar 10
Hör-Saal

Extrem Groß.:15
Offenes Landefeld
Raumboot
Fzg-Hangar 25
Fabrik-Halle

Groß.: 30
Hangar Raum-B.
Werft Raum-B.

###Groß.. 60
Offenes Landefeld
Raumschiff

###Groß.: 125
Hangar Raum-S.
Werft Raum-S.

###Groß.: 250
Offenes Landefeld
Großraumer

###Groß.: 500
Hangar Groß-R
Werft Groß-R

Gebäude haben normalerweise
Heizung
Kühlung
Sanitär-Anschluß
Wasser-Anschluß
E-Anschluß
1 Haupt-Tür
2 Neben-Türen
Fenster &
Sichtschutz

- **Sondereinbauten (nur für Immobilien)**

-20 **Rumpf KLEIN (T-Lel 1)**
Größe.: WM-5 / Nutzraum x 1/2
Schutzschirme / Strukur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x 1/2

50 **Rumpf GROß (T-Lel 2)**
Größe.: WM+5 / Nutzraum x 1,5
Schutzschirme / Strukur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x 1,5

100 **Rumpf SEHR GROß (T-Lel 3)**
Größe.: WM+10 / Nutzraum x2
Schutzschirme / Strukur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x2

50 **einfacher Keller (T-Lel 1)**
Größe WM +0 / Nutzraum x 1,5

100 **std Keller (T-Lel 2)**
Größe WM +0 / Nutzraum x 2

200 **Tiefkeller (T-Lel 3)**
Größe WM +0 / Nutzraum x 3

0 **Normalwelt-Bau**
5 **Wüßten-Welt-Bau (Hitze Resistent Schaden-2 TP)**
10 **Eis-Welt-Bau (Gute Wärme-Isolierung)**
20 **Wasser-Welt (schwimmfähig, Größe WM+5)**
30 **Giftige Welt (Luftdicht)**
50 **Vakuum-Welt (Luft und Druck dicht)**
75 **Überdruck-Welt (Luft und Druck dicht, Panzerung x2)**
100 **in der Luft (Größe WM+10, schwebend)**

25 **große Frachträume (nur bei großen Häusern)**
Lager fassen x10 Inhalt, Interne Struktur x 1/2
50 **sehr große Frachträume (nur bei sehr großen Häusern)**
Lager fassen x50 Inhalt, Interne Struktur x 1/4, Größe WM+5

**Reaktoren können eingebaut werden (Entsprechend Fahrzeug)**
**Schutzschirme können eingebaut werden (Entsprechend Fahrzeug)**
**Geschütze können eingebaut werden (Entsprechend Fahrzeug)**
**Panzerungen können eingebaut werden**
**Panzerungs-Mods können eingebaut werden**
**Reparatur-Systeme können eingebaut werden**
**Diebstahlschutz Modifikationen möglich**
**Reparatur-Systeme möglich**
**ECM-Systeme möglich**
**Internes Verteidigungs-System möglich**

Billig-Serie.:
Plastik
Kunstoff
Stahlplast
Karton-Wände
Billig-Farbe
Billig Elektronik

Massenware.:
Hart-Plast
Stein
Holz
Leicht-Stahl
Carbonit
Tapeten
std Elektronik

Limitierte Serie.:
Stein—Marmor
Edelstähle
Schutzglas
Verzierte Wände
Messing
Edelmetalle

Einzelstück.:
Alles möglich was Billig, Massenware oder Limitierte Serie erlaubt.

Möblierung.:
Die Preise der Möblierung und der Einrichtung sind unabhängig von der Konstruk-tion.

Ca 10% Haus
Wohn-Gebäude
Büro-Gebäude

Ca 25% Haus
Werkstatt
Handel

Ca 50% Haus
Labor
Industrie

Billig-Serie.:
Plastik
Kunstoff
Stahlplast
Karton-Wände
Billig-Farbe
Billig Elektronik

Massenware.:
Hart-Plast
Stein
Holz
Leicht-Stahl
Carbonit
Tapeten
std Elektronik

Limitierte Serie.:
Stein—Marmor
Edelstähle
Schutzglas
Verzierte Wände
Messing
Edelmetalle

Einzelstück.:
Alles möglich was Billig, Massenware oder Limitierte Serie erlaubt.

- **Sondereinbauten (nur für Immobilien)**

20 **Elektrifiziert (T-Lel 2)**
Es gibt elektrisches Licht, Schlösser, und Holo-TV

100 **Klapp-Einbau-Einrichtung ist eingebaut**
Möbliert mit fest eingebauten und weg-klappbaren Möbeln.
Wohn-Räume sind für doppelte Menge Personen geeignet.

50 **Computer-Systeme Kontrolle (T-Lel 3)**
Die Anlagen sind „vernetzt“ und Fernsteuerbar
Feuerleit +0 / Teilauto +0

10 **schwere Türen (T-Lel 1) Außen-Tür 2 FSP, Innen-Tür 1 FSP**
15 **gepanzerte Scheiben (T-Lel 3) Fenster haben 1 FSP**
10 **eigene Recycling-Anlage**
5 **Kurz-Sensoren eingebaut (angegebene Reichweite)**
20 **Flug-Sensoren eingebaut (Reichweite 10 km / 100m)**
50 **Raum-Sensoren eingebaut (Reichweite 1 L-Sec / 100m)**
5 **Linear-Kom eingebaut**
10 **Klein Hypercom eingebaut (Reichweite 1 L-Sec) 0,1 E /Rd**
20 **Hypercom eingebaut (Reichweite 10 L-Sec) 1 E/Rd**
5 **Balkone und Terrassen**

10 **große Gartenmauern**
-5 **kein Garten**
5 **großer Garten I (x2)**
10 **großer Garten II (x4)**
15 **großer Garten III (x10)**
20 **großer Garten IV (x25)**
25 **großer Garten V (x100)**

- **Zusätzliche Konstruktions-Nachteile**

-1 Farbe fleckig
-1 Gerüche durchziehen das Haus
-1 Tür-Kom/Klingel-Systeme zu leise / zu laut / quietschig
-1 Wände sind hellhörig
-1 Türen Quietschen
-1 Toiletten verstopfen öfter
-1 Ungünstige Gegend (Industrie o.ä. verhindert Ruhe & Erhohlung)
-1 gefährliche Gegend (naja auf der Straße sollte man Waffen tragen)

-5 Farbe hält maximal 1 Jahr beginnt ab zu blättern
-5 Abwässer-Gerüche im Haus
-5 Keine Kühlung eingebaut
-5 Schlecht zu belüften
-5 Beleuchtung fehlerhaft
-5 Diebstahlschutz fehlerhaft
-5 Boden uneben und Pfützenbildung ist normal
-5 Verwinkelt und unübersichtlich
-5 Küchengeräte fallen pro Jahr zu 30% aus

-10 Schimmelbildung
-10 keine Heizung eingebaut
-10 keine Fenster eingebaut
-10 Energiefressende Systeme (E-Verbrauch x2)
-10 Decken niedrig (max STAT 6)
-10 Schrägen und Durchgänge benötigen besondere Möbel
-10 Ungeziefer-Plage

-15 Kein BAD, WC, Wasserversorgung
-15 hoher Energie-Verbrauch (E-Verbrauch x10)
-15 Wände instabil (interne Struktur x1/2)
-15 Feuergefährlich. Energie-Waffen erzeugen zu 20% einen Brand
-15 Dach ist undicht. Bei Regen fließt Wasser die Wände hinab.
-15 Wände sind rissig und Das Haus ist zugig
-15 Schädlings-Verseuchung (z.B. Ratten)

-20 Panzerung Bröselig (Panzerungs-Kriticals x2)
-20 Elektrik ist Lebensgefährlich durch Pfusch
-20 Wände sind verzogen (alle Türen und Fenster lassen sich nur schwer öffnen und benötigen ST min 6)

-25 Baufällig (Struktur Kritikals x2)
-25 Dauernd neue Defekte (jeden Tag 20% Chance auf 1W4 Defekte)

Basis Elektronik-Computer (T-levl 3)

Grundpreis 50 Cr	**Preisfaktor 0,5 Cr / KP**
Größe	**Kleingerät**
System-Verbrauch	**25 EZ / 24h**
Acku	**5 EZ**
Rumpf	**10 TP**
Interner Speicher	**500 Pulse**
Paralelle Prog.	**2**
Daten ports	**1 haupt & 4 passive**

Personal-Computer (T-Lvl 4)

Grundpreis 100 Cr	**Preisfaktor 1 Cr / KP**
Größe	**Kleingerät**
System-Verbrauch	**5 EZ / 24h**
Acku	**1 EZ**
Rumpf	**5 TP**
Interner Speicher	**1000 Pulse**
Paralelle Prog.	**10**
Datenports	**2 haupt & 4 passive**

Computer-Kern (T-Lvl 4)

Grundpreis 10 KCr	**Preisfaktor 100 Cr / KP**
Größe	**Zentral-Rechner**
System-Verbrauch	**1 E / 24h**
Acku	**1 E**
Rumpf	**1 FSP**
Interner Speicher	**100 000 Pulse**
Paralelle Prog.	**100**
Datenports	**1 interface & 0 haupt & 0 passive**

Robotter-Simulationen, genau wie EGO-Simulationen sind eher kleine Programme die trotz ihrer Komplexität nur ca 10000 Pulse beinhalten. Sie beinhalten alle Fertigkeits-Programme die den Robotter ausmachen.

Zum Betrieb von Raumfahrzeugen werden Feuerleit / Pilot / Teilauto / Robot-Kontrolle / Sensoren / ECM / KOM benötigt.

Normaerweise werden standardisierte C-K eingesetzt. Abweichende C-Ks sind der Grund für viele technische Probleme, selbst wenn die C-Ks an sich besser sind.

Personal Computer benutzen Programme.

???	**Pulse**
Müll	**1**
Std	**2**
Spiele	**5**
Gute Tools (WM +5)	**10**
S.gute T. (WM +10)	**100**
Exelent T. (WM+15)	**1000**
Spezial	**1000+**

C-K-Programme müssen weniger „gut programmiert“, als „sauber abgestimmt“ werdenum bessere Bonies zu erhalten

Raumboot-Programme
10 000 Pulse
5 paralelle P

Raumschiff-Programme
20 000 Pulse
10 paralelle P

Großraumer-Programme
30 000 Pulse
15 paralelle P

Stations-Programme
30 000 Pulse
20 paralelle P

Robotter-Simulation „AvatarA
10 000 Pulse
5 paralelle P

PCs.:
Taschengeräte „klein“
Kleine PCs „std“
Home PCs „groß“
Netzwerk PCs „sehr groß“

Computer-Kerne.:
Not-Kern „klein“
Raumboot „std“
Raumschiff „groß“
Groß-Raumer „sehr groß“

-20 Klein (T-Lel 3)
Interner-Spreicher, Paralelle-Prog, E-Verbrauch, Rumpf x 1/2

0 std (T-Lvl 3)
Interner-Spreicher, Paralelle-Prog, E-Verbrauch, Rumpf x 1

50 groß (T-Lel 3)
Interner-Spreicher, Paralelle-Prog, E-Verbrauch, Rumpf x 2

100 sehr groß (T-Lel 3)
Interner-Spreicher, Paralelle-Prog, E-Verbrauch, Rumpf x 5

-5 wenig Speicher (x1/2 interner Speicher)
10 Zusatz Speicher I (x2 interner Speicher)
25 Zusatz Speicher II (x4 interner Speicher)
50 Zusatz Speicher III (x8 interner Speicher)
100 Zusatz Speicher IV (x15 interner Speicher)
200 Zusatz Speicher V (x20 interner Speicher)

-5 Langsamer Prozessor (x1/2 Paralelle Prog)
10 schneller Prozessor I (x 1,5 Paralelle Prog)
25 schneller Prozessor II (x 2 Paralelle Prog)
50 schneller Prozessor III (x 2,5 Paralelle Prog)
100 schneller Prozessor IV (x 3 Paralelle Prog)
200 schneller Prozessor V (x 3,5 Paralelle Prog)

-5 Leichtbau (x1/2 Rumpf TP)
5 Robust I (x2 Rumpf TP)
10 Robust II (x3 Rumpf TP)
25 Robust III (x4 Rumpf TP)
50 Robust IV (x5 Rumpf TP)
100 Robust V (x6 Rumpf TP)

10 Kleine Hardware Defense
Hack-Schutz 50% / WM-10 gegn. Programmierer
Paralelle-P x0,8 ,interner Speicher x0,8
25 mittlere Hardware Defense
Hack-Schutz 60% / WM-20 gegn. Programmierer
Paralelle-P x0,6 ,interner Speicher x0,6
50 große Hardware Defense
Hack-Schutz 80% / WM-30 gegn. Programmierer
Paralelle-P x0,4 ,interner Speicher x0,4
100 extreme Hardware Defense
Hack-Schutz 100% / WM-40 gegn. Programmierer
Paralelle-P x0,2 ,interner Speicher x0,2

5	Datenport I steckbare standard Leitung/ Gerät Tl 2
10	Datenport II Abroll standard Leitung TL 3
20	Datenport III Abroll Vario Leitung TL 4 (Anpassung an Buchse)
50	Datenport IV Nano-Faser-Leitung TL 5 (erschafft Verbindung)
100	Datenport V Vario-Nano Leitung TL 6 (kriecht durch Gehäuse)
5	zusätzlicher passiver Datenport TL3
10	eingebauter Funk Datenport TL 3
10	eingebaute Holo-Tastatur TL 4
10	eingebauter Holo-Bildschirm TL 3
5	eingebautes Micro & Lautsprecher TL 3
10	eingebautes Geheimfach 10% Gehäusevolumen TL 2
10	eingebaute Funk-Energieversorgung (externen Generator nötig)
1	Geheimer Schalter zum Einschalten
5	zusätzlicher Harware BIOS für Anti-Virus Reset

Datenports Haupt.: direkte Komunikation zu benachbarten Computern.

Passiv.: Einsteckbare Speicherchips, Internet Interfaces, Gps-Empfänger, Holo-Bildschirme, diverse standard Bildschirme, und vieles mehr.

Interfaces sind massiv parallel arbeitende Datenports die ein sehr umfangreiches Volumen haben und deswegen in Fahrzeuge eingebaut werden.

- **Zusätzliche Konstruktions-Nachteile**

-1 Tuntig
-1 hässliche Form
-1 Netzteile brummen
-1 lange Startzeiten
-1 verachtetes Betriebs-System

-5 Staub & Dreckanfällig
-5 Wasser anfällig
-5 Hitzeanfällig
-5 Kälteanfällig
-5 Vakuumanfällig
-5 schwer
-5 zu kleines Betriebs-System I (kann nur 90% Speicher verwalten)
-5 zu schwaches Betriebs-System I (kann nur 90% paralelle P. nutzen)
-5 hoher Energie-Verbrauch (x2)
-5 Stoßempfindlich

-10 Energie-inkompatibel zu „Standard“
-10 Interface-inkompatibel zu „Standard“
-10 zu kleines Betriebs-System II (kann nur 75% Speicher verwalten)
-10 zu schwaches Betriebs-System II (kann nur 75% paralelle P. nutzen)
-10 hoher Energie-Verbrauch (x4)
-10 Altlasten. 1x / Woche muß „aufgeräumt werden“

-15 zu kleines Betriebs-System III (kann nur 50% Speicher verwalten)
-15 zu schwaches Betriebs-System III (kann nur 50% paral. P. nutzen)
-15 hoher Energie-Verbrauch (x8)
-15 Sicherheits-check. Nutzt nur „Lizensierte Programme“

-20 zu kleines Betriebs-System IV (kann nur 25% Speicher verwalten)
-20 zu schwaches Betriebs-System IV (kann nur 25% paral. P. nutzen)
-20 hoher Energie-Verbrauch (x16)
-20 hat öfter „Aussetzer“ (20% pro „wichtige Situation“)

-25 zu kleines Betriebs-System V (kann nur 10% Speicher verwalten)
-25 zu schwaches Betriebs-System V (kann nur 10% paralelle P. nutzen)
-25 hoher Energie-Verbrauch (x32)
-25 Programme vermischen sich und führen zu „Fehlern“

Kampf

Das Grundprinzip einer Kampfrunde bleibt bei allem Gleich.

- **Taktik & Führungskraft Proben**
- **Ansagen der geplanten Aktionen**
- **Initiative würfeln**
- **Defensive Fertigkeiten**
- **Neutrale Fertigkeiten, Treffen und Schadensermittlung**

Hierbei ist festgelegt, dass eine RD (Runde = Kampfrunde) 10 Sekunden dauert und Aktionen erlaubt, welche die AKPs „verbrauchen“. „Aufsparen“ geht nicht, sondern nur „schon mal beginnen“.

Es wird unterscheiden zwischen verschiedenen Parallel laufenden Kampf-Formen. Die Stärke der Vorteile und Nachteile liegen sehr stark an der Spielrunde, und deren Fähigkeiten und Wünschen.

- **Taktischer Infantrie-Kampf**
- **Pseudo-Infantrie-Kampf**
- **Taktischer Fahrzeug-Kampf**
- **Pseudo-Fahrzeug-Kampf**
- **Taktischer Raumkampf**
- **Pseudo-Raumkampf**
- **Schlachten-Simulation**

Kampf –2

Kurz-Form.:

Taktik

Initiative

Defensiv-Aktionen

Aktionen der Personen in INI-Reihenfolge

Aufladung & Blutungen

Ende der RD

- **Kampfablauf**

Zuerst wie die Taktik gewürfelt und es werden alle Aktionen angesagt.

Als zweites wird die Initiative der laufenden Runde gewürfelt, und eine Reihenfolge festgelegt.

Als drittes werden alle Defensiven Aktionen Ausgeführt.
Das bedeutet, das Jagtpilot, Ausweichen, ECM, ECCM .gemacht werden, sofern sie nötig sind. Wenn eine Sensor Probe angekündigt ist, und es kommt zu vergleichenden Proben mit einer Tarnung oder Blendung, darf diese sofort erfolgen und muß nicht warten bis der Kombattant agieren darf.

Dann werden Überwachungs-Aktionen ausgeführt.
Deckungsfeuer / ECM bei eintreffenden Fernlenk Waffen / Waffeneinsatz bei Annäherung auf ### / ECCM –Einsatz gegen 1 Ziel in Reichweite bei ECM Einsatz. Diese Aktionen betreffen immer zuerst den ersten Feind, der diese Handlung ausführt, und es darf maximal 1 gleichartiger Angriff gegen einen Feind ausgeführt werden.

(Es ist also möglich Abwehr-Feuer und ECM-Einsatz zur Verteidigung gegen Fernlenk-Waffen ein zu setzen. Bei jeder eintreffenden Waffe hat der Verteidiger die Wahl welche er einsetzen will „bevor" er würfelt. Vorteil haft ist es also beide Verteidigungen auf unterschiedliche Entfernungen fest zu legen, um nicht dieselbe Waffe 2 mal zu vernichten.)

Dann kommen die Kombatanten in Reihenfolge ihrer Initiative dran. Bewegung / Angriffe vor, nach oder während der Bewegung / Reden oder Kom / Technik-Proben / ....

Alle Verwundungen und Schäden Treten sofort auf und haben Auswirkungen.

Am Ende der Runde werden dann Auflade-Raten gerechnet.
Blutungen werden gerechnet und haben Effekt.

Jetzt ist die Kampfrunde beendet und eine weitere beginnt

- ## Taktik & Führungskraft Proben

Es beginnt damit ,dass die am Kampf beteiligten in verschiedene Parteien aufgeteilt werden. Jede Partei beinhaltet zueinander freundliche Figuren und besteht as mindestens 1 Figur.

Dann wird von jeder Partei der Anführer ermittelt.
Dies kann sowohl eine „Wahl durch Gewohnheit" sein, (es wird keine Probe nötig) als auch ein „Ich übernehme das Kommando" (Führungskraft Proben werden zu beginn des Kampfes verglichen & die Beste gewinnt) zu Beginn des Kampfes.

Diese Führungskraft Proben dauern 5 AKP und haben für eine Stunde folgenden Zusatz-Effekt. Bonus auf 1 Fertigkeit nach Wahl.:

Erfolg =	**WM +2**
Guter-Erfolg =	**WM +5**
Kritischer-Erfolg =	**WM+10**

Um den Befehl zu übernehmen muß der neue Kommandeur die Führungskraft-Probe des bestehenden überbieten (besseren Erfolg haben)

Dem Anführer stehen zu Beginn jeder RD eine Taktik Probe zu.

Kampftaktik alleine (2 AKP) INI Bonus 1W4	**WM+20**
Kampftaktik Gruppe (5 AKP) INI Bonus 1W4	**WM+0**
Kampftaktik Raumkampf (5 AKP) INI Bonus 1W4	**WM +0**

Ein „keine Taktik Probe machen" bedeutet einen „schweren Miß-Erfolg"

Die Reihenfolge der Taktischen Ansagen beginnt beim schlechtesten Taktiker.: (K-Misserfolg) -> (S-Misserfolg) -> (Misserfolg) -> (Erfolg) -> (G-Erfolg) -> (K-Erfolg). Sollten dabei zwei gleiche Erfolge vorkommen, ist der mit dem schlechteren % Wert der schlechtere. Sollte auch dies Gleichstand wird solange von beiden ein W10 gewürfelt und verglichen, bis ein Würfel-Ergebnis kleiner , also „schlechter" ist.

- ## Ansagen der geplanten Aktionen

Wer mit „Ansagen" dran ist sagt komplett an. Es ist erlaubt, das eine Partei als Gesamtheit ansagt. Die Ansagen müssen nicht ganz genau definiert werden, es reicht, sie in Größe und Form, aber ohne Nennung des Zieles an zu sagen.

- **Als erstes werden Defensiv-Aktionen angesagt.**
  Ausweichen, Parieren, Jagdpilot, ECM.
- **als Zweites werden Neutrale Aktionen angesagt.**
  Sensor, Wahrnehmung, Technik, Bewegungs-AKPs, Sprechen & Alarm geben, Maschinen aktivieren, Türen öffnen.....

SC = Spieler-Character

NSC = Nicht-Spieler-Characer

Es gibt .:
schnelle Aktionen , ca 1 Sec , kosten 1 AKP.

Standard Aktionen, ca 2 Sekunden, kosten 2 AKP

Komplexe Aktionen, ca 4 Sekunden, Kosten 5 AKP

Wie ist es dann möglich 12 AKP in 10 Sekunden zu packen, oder gar 18 AKP ????

Ganz einfach.
Man tut Dinge parallele, oder hat weniger Denkzeit.

Nicht vergessen...
Auch hier gilt.:
Erfolg <= % Chance
G-E <= 1/2 % Chan.
K-E <= % Chance und Pasch
Miß-E > % Chance
S-Miß-E > 2x % Ch
K-Miß-E > % Chan und Pasch.

- **als Drittes werden Angriffe angesagt.**
  Art des Angriffes & Dauer, je Angriff
- **Als Viertes werden Überwachungsaktionen angesagt.**
  Deckungs-Feuer, Feuer bei Bewegung, (Die Schüsse können andere während derer Aktionen treffen, Es dürfen nur Standard oder Schnelle Angriffe ausgeführt werden) Abwart-Handlungen (+5 AKP auch „Komplexe Aktionen“ oder „alle AKP“)

Wenn alle fertig sind mit Ansagen, beginnt der aktive Teil der Kampfrunde.

- ## Initiative würfeln

Jede Kampfrunde wird die Initiativen-Reihenfolge ermittelt.
Jeder Kampfteilnehmer würfelt 1W10 und addiert einen Festwert hinzu.

- **Infantristen INI-Bonus (minus Verletzungs-Malies)**
- **Fahrzeuge + 1 pro 50 Km/h**
  (normal-Max Geschwindigkeit, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Flugzeuge + 1 pro 100 Km/h**
  (normal-Max Geschwindigkeit, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Raumboote +2 UND +1 Pro Manöverschub**
  (normal Schub, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Raumschiffe +1 Pro Manöverschub**
  (normal Schub, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Groß-Raumer, Stationen, Leviatane, Gebäude o.ä. ==> +0**

Derjenige mit dem höchsten Wert gewinnt, und Die Reihenfolge geht vom Höchsten zum Niedrigsten.
Gleichzeitige Ergebnisse werden von demjenigen mit dem Höheren „Festwert“ gewonnen. Ist auch dies gleich werden W10 Vergleichswürfel gewürfelt, bis einer gewinnt.

Fahrzeuge / Flugzeuge / Raumboote / Raumschiffe / Großraumer .... erlauben ihrer ganzen Besatzung zum gleichen Zeitpunkt zu agieren.

Verletzungen Senken auch Initiative während des Kampfes. Dadurch verschiebt sich auch die Reihenfolge im Kampf. Bei Einem Ergebnis unter Null hat dies keine besonderen Auswirkungen.

- ## Defensive Fertigkeiten

Alle Defensiven Aktionen gelten jetzt als „genutzt“ und haben Auswirkungen auf diese Kampfrunde. Es ist nicht möglich sie zu negieren oder zu vermeiden. Wer Ausweichen ansagt „TUT dies“ auch. Gewürfelt werden solche Dinge 1 mal Pro Angriff, wann immer der Angriff erfolgt.

Überwachungs-Aktionen die als Deckungs-Feuer bezeichnet werden sind separat genauer erklärt bei Deckungsfeuer

Feuer bei Bewegung bedeutet einen einzelnen Angriff, also EZ, FS oder SAL

Handlung bei Aktion, bedeutet, das man direkt nach der Auslösenden Handlung und vor weiteren anderen Handlungen die erste angesagten Aktionen ausführt und erst danach (nach dem der Auslösendezu Ende ist) alle anderen.

Raketen, Torpedos und Mini-Missels erhalten keinen Würfel sondern einfach das Würfelmaximum plus INI-bonus +10 Plus Größenbonus +4 plus Manöverschub. Das erleichtert das Benutzen von größeren Mengen von Raketen.

- **Neutrale Fertigkeiten, Treffen und Schadensermittlung**

Der mit der höchsten Initiative handelt als Erster alle seine restlichen angesagten Aktionen ab. Wenn er dabei Überwachungs-Aktionen auslöst, werden diese sofort und außerhalb der Reihe ausgeführt.

Wen jemand seine Aktionen „ändern" will, kostet ihn das 5 AKP und senkt seine Initiative um 5 Punkte. Sinkt der AKP -Wert auf „null" oder darunter, verfallen alle weiteren Aktionen und der Character tut abwarten. Falls nicht, sagt er „jetzt" komplett neu mit reduzierten AKP an. Defensiv Aktionen bleiben erhalten.

Bei Treffern erfolgen sofort die Defensiv-Würfe, dann wird der Schaden ermittelt und daraus resultierende Verletzungen. Die Auswirkungen der Verletzungen treten sofort ein.

AKP	Aktionen	Treffer WM
1	Feuermodus ändern „gesichert"-EZ-FS-SAL	
#	Angriff mit einer Waffe (AKP sind Waffenspezifisch)	+0
#+0	Angriff mit zwei (oder mehr) Waffen gleichzeitig	-50
# -1	Schneller Angriff mit einer Waffe	-20
#+3	Ruhiger Angriff mit einer Waffe	+20
#+3	Rüstungsdurchdringender Angriff (1/2 RK)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln normal	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln & Rüstungsdurchdringend	-50
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Torso (Blutung x2)	+0
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Unterleib (AKP x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Arm (WM x5 Arm)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Beim (Bew-Malus x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Kopf (WM x5)	-30
#+5	Abwarte-Handlung. (startet bei definiertem Ereignis)	+0
5	Ausweichen oder Parieren (alle Angriffe)	-20
5	Langes Zielen (bis zu 10 mal Stapelbar) für 1 Angriff	+10
2	In Deckung werfen	-50
2	Hin Knien / Hinlegen / Aufstehen / Aufrichten	+0
0	Stehen (Bewegung)	+0
2	Gehen (Bewegung) (AKP m)	-10

Rüstungs-Durchdringend bedeutet, das die Rüstung des Zieles nur zur Hälfte (aufgerundet) wirkt.

Meucheln erfordert eine zweite Probe auf die Fertigkeit Meucheln. Die Effekte und WMs stehen bei der Fertigkeit Meucheln niedergeschrieben.

Körperzonen Treffer werden gegen die Rüstung der Körperzone gerechnet, und haben zusätzliche Auswirkungen.

Torso
Blutungen x2

Unterleib
AKP-Verluste x2

Arm
(nur am Arm)
WM-Malies x5

Bein
Bewegungs-
-Verluste x2

Kopf
WM-Malies x5

„Komplexe Angriffe" sind alle jene #+3 AKP Angriffe

(wichtig für ZFR & Laserpointer)

Kampf –6

AKP	Aktionen	Treffer WM
3	Dauerlauf (Bewegung) (AKP +2W10 m)	-20
4	Rennen (Bewegung) (AKP +5W10 m)	-30
5	Sprinten (Bewegung) (AKP +8W10 m)	-40
5	Schleichen (Bewegung) (AKP / 3 m)	+0
5	Klettern (Bewegung)	-30
+1	Springen (Bewegung) (zusätzlich zu Bewegung)	-10
5	Fliegen / stürzen (Bewegung)	-20
1	Knopf drücken	
2	Tür öffnen	
5	Code eingeben	
1	Rufen „ 1 Wort“	
2	Nebenher 4 Worte sagen	
5	Nebenher 16 Worte sagen	
5	Psi-Fertigkeit einsetzen (Kampf & Konzentrations PSI)	+0
5	Psi-Fertigkeit normal aufrechterhalten	+0
0	Psi-Fertigkeit nebenher aufrechterhalten	-5
1	Waffe ziehen Pistole / Messer	-5
2	Waffe ziehen Karabiner / Gewehr / Machete	-10
5	Waffe Bereitmachen S-Inf-Wa / 2 Händer / Granate	-15
10	Entstören von Waffen	+0
1	Magazin Auswerfen & fallen lassen	+0
5	Magazin wechseln & wegstecken	+0
2	Patrone in Magazin stecken	+0
2	Ladekabel einstecken	+0
1	Magazin einstecken das bereitgehalten wird	+0
2	Etwas aus einer Tasche ziehen	+0
10	Raumanzug anlegen & Schließen	-20
5	Ini-Senken (Senkt die Initiative um 1 bis 20)	+0

Grundregel.:
Die angesagten Aktionen erfolgen vor und/oder nach der Bewegung, oder auch „1 pro Feind im Vorbeilaufen“

Zusatz-Regel.:
INITIATIVE senken.

Wenn Ein Kombatant seine Initiative freiwillig senken will, kann er dies auch Während des ansagen tun.

Er „WARTET ab“ Dabei sinken Initiative UND AKP. Sollten durch andere Einflüsse Die AKP oder die Initiative auf null fallen, entfallen die Handlungen komplett.

(WM-5 bei Psi aufrechterhalten bezieht sich auf „normale“ Trefferchancen, da die PSI– WMS ja –10 pro sind.)

Zusatzregel.:
KAMPF-PSI kann wie eine Waffe eingesetzt werden und somit Schnell , ruhig oder gezielt Treffen und die WMs dürfen darauf angewandt werden. Dies geht nicht bei Konzentrations PSI

Kampf –7

AKP	Aktionen des Fahrzeug-Kampfes	Fertigk WM	Treffer WM
#-1	Schnell arbeiten	-10	
#-2	Sehr schnell arbeiten	-20	
#-3	Extrem schnell arbeiten	-50	
#-4	Wahnsinnig schnell arbeiten	-100	
#+3	Zeit lassen / bei Angriff	+20	
#+3	Gezielt Schießen (Kritische Tabelle)	(var)	
5	Pilotieren von Fahrzeugen u.ä.	+0	+0
5	Jagd-Pilot einsetzen	+0	-20
5	Kommunikations-Brücke aufrecht erhalten	+50	
5	Funkspruch absetzen UKW / Hyper / Linear	+0	
5	ECM-Einsatz	+0	
5	ECCM-Einsatz	+0	
5	Sensor-Einsatz	+0	
5	Fernlenk-Waffe ausklinken	+100	+0
5	Fernlenkwaffe Steuern (Pilot oder Zielen)	+0	+0
5	Geschütz Einzelfeuer	+0	+0
+1	Geschütz Doppelfeuer (2ter Schuß) (Schuß Nr 2 / Überhitzung 1 auf W6)	-30	
+1	Geschütz Dreifachfeuer (3ter Schuß) (Schuß Nr 3/ Überhitzung 1-2 auf W6)	-60	
+1	Geschütz Vierfachfeuer (4ter Schuß) (Schuß Nr 4/ Überhitzung 1-3 auf W6)	-90	
5	Tech-Kontrolle auf Beta schalten	+0	
5	Tech-Kontrolle Auto-Reparatur aktivieren	+0	
5	Tech-Kontrolle Schild-Einstellung ändern	+100	
5	Tech-Kontrolle „diverse Systeme an/aus“	+0	
5	Tech-Kontrolle Schnell-Ladung Hyper-TR	-20	
5	Tech-Kontrolle „divers“	+0	
50	Geschütz manuell Nachladen	+0	
10	Not-Start	+0	-50

Das „schnell Arbeiten“ gibt einen Fertigkeits WM auf die schneller ausgeführte Fertigkeit. Niemand darf eine fertigkeit nutzen die unter 0% liegt.

Dies funktioniert nur bei den komplexen Aktionen des Fahrzeug und Raumkampfes.

Also werden aus 5 AKP somit 4...3..2, ... 1, aber niemals weniger als 1.

Die Treffer WM sind auf alle anderen Angriffe des Fahrzeuges an zu wenden .

Kom-Brücke aufrechterhalten bedeutet, dass alle Schiffe die zusammengeschaltet wurden die Besten Sensor Daten des Verbandes haben.

Die Tech-Kontrolle kann auch Systeme einstelle oder bedienen.

Schnell-Ladung des Hyper-Trieb-Werkes kostet doppelte E und läd bei Erfolg um 1W4 % statt dem 1 % auf. (je nachdem „/min“ oder „/Rd“

- **Feuermodus**

Waffen mit der Feuerart EZ können im „Einzelfeuer-Modus“ geschossen werden. Sie gelten als „normale“ Art zu treffen.

Wenn dabei durch mehrere parallele Läufe gleichzeitig gefeuert wird, wird mit 1W(Anzahl) gewürfelt wie viele treffen. Der „erste“ Treffer kann gut oder Kritisch sein. Alle anderen sind nur normale Erfolge.
Waffen die den Feuermodus FS haben können mit „Feuerstoß“ (4 Schüsse/FS) geschossen werden, und Waffen die SAL haben können mit „Salve“ (10 Schüsse/SAL) geschossen werden.

Hierbei ist ein „konzentriertes Feuern“ möglich bei dem möglichst viele Kugeln das eine Ziel treffen sollen. WM- (Anzahl x2) gilt, & 1W(Anzahl) Kugeln treffen.
FS = WM-8 & 1W4 Treffer
SAL = WM-20 & 1W10 Treffer

Das „Ziel bestreichen“ bedeutet, das Ziel mit lieber ein paar Kugeln zu treffen, statt zu verfehlen. WM+0 & 1W(Anzahl/2) Kugeln treffen.
FS = WM+0 & 1W2 Treffer
SAL = WM+0 & 1W5 Treffer

Auch ein „Streufeuer“ ist möglich, bei dem das Ziel dann möglichst von 1 Kugel getroffen wird, und viele andere Ziele „versehentlich“ getroffen werden können. WM+ (Anzahl x5) und 1 Kugel trifft.
FS= WM+20 & 1 Treffer
SAL= WM+50 & 1 Treffer

Explosions-Treffer haben meist einen Durchmesser von 15m Treffen also Jedem Im Ziel IF, oder haben einfach einen Radius von 7m. Das Ziel im direkt getroffenen Feld kann gut oder Kritisch getroffen werden, alle anderen nur „normal“.

Um ein 1m Feld zu treffen und dort die Explosion zum selben INI-Zeitpunkt der nächsten Runde erfolgen zu lassen ist WM+0 auf Wurfwaffen. Wenn die Granate aber sofort beim Treffen explodieren soll, um gute oder Kritische Treffer zu erzielen, ist ein WM-20 an zu wenden.

„Explosionen“ kann man nicht mit der Fertigkeit parieren oder ausweichen, aber die Figur darf ihr Ausweichen beenden und sich in Deckung werfen, wenn sie Ausweichen als Defensiv-Aktion nutzte.

Jeder der sich im Explosionsradius befindet wird getroffen, aber Deckung schützt zu „%-Verdeckt“ vor % des Schadens, und sich in Deckung werfen , gilt als automatisch „Erfolg beim Ausweichen“ (1/2 Schaden).

Erweiterte Regel.: In eine Richtung Feuern. Wenn keine direkte Trefferchance besteht, kann für „versehentliche“ Treffer gewürfelt werden.

Für jeden EZ-FS-SAL wird eine %-Chance gewürfelt

1m Neben dem Ziel „30%“

Hinter dem Ziel „20%“

Im IF des Zieles „10%“

„Querschläger“ im IF des Zieles „20%“

Davon treffen dann jeweils 1W (Anzahl) Kugeln.

Kugeln die getroffen haben, können andere nicht mehr treffen.

Erweiterte Regel.: Verfehlen beim Werfen. Ein Misserfolg bedeutet, dass das Ziel – Feld um (Kurzreichweite) verfehlt wurde. Die Richtung ist mit 1W8 bestimmt.
1 in Richtung des Angreifers
2..8 im Uhrzeigersinn herum.

- **ECM & ECCM & Sensoren**

Ein ECM Einsatz ist das gezielte Stören eines bestimmten Zieles, oder der Versuch sich selbst nicht ortbar zu machen. Jedes ECM hat 1 Einsatzversuch pro RD (mit Ausnahme von ECMs mit mehreren Zielen, welche mehrere Versuche haben, entsprechend ihrer maximalen Zielanzahl) Bei mehreren ECM-Aktionen gilt entweder der bessere Erfolg, oder ist sogar stapelbar.

1 Ziel Stören. (Effekt dauert 1 Rd) (Angriffs-Aktion)
„Fernlenk-Waffen stören" Bei einem Erfolg wird eine mini Missel, oder eine Rakete zerstört. Für einen Torpedo ist ein guter Erfolg notwendig. Eine Drone fallen bei einem kritischen Erfolg aus.
„Sensor blenden" bedarf eines besseren ECM Erfolges als das Ziel an Sensor Erfolg hat, wodurch der Sensor dann „blind" wird für 1 Rd.
„Kom stören" bedarf einen besseren ECM Erfolg, als das Ziel an Kom-Erfolg hat, wodurch alle Kommunikation nach außen zusammenbricht.
„Schild stören" verursacht einen 1W10 FSP Schildschaden-Treffer mit ECM Faktor 1 . (Es ist voller und kritischer Schaden möglich)
„Triebwerke stören" verursacht minus 1W10 WM auf Piloten-Proben wegen Triebwerkstottern (auch Hyper TR, und Jagtpilot) (WMs mehrerer ECMs sind additiv)
„Reaktor stören" verursacht minus 1W4 E/Rd Reaktorleistung.

„Sich selbst nicht ortbar machen"
Die Probe verwirrt alle Sensor-Strahlen die einen selbst treffen. Feindliche Sensoren werden quasi „pariert" (1 Probe pro Sensor) und um E 1 Stufe / gE 2 Stufen / KE 3 Stufen gesenkt.

ECCM (Defensive Aktion)
Kann versuchen ECM-Auswirkungen zu neutralisieren und ECM Angriffe zu verhindern. Somit zählt ein ECCM Einsatz als ECM Einsatz.

„1 Ziel ECM stören". Wenn der ECCM Erfolg gleich gut ist wie der ECM Erfolg des Zieles (Einer Angriffs-Aktion), so senkt er dessen Erfolg um 1 Stufe (z.b. guter Erfolg zu normaler Erfolg). Ist er sogar besser, so neutralisiert er ihn komplett.
„Selbst verteidigen". Jedes den Verteidiger angreifende ECM muß den ECCM Erfolg überbieten um zu wirken.

Sensoren-Einsatz (normale Aktion)
Es wird gleichzeitig „allgemein" und 1 Objekt „gezielt" gescannt.
„allgemein" Zeigt alle möglichen Objekte an, und gibt ihnen eine Freund Feind-Kennung, eine Größenkategorie, sowie eine laufende Nummer.
„gezielt" identifiziert das Objekt, und gibt genaue Klasseneinschätzungen sowie genauere Daten (siehe rechter Text) an.

Auch hier gilt.:

Sensor-Misserfolge zeigen aktive ungetarnte Ziele, sowie JEDE A-MAT-Ansammlung

Sensor Erfolge „E" zeigen zusätzlich Strukturen, und weitere Daten wie Energie Werte, Größe & Kategorie, Waffenarten, und dergleichen.

gE zeigen „gestealthe" Dinge die nicht Feuern oder ECM anwenden.

K-Erfolge geben WM+20 auf Treffen.

S-Mißerfolge und K-Mißerfolge zeigen nichts. WM-100 zum Treffen.

Std Regel.: Sensoren durchgehend laufen lassen.

Das bedeutet jede RD die nötigen AKP aus zu geben.

Dadurch hat der Sensor-Bediener sofort die Möglichkeit Sensor Proben zu machen wenn jemand sich versteckt.

- **Fernlenkwaffen nutzen. (Angriffs Aktion)**

Dazu gehören Mini Missels ,Raketen, Torpedos und auch Dronen. Diese Waffen werden in 1 Runde „gestartet", und in der Folgenden „Bewegt" und „Eingesetzt".

Starten ist eine Fernlenk Probe mit WM+100 und 5 AKP.
Dabei Kann ein von den Sensoren erfasstes Ziel als Ziel zugewiesen werden, auf den die Fernlenk-Waffe ab nächste RD zufliegt.

Das „Bewegen" kann die Fernlenk Waffe so lange selbst, solange sie dieses Ziel erfasst hat (solange das Ziel nicht erfolgreich die Sensoren blendet). Als Initiative gilt der Initiative wert des Angreifers.

In der RD, in welcher die Waffe das selbe Feld betritt wie das Ziel, gibt es mehrere Möglichkeiten.

A) selbst treffen lassen. Die Trefferchance berechnet sich aus „Raketen WM" plus „Zielgröße" auf Entfernung „kurz"
B) Fern lenken. Die Trefferchance berechnet sich aus „Waffenoffizier-Fertigkeit", „Zielcomputer-Bonus", „Raketen WM", „Zielgröße" und „Entfernung zwischen Fernlenker und Fernlenk Waffe"

Dronen Kampf wird ausführlicher im Bereich Raumkampf erläutert.

- **Kom-Brücke nutzen (Normale Aktion)**

Diese Komunikations-Brücke bindet alle Kombatanten einer Seite zusammen und gibt Daten weiter. Dazu gehören auch alle Fernlenkwaffen. Dadurch gilt der beste Sensor-Erfolg für alle. Eine Kom-Brücke kann auch über mehrere Runden aufrecht erhalten werden. Das bedeutet, jede RD 5 AKP auf zu wenden, aber sie funktioniert die ganze Rd und nicht nur ab Initiative-Punkt)

Std-Regel.:
Das „starten" ist eine Aktion die auch beschleunigt werden kann (WM-10 & -1 AKP bis WM-100 & -4 AKP)

Erweiterte Regel.:
Besatzungs-Mitglieder die im Schiff umherlaufen benötigen Zeit dafür.
Um an einen anderen Ort zu gelangen wie Brücke, Maschinenraum, Munitionslager, Frachtraum, Hangar, Geschützturm, ... bedarf es Zeit.
In Raumbooten alle 1 RD
Raum-Schiffen
klein 2 RD
Std 3 RD
Groß 4 RD
Sehr groß 5 RD
Großraumer
Klein 6 RD
Std 8 RD
Groß 10 RD
Sehr groß 12 RD
Stationen
Klein 12 RD
Std 18 RD
Groß 24 RD
Sehr groß 30 RD

Dabei wird davon ausgegangen das alle Möglichkeiten des schnellen Bewegens genutzt werden und erfolg haben.

- **Zusatztabellen**
- **ECM-Treffer**

Einige Waffen verursachen beim Treffen Elektromagnetische Störungen, welche Elektronik lahm legen können. Hierbei ist es wichtig wie Stark der ECM-Effekt ist. ECM (#) mal Waffenschaden wird mit dem Maximum (FSP/TP) verglichen, zur Bestimmung der %. Die Effekte dauern ECM (#) Rd.

SchutzschirmTreffer		Unter 1 %	Über 1 %	Über 10%
	Schutzschirm	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
Panzerungs-Treffer , oder Interne Treffer (oder LP)				
1		Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
2	Sensoren	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
3	KOM	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
4	ECM & ECCM	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
5	N-Triebwerk	2% Ausfall	5% Ausfall	20% Ausfall
6	H-Triebwerke	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
7	Teil-Auto-System	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
8	Pilot-Nav-System	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
9	Feuerleit-System	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
10	Sonder-System	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
11	Robotter Besatzung	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
12	Internes KOM	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
13	LEH	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
14	E-Waffen-Systeme	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
15	B-Waffen-Systeme	2% Ausfall	5% Ausfall	20% Ausfall
16	Passagier-Kabinen	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
17	Beleuchtung	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
18	Syntetisatoren	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
19	Not-energie	5% Ausfall	20% Ausfall	50% Ausfall
20	Reaktor	1% Ausfall	5% Ausfall	20% Ausfall

Ausgefallene Hyper-Triebwerke verlieren pro Rd 1W6 % Ladung.

Berechnungsbeispiel.:

Waffe die 10 Schaden macht und ECM2 hat trifft einen 100er Schild 2x10 =20 verglichen mit 100 sind das 20% (also 25% Ausfall des Schutzschirmes)

Trifft sie die Panzerung des 20 FSP Raumbootes. 2x10 verglichen mit 20 sind 100 % (also 50 % Ausfall des betroffenen Systemes)

ECM-Anfällige Schiffe (Nachteil) Haben dopelte Ausfallzeiten

- **Zufällige Defekte**

1W20	(1W6)	1-3	4-5	6
1	Scheinbare Reparatur zufälliger Defekte	„1“ & für 1 Rd	„1W6“ & 1 Rd	Alle & permanent
2	Sensoren (WM)	-10	-20	ausgefallen
3	KOM (WM)	-10	-20	ausgefallen
4	ECM & ECCM (WM)	-10	-20	ausgefallen
5	N-Triebwerk	Schub –2	Schub –5	ausgefallen
6	H-Triebwerke	Ohne E-Versorgung	Entlädt sich komplett	ausgefallen
7	Teil-Auto (WM)	-10	-20	ausgefallen
8	Pilot-Nav (WM)	-10	-20	ausgefallen
9	Feuerleit (WM)	-10	-20	ausgefallen
10	Sonder-System	abgeschaltet	Ohne Kontrolle	ausgefallen
11	Robotter Besatzung	WM-10	Ohne Kontrolle	ausgefallen
12	Internes KOM	rauscht	spinnt	ausgefallen
13	LEH	stinkt	giftig	ausgefallen
14	E-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
15	B-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
16	A-Grav (Pilot WM)	-10	-20	-50
17	Beleuchtung	flackert	Teilw dunkel	ausgefallen
18	Syntetisatoren	Geschmack	giftig	ausgefallen
19	Notenergie	-25%	-50%	ausgefallen
20	Reaktor	-5 E	-10 E	ausgefallen

Diese Ausfälle können auf Beta-Systeme umgeschaltet werden, oder wie jeder andere Schaden Repariert werden.

- **Explodierende Reaktoren**

Wenn Reaktoren Explodieren (Kritische Treffer, bevor der Reaktor ausfällt, oder das Schiff den Status WRACK erreicht), so richten diese Großen Schaden an.

Der Schaden ist immer Ball & EN jeweils einzeln gewürfelt.

	Je 5 E	Je 5E	Je 5 E	Je 5 E
Planetare Explosion	1 Km	30 Km	300 Km	10000 Km
Leer-Raum Expl	0 Klicks	1 Klick	10 Klicks	20 Klicks
ATOM-Reaktor	1W4 FSP			
FISSION-Reaktor	1W3 FSP			
PLASMA-Reaktor	1 W6 FSP			
FUSIONS-Reaktor	1W10 FSP			
A-MAT-Reaktor	1W10 FSP	1W8 FSP	1W4 FSP	1W2 FSP
Schwarzschild-Re	1W20 FSP	1W12 FSP	1W8 FSP	1W4 FSP
Petro-chem	1W10 TP			
Wasserkraft	1W6 TP			

Im Raum Treibende Objekte stellen manchmal eine Gefahr dar. Hier ihre Werte, falls sie zu Bekämpfen sind.

Objekte	Größe	Masse	INT	Panz
Meteor	-30	100 kg	1 FSP	2 FSP
1 CUM	-20	Ca 5 t	2 FSP	4 FSP
5 CUM	-10	Ca 25 t	10 FSP	20 FSP
25 CUM	-5	Ca 125t	25 FSP	50 FSP
Raumboot	+0	Ca 1 Kt	50 FSP	100 FSP
Raumschiff	+20	Ca 1 Mt	250 FSP	500 FSP
Großraumer	+40	Ca 1 Gt	2500 FSP	10 K FSP
Sationen	+60	Ca 1 Tt	25 K FSP	100 K FSP

Zusatzregel.: Normalerweise Explodiert ein Reaktor erst 1 W6 Rd nach erleiden des Kritischen Treffers

Zusatzregel.: Natürlich kann man auch derartige Explosionen durch „Bomben“ erreichen. Ein Torpedo z.b. entspräche einem Reaktor mit Geringer Leistung. A-Mat-Torpedos sind Planetenkiller und hoch verboten. NIE wurde jemand der sie auf Planeten einsetze gelobt, im Gegenteil immer wieder gab es Schauprozesse mit Hinrichtungen.

Gerade das Entzünden der Athmosphäre und die Flammenwelle die dabei um den Planeten rast mit ca 1000 Km /h ist übelst. Manche öder Steinbrocken waren früher schöne Welten.

- **Energie-Hunger**

Grundregel.:
Energie wird am Anfange der Kampfrunde verteilt.
Jedes System, welches nicht genug Energie hat, fällt aus.

Reihenfolge der Versorgung.
Schutzschirme, Triebwerke, Sonder-Systeme, Waffen.

Erweiterte Regel.:
Systeme die gar keine Energie erhalten, Schalten ab, sofern sie keine eigene Reserve haben.
Schutzschirme Schalten aus & verlieren 1W10 % Max FSP / RD
Triebwerke Schalten aus & A-Grav setzt aus.
Sonder Systeme fallen aus.
Waffen werden nicht geladen.

Systeme die Zu wenig Energie erhalten fallen nicht komplett aus.
Bei 50% Versorgung
Schutzschirm Schaltet ab, aber entlädt sich nicht.
Triebwerke arbeiten noch mit 25% Leistung, A-Grav ist aktiv.
Sonder-Systeme haben Aussetzer, und haben 1/4 tel Effekt.
Waffen laden nur um einen %-Betrag auf.

Zusatzregel.:
Wenn durch Ionisierung Schiffe getroffen werden, und sie mehr Energie-Leistung verlieren, als ihr Reaktor leistet, fallen alle Systeme aus. Auch alle Waffen, die noch Munition hätten. Nur noch rudimentäre Energie-Systeme wie Notlicht (Flüssigkeits-Systeme die aufgrund elektrochemischer Reaktion leuchten) und Not-LEH (CO zu O Umwandlung durch Chemische Reaktion.)

Zusatzregel.:
Die Energie-Verteilung kann als „Technik-Kontrolle“ auch gezielt verändert werden. Es ist also möglich auf 1 E genau seine Energie zu verteilen wenn ein TECH sich die zeit dafür nimmt. Diese Einstellung kann als „gilt nur 1 Runde“ oder als „dauerhaft eingestellt“ markiert werden. Wenn dies nicht klar ist, ist sie fest eingestellt, was meist zu ernsten Problemen führt.

- **Taktischer Infantrie-Kampf**

Ein Feld ist 1 x 1 m Groß und kann 1 kämpfende Figur beinhalten, oder 2 die sich behindern (Ausweichen-50, Angreifen –20).

Eine Figur hat in der jeweiligen Runde, BP (Bewegungspunkte) entsprechend ihrer m pro RD Geschwindigkeit.

Das „Waagerecht" oder „Senkrechte" bewegen auf der Karte kostet 1 BP pro Feld. Das „Diagonale" bewegen kostet 1,5 BP pro 1 Feld. (aufrunden)
A) Beim „Gehen" oder „Schleichen" darf sich ohne Limitierung gedreht werden.
B) Beim „Dauerlauf" „ Rennen" oder „Sprinten" darf nur geradeaus gelaufen werden und muß pro 45° Drehung eine Probe auf „Rennen" geschafft werden. Ein Mißerfolg bedeutet 1W6m geradeaus laufen. Es dürfen pro RD maximal so viel Drehungen ausgeführt werden, wie der Läufer GE (Geschicklichkeit) hat. Ein „vor die Wand laufen" verursacht 1W6

					12		
A	1	2				10	
			4			9	
			5	6	7	8	

				1 W 6 m ==>							12
B	1	2	#	4	5	6	7	8	9	#	11
				5							
					#	7	8	9	#	11	12
						8				12	
							9				13

TP Schaden und beendet die Bewegung für die ganze Runde.

Gehen = AKP m /RD	**ca 12m**	**2 AKP**
Schleichen = (AKP/4) m /RD	**ca 3 m**	**5 AKP**
Dauerlauf = AKP +2W10 m / RD (probe Rennen)	**ca 24m**	**3 AKP**
Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)	**ca 39m**	**4 AKP**
Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)	**ca 56 m**	**5 AKP**

Gute Erfolge bedeuten ja Volles Würfel-Ergebnis.....
Kritische Bedeuten Volles Würfel-Ergebnis PLUS Würfeln, hierfür wird der AKP Grundwert aber NICHT verdoppelt., da das Rennen eine Probe auf den Würfel-Bonus zusätzlich zu den AKP ist.

Beliebige Angriffe dürfen VOR und NACH der Bewegung erfolgen. Während nur maximal 1 pro Ziel.

Besetzte Felder dürfen nur betreten werden, wenn derjenige darin dem zustimmt. (oder wenn man denjenigen „anspringt") Ein „Überspringen" ist kein Angriff, sondern eine Bewegung. Und erfordert eine Springen Probe mit einem WM-30. (WM-10 um Zylohs zu überspringen).

Zusatzregel.: Sackarathas könne auf 2 Beinen maximal „Gehen"

Auf 4 Beinen auch „Dauerlauf" ,„Rennen" und „Sprinten".

Wenn sie zum „Sprinten" auf „alle Sechse" gehen, erhalten sie einen Rennen-WM+20, sofern sie dazu die Hände relativ Frei haben.

Zusatzregel.: ANSPRINGEN.: Die Bewegung endet im Feld. Der Unbewaffnet Nahkampf-Angriff bekommt einen WM+20. Ist der Angriff ein besserer Erfolg als das „Parieren & Ausweichen" so wird das Ziel zu Boden gerissen.

(der Angriff wird genauer bei den unbewaffneten Spezialangriffen erläutert.)

- **Null-G / Hoch-G**

Null & Niedrig G (Erweitert Regel)
Ein „sicherer Stand" erlaubt ohne Probleme zu Schleichen ,Ausweichen und Angreifen. Diesen „sicheren Stand" erlangt ein Character durch Magnetsolen und auf dem Boden stehen, oder durch eine nur für diese Runde gültige Null-G-Probe WM+0 (2 AKP WM+0).

Diese Null-G Probe gibt bei Erfolg die Möglichkeit von nun an sicher zu Stehen, falls man Magnetschuhe hat, oder ohne den sicheren Stand zu „gehen" / „Dauerlauf" / „rennen" / „sprinten" (mit durch die Gegend Springen.) Fliegende Wesen dürfen zum „Schneller Bewegen" auch ihre „Akrobatik" einsetzen.

Zusätzlich bestimmt diese Null-G Probe mit welchem Handycap der kämpfende diese Runde arbeitet. Ausweichen, Angreifen, Technische Proben und Kampf-Psi haben....

E	**keine Probleme & WM-10 auf Ausweichen**
gE	**Keine Probleme**
kE	**Keine Probleme & WM+10 auf Ausweichen**
M	**1/2 Chance**
SM	**1/3 Chance**
Fumble	**1/4 Chance (plus geg fumbel Auswirkungen)**

Hoch G (Erweiterte Regel)
Hoch G ist problematischer als Niedrig-G.
Einen „sicheren Stand" um ohne Probleme zu Schleichen, Ausweichen und an zu greifen, erreicht man nur mit einer eigenen Antigrav-Ausrüstung.

Alle anderen müssen jede RD eine Hoch-G Probe machen, deren Erfolg größere Auswirkungen hat als bei Niedrig-G.
[KAMPF, TECHnik, PILOTieren, HANDwerk, Kampf-Psi, u.v.m.]

E	**WM-10 pro G zu viel. Volle AKP**
gE	**WM-10 pro G zu viel. Volle AKP**
kE	**WM-5 pro g zu viel. Volle AKP**
M	**WM-10 pro G zu viel. AKP - G zu viel.**
SM	**WM-10 pro G zu viel. AKP - 2x G zu viel.**
Fumble	**WM-20 pro G zu viel. AKP - 3x G zu viel.**

Die Null-G und Hoch G Probe darf auch Schnell (1 AKP WM -20) und auch Komplex (5 AKP WM +20) erfolgen . Diese Probe hat einen WM+0 auf Angriffe als „Bewegungs-Art"

Ja in der Schwerelosigkeit können Fayizahre recht passabel „Fliegen"

Wahrnehmungen, Sensoren, Konzentrations Psi und Pilotieren erleiden zum Beispiel keine Nachteile.

Ein A-Grav-Gürtel genau wie erfolgreiches Telekinetisches Schweben lassen gilt als automatischer Erfolg.

Ein Antigrav-Gürtel zum Beispiel ist hier Sehr hilfreich. Man kann zwar nur Schleichen wenn es zum schweben nicht mehr reicht, aber wenigstens ohne hin zu fallen.

- **Treffen**

Nach zusammenrechnen aller Treffer-WMs wird auf diese Chance eine %-Probe gewürfelt. (G-Erfolge & K-Erfolge möglich)
Hierbei gilt.:
Es wird erst die gesamte %-Chance ausgerechnet, bevor sie durch die Entfernung verändert wird.
Nahkampf oder Kurze Distanz = volle %-Cance
Mittlere Distanz = % Chance /2
Weite Distanz = %-Chance /3
Extreme Distanz = %-Chance /4

Direkt danach erfolgt das „Ausweichen“
(Senkt den Schaden , der die Figur Trifft. Sowohl Schutzschirm, als auch Psi-Felder, als auch Rüstung müssen sich nur mit dem gesenkten Schaden herum plagen. Der Schaden wird um (E = x/2, G-E = x/3, K-E = x/4). reduziert,)

Bei Feuerstößen oder Salven werden jetzt die Anzahl der Treffer ermittelt, und jeder einzelne Treffer gegen die Rüstung gerechnet, und die Verletzung fest gestellt.

- **Schaden**

Als erstes werden Schutzschirme um deren Betrag gesenkt. (Schutzschirme werden um den Schaden geschwächt) Was nicht durch Schutzschirme aufgehalten wird, Trifft auf die Panzerung und wird um den Betrag der RK gesenkt. Was dann übrig bleibt wird als „Verwundung“ aufgeschrieben.

Ballistischer und Energetischer Schaden wird separat gerechnet
(BALL-Schaden des Angreifers) minus (Ball-RK des Zieles) = Ballistische Verletzung.
(EN-Schaden des Angreifers) minus (EN-RK des Zieles) = Energetische Verletzung.

„Ballistische Verletzung“ plus „Energetische Verletzung“ ergibt die Verwundung. Diese Kostet LP (oder TP bei Objekten) und wird auf dem Schadensmonitor jeweils einzeln eingetragen.

Eine Figur die mehr LP „verletzt“ hat , als ihr LP-Maximum erlaubt ist bewusstlos und liegt im Sterben. Doppelt soviel LP „verletzt“ zu haben wie das LP-Maximum ist sofort tödlich. (Nur experimentale Cyberware lässt den Körper sich dann noch vielleicht bewegen)

Zusatzregel Erfolge.:
Schaden wird gewürfelt

G-Erfolge.:
Schaden ist Würfelmaximum beim ersten Schuß und Würfelschaden für alle weiteren.

K-Erfolge.:
Schaden ist Würfel-Maximum PLUS Würfel-Ergebnis beim ersten Schuß und Würfelschaden für alle weiteren.

Zusatzregel.:
Rüstungen erleiden Schaden. Pro RD die sie getroffen werden.
1 bei Summe von 20 Waffen Schaden oder mehr.
+1 bei Mittleren W
+2 bei schwer. W.
+4 bei kom. W.
+alle bei tödl. W.
(Wie bei der Rüstungs-Konstruktion)

LP-Verluste sind Wunden, Blutingen Knochenbrüche, und in schweren Fällen auch abgerissene Gliedmaße und zerstörte Organe. Sie heilen nur Langsam. Nach 1 Woche Ruhe und Erholung, heilt jede Wunde um 1 LP. Sollte der Verletzte hingegen arbeiten, ist schon für jede Wunde ein RTW-Gift (alpha) nötig, damit der Effekt eintritt. Zusätzlich können sich Wunden bei Kritischen Misserfolgen bei dem RTW (Rettungswurf) auch verschlimmern. Sie beginne zu eitern, was 1W6 LP-Schaden verursacht pro Tag solange sie unbehandelt bleibt.

Erweiterte-Regel.:
Verwundungen bis zu 10% LP max sind „leicht“
(WM-1 / INI –1 / AKP –1/ Blutung 0 Pro (KO x1) „min oder RD“)
Verwundungen bis zu 25% LP max sind „mittel“
(WM-5 / INI –2 / AKP –2/ Blutung 1 Pro (KO x1) „min oder RD“)
Verwundungen bis zu 50% LP max sind „schwer“
(WM-20 / INI –5 / AKP –5/ Blutung 1W6 Pro (KO x1) „min oder RD“)
Verwundungen über 50% LP max sind „komatös“
(WM-100 / INI –alles / AKP –alles/ Blutung 2W6 Pro (KO x1) „min #RD“)

Zusatzregel.:
Komatöse Wunden sind so schwer das Körperteile abgerissen wurden oder Organe zerstört. Diese müssen für den Versuch der Heilung eingesammelt werden. Zusätzlich zu einem Ekelfaktor bringt dies Probleme bei „Schnelle Regeneration“ oder „Heilung durch PSI“. In Regeln gefasst heißt dies, daß bei einer komatösen Wunde eine genaue Lokalisation der Art der Wunde Notwendig wird.

W 12	Art der Wunde	Auswirkung
1	Kopf-Deformation	Kö-Au x 1/2
2	Auge Zerstört	WAHR –10 oder Blind
3	Schwere Halswunde	Blutung reißt bei jeder Bewegung auf
4	Schwere Knochenbrüche	Bewegung maximal Schleichen
5	Organ Zerstört	Stirbt in 24 Stunden
6	Hand abgerissen	fehlt
7	Fuß angerissen	fehlt
8	Eingeweide liegen herum	Stirbt in KO Tagen
9	Rückrat durchtrennt	Rollstuhlfahrer
10	Sexual Organ zerstört	Depressionen u.v.m.
11	Arm abgerissen	fehlt
12	Bein abgerissen	fehlt

Zusatzregel.:
Blutungen können versiegen wenn die Figur am Boden liegt. Nach 1W% Minuten sinkt die Blutung um 1 Verletzungs-Stufe.

Vorteil.:
„Schmerzresitenz“ Senkt die WM-Malies jeder Wunde einzeln um die angegebenen 10.

Die Cyberware „Schmerzfilter“ tut das Gleiche.

STUNNER verursachen Elektro-Schocks. Dabei entstehen keine „Wunden“ sondern NUR AKP & INI Verluste.

Diese Heilen deutlich schneller als Wunden.

DESINTEGRATORen verursachen durchschlagenden Schaden
Schild -> Panzerung -> Intern / LP -> ins Leere

Wird etwas getroffen geht der „durchschlagende“ Schaden eine Kategorie weiter. (exzellente Meuchel-Waffe)

Die WM-Malies bedeuten Schmerzen. Diese lenken ab, oder werden so schlimm das man den Arm lieber doch nicht mehr hebt.
Eine Figur, welche mehr WM-Malies hat, als ihre %-Chancen hergeben ist durch Schmerz desorientiert und bewegt sich nur unkoordiniert.

Die AKP-Verluste machen die Figur langsamer. Diese Verluste heilen mit der Heilung der Verletzung, sobald die Schwelle zu einer leichteren Verwundung unterschritten wird. Eine Figur die Mehr AKP verliert als sie hat wird „hilflos" und kann nicht mehr agieren.

STUN-AKP-Verluste sind Lähmungen und Nervenzittern. Diese Verletzungen heilen von selbst, wenn die Elektrische Wirkung Nachläßt. Normalerweise wird pro Stunde ein RTW Alpha Gift pro Wunde gemacht, und bei Erfolg der AKP-Verlust um 1 gesenkt

Jene INI-Verluste entstehen durch Berechenbarkeit und Langsamkeit. Sie können den INI-Bonus auf bis zu „Null" senken, nicht aber darunter, so dass der W10 Initiative Wert weiterhin erhalten bleibt.

Blutungen erfolgen immer zum ENDE einer Kampfrunde. Da eine Minute 6 RD hat, dauert es sehr lange bis jemand verblutet, solange er liegen bleibt und sich nicht anstrengt. Kämpft er weiter, werden aus den Minuten Kampfrunden. Blutverlust wird als eine weitere Gesamt-Wunde angelegt, welche auch WM-Malies / AKP-Malies / INI-Malies hat. Komatöse Blutungen benötigen keinen wurf auf die Komatöse Wunden Tabelle.

Erweiterte-Regel.:
Eine Figur, die im Sterben liegt (LP Verlust mehr als 100%), benötigt dringend Medizinische Hilfe. Pro (KO x1) min bringen sie die Blutungen dem TOD (LP Verlust 200%) näher, wenn sie ruhig liegt. Sollte sie vorsichtig getragen werden, halbiert sich die Zeit, und bei unvorsichtig Drittelt sich die Zeit sogar. Wenn sie jedoch trotz Bewusstlosigkeit herumläuft und kämpft, sechstelt sich die Zeit auf pro (KO x1) RD. (z.b. Ferngesteuerte Cyborgs, Berserker u.ä.)

Grund-Regel.:
Stirbt eine Figur (egal ob durch LP-Verluste / Ausbluten / Meucheln) so ist das bis zu (KO x1) h noch rettbar (Stasis-Kammern helfen da auch sehr) danach kommt der Bereich der Organverwertung oder der mystischen Wunder und der Spielleiter-Willkür.

- **Heilung von Wunden**

Am schnellsten durch Anwenden von Medizin, PSI-Heilung, Chirurgie. Mittelfristig durch Gutes Heilfleisch und Medizinische Regeneration. langfristig durch einfach weiterleben.

Gerade Prellungen tendieren dazu schmerzhaft aber nicht ernsthaft zu sein.

Zerrungen, Schwellungen und Quetschungen fallen auch in diese Kategorie.

Tödliche Wunden aller Art sind im Stardust & bright Suns Universum heilbar. Die Frage ist nur ist die Ausrüstung und der Spezialist anwesend um sich drum zu kümmern?

Ein Berserker der nicht bewusstlos werden kann, kann somit bis zum „Tode" Kämpfen und ist dann definitiv sofort TOD, ohne vorher Bewusstlos zu werden.

- **Medizin wird gespritzt und Stellt eine gewisse Menge LP her. Hierbei kann die Medizin pro Wunde aber nur 1 mal richtig Helfen. Wird eine 2te Dosis verabreicht, wird die Wirkung der ersten von der zweiten ab gezogen.**
- **PSI-Heilung bedarf Konzentration und PSI-Punkte. Sie kann immer wieder eingesetzt werden, solange beides Vorhanden ist.**
- **Chirurgie bedarf einer Operation und Zeit. Sie kann pro Wunde nur einmal helfen. Jeglicher weiterer Versuch bedarf eines „besseren Erfolges" um Wirkung zu haben, wird um WM-10 erschwert (je) und wird um die Heilwirkung vorheriger Erfolge reduziert. Gutes Heilfleisch bedeutet eine Regeneration, unabhängig davon ob sich der Verletzte schon oder nicht. Der Regenerations-Wert heilt „pro Wunde" einen festen Betrag in einer festgelegten Zeit.**
- **Medizinische Regeneration bedarf einer entsprechenden Einrichtung und Zeit. Es ist nur jeweils 1 Probe pro Tag erlaubt, während der Patient ausruht. Es wird erst zum ENDE des Tages gewürfelt und jegliches Anstrengen beendet den Heileffekt für den Tag.**
- **Einfach weiterleben bedeutet. Es wird ein RTW-Gift(alpha) nötig. Bei Erfolg heilt 1 Woche heilt jede Wunde um 1 LP bei normalem Leben, oder 1W2 LP Ruhe. Zusätzlich können sich Wunden bei Kritischen Misserfolgen bei dem RTW (Rettungswurf) auch verschlimmern. Eine davon beginnt zu eitern, was 1W6 LP-Schaden verursacht pro Tag solange sie unbehandelt bleibt. (Wird als separate Wunde gerechnet)**
- **Körperteile die vom Chirurgen „repariert" wurden gelten als „angenäht" oder zusammengeschweißt. Sie haben in der Zeit ihrer Heilung nur sehr eingeschränkte Funktion (WM-100) und müssen sehr geschont werden. Passiert dies nicht, ist ein RTW Gilft alpha nötig um eine Verschlimmerung zu Vermeiden (WM-1W%) und ein RTW Gift gamma um trotzdem zu regenerieren. Sinkt der WM auf mehr als WM-100 ist der überzählige Wert, die %-Chance, das das Körperteil abstirbt. Dieser WM verringert sich Kontinuierlich während der Heilzeit um WM-5 pro 10% Heilzeit, und erst nach kompletter Heilung verschwindet er dann ganz.**
- **Gutes Heilfleisch beschleunigt Heilzeiten von „reparierten" Körperteilen erheblich. Die nötige Heilzeit wird geteilt durch (1 + Stufe). Ein „angehaltenes Körperteil", oder eines das sich im Körper Befindet gilt als automatisch „repariert", wenn mindestens 1 LP regeneriert wurde, oder 5 LP „geheilt".**
- **Gutes Heilfleisch lässt Körperteile Nachwachsen, selbst wenn sie Fehlen. (auch hier wird die Zeit durch 1+Stufe geteilt)**

Stufe 1 **Haut und Haare 4Tage / Meuchlerische Treffer 24h**
Stufe 2 **Muskeln und Sehnen 6 Tage**
Stufe 3 **Knochen / Gliedmaße 30 Tage (klein) 100 Tage (Groß)**
Stufe 4 **Organe 200 Tage**
Stufe 5 **???**

- **Gifte, Krankheiten und Körperliche Belastungen**

Gifte sind unterteilt in „Giftstufen" von alpha (a) bis exeter (e) wobei a das schwächste und e das stärkste ist. Jedes Gift hat eine Zeit bis zur Wirkung, eine oder mehrere Wirkungen, eine Wirkungsdauer und eine Nachwirkung.

Der RTW (Rettungswurf) erlaubt dem Effekt des Giftes zu widerstehen und es gibt für jede Giftstärke einen eigenen RTW. Dies bedeutet aber nicht, nichts zu bemerken. Ein Erfolg lässt eines die Wirkung nur knapp überwinden. Ein guter Erfolg bedeutet, dass man selbst sich nicht beeinflusst fühlt. Nur ein Kritischer Erfolg oder eine Immunität hat den Effekt das man das gift so gar nicht merkt.

Krankheiten werden Giften erst einmal gleich gestellt. Deswegen hilft die „Kranskheits-Resistenz" natürlich auch gegen Gifte. Dies bedeutet auch, dass ein „alpha" Gift immuner gegen „alpha" Krankheiten immun ist. Die „herabgesenkte Wirkung" hingegen wirkt nicht gegen Krankheiten, da diese durch Überschwemmen mit Bakterien und Vieren arbeitet und einfach mehr davon benötigt bevor sie erfolgreich ausbricht. Der Schutz dagegen wird aber schon durch die erleichterten RTW erreicht.

Medizin gilt als „Gift" und ihr kann widerstanden werden, was Behandlungen deutlich unangenehmer macht (z.B. Operations WM-30 weil der Patient immer so komisch zuckt) Ärzte hingegen lernen wie man Medizin einsetzt um dem Körper eine Erfolgreiche Abwehr (RTW) zu erschweren. Wenn sie dies einsetzen und bei der vergleichenden Probe den RTW schlagen, so hat die Medizin trotzdem Wirkung. Nur ein sehr skrupelloser Arzt würde das auch bei Giften anwenden.

Körperliche Belastungen wie zum Beispiel durch eine Wüßte gehen, langes andauerndes Rennen und dergleichen benutzt auch die vollen Gift RTW um Schaden ab zu wehren, oder Erschöpfung zu überstehen. Gift Immunitäten geben aber keine automatischen Erfolge.

Erschöpfung.:		WM (additiv)
Leicht	a	-(1W10)
Mittel	b	-(2W10)
Schwer	c	-(3W10)
Extrem	d	-(4W10)
Maximal	e	-(5W10)

Belastung.:		Wunde (je)
Leicht	a	1W2 TP
Mittel	b	1W4 TP
Schwer	c	1W6 TP
Extrem	d	1W8 TP
Maximal	e	1W10 TP

Die Stärke der Erschöpfung / Belastung legt der Meister nach gesundem Verstand fest.
Erweiterte Regel. Schwerer Misserfolg / fumble
Bei Schwerem RTW Misserfolg gilt Würfelmaximum.
Bei einem Fumbel sogar Maximum plus Würfelwert.

Eine leichtes Magengrimmen nachdem man tödliches Gift gegessen hat entspricht einem guten Erfolg, während ein Durchfall haben einem Erfolg entspricht.

Die Stärkeeinschätzung eines Giftes kann mit der Aufgenommenen Menge stärker werden.

Z.B. Alkohohl
Bier u.ä. = „a"
Liköre = „b"
Brandweine = „c"
Medizinischer Alkohol = „d"

So könnte „viel Bier und Wein sich zu „b" aufsummieren und damit eine Immunität durchbrechen.

Belastung bedeutet zum Beispiel. 1 Stunde ungeschütztes Gehen durch eine Wüste ohne Wasser.

Erschöpfung könnte 1 Stunde Rennen sein.

Natürlich spielen Fertigkeiten dort auch hinein, und so könnte eine Probe auf die Fertigkeit die Auswirkungen abschwächen.

Erweiterte-Regel.:
RTW-Mißerfolge.Bei Giften & Medikamenten
S-Misserfolg, die Wirkung ist wenn gewürfelt direkt Würfel-Maximum.
K-Mißerfolg, die Wirkung setzt „sofort“ ein.

Zusatz-Regel.:
Eine Figur, die am Tag mehr Medikamenten stufen gespritzt bekommt als ihre KO leidet unter Nebenwirkungen.
Dabei Setzt Giftresistenz die Giftstufe herunter, so dass bei diesen Wesen der Effekt erst später auftritt.
A = 1 ST / B = 2 ST / C = 3 ST / D = 4 ST / E = 5 ST
Resistenz A = -1 St / B= -2 ST / C= -3 ST / D= -4 ST/ E = -5 ST
Es wird dann 1 mal gewürfelt pro Medikament, welches den Schwellwert KO übertrifft. Ein zweimaliges gleiches Ergebnis verstärkt den Effekt. Ein Drittes führt zum Kreislaufzusammenbruch.

Zusatz-Regel::
Verletzte müssen binnen 1h medizinisch versorgt werden damit sich Wunden nicht entzünden. Sollte das nicht passieren müssen sie für jede Wunde , sei sie auch noch so klein einen RTW Gift (alpha) machen, um die Entzündung durch Ihr Immun-System ab zu wehren. Besonders dreckige oder anders verschmutzte Wunden können auch als „schlimmer“ eingestuft werden, so das die Schwierigkeit des RTW auf Beta / Gamma / Delta / Exeter steigt.

Erweiterte Regel Waffen halten
Es gibt 1 händige Waffen wie Pistolen, Messer, Schwerter, die problemlos mit 1 Hand benutz werden können. Dann gibt es zweihändige Waffen wie Karabiner, Gewehre, Schwere-Infantrie-Waffen, Biehänder, Hellebarden. Wenn jene einhändig benutzt Werden erleidet der Schütze einen Treffer-Malus von „minus ((Schaden in TP pro Kugel) plus (Anzahl der Kugeln) minus (ST des Angreifers) mal 5)“. Das „Auflegen halbiert diesen Malus, sofern das möglich ist. Anderthalbhändige Waffen nutzen den WM in ihrer Waffenbeschreibung.

Nebenwirkungen.
1W20

1	Übelkeit
2	Erbrechen
3	Kopfschm.
4	Seh-Störung
5	Herzrasen
6	Schwanken
7	Zittern
8	Schmerzen
9	Fieber
10	Pickel
11	Atemnot
12	Angst
13	Aggression
14	Depression
15	Jucken
16	Empfindlich
17	Blähungen
18	Mundgeruch
19	Schwitzen
20	Euphorie

- **Treffer WMs durch das Ziel und die Umstände**

Besonderheit	WM
Ziel Größe aus den Konstruktionsregeln (+20 + Zielgröße)	#
Ziel ist etwas kleiner als normal (ca 1,4m) / 25% Deckung	-5
Ziel ist Klein (ca 1m) / 50% Deckung	-10
Ziel ist sehr Klein (ca 50 cm) / 75% Deckung	-20
Ziel ist extrem Klein (ca 20 cm) / 90% Deckung	-30
Ziel ist Winzig (ca 1 cm) /in Sichtdeckung	-50
Ziel Steht	+0
Ziel Kniet in mindestens Mittlerer Entfernung	-10
Ziel Liegt in mindestens Mittlerer Entfernung	-20
Ziel Kniet in maximal kurzer Entfernung	+10
Ziel Liegt in maximal kurzer Entfernung	+20
Ziel ist Wehr und hilflos & in maximal kurzer Entfernung	+50
Ziel bewegt sich schnell (Dauerlauf, Rennen, sprinten)	-10
Ziel bewegt sich sehr schnell (100 km/h+)	-20
Regen oder Nebel	-10
Sturm, Sandsturm, vorbei fliegende Wäsche	-20
Deckung durch fahrende Autos o.ä.	-30
Deckung durch Fensterscheiben / Gebüsch	-10
Ziel ist besonders gut zu erkennen (leuchtet im Dunkeln)	+5
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR) m	-20
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR x2) m	-40
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR x3) m	-60
Angreifer hat keinen festen Stand (schwerelos / Erdbeben)	-10
Angreifer wird geblendet	-20
Angreifer ist diese RD Ziel von Deckungsfeuer gewesen	-5
Angreifer Bewegt sich (AKP-Tabelle)	Var
Angreifer Kniet	+5
Angreifer Liegt	+10
Angreifer Trägt Rüstung (Körper-WM)	#

Erweiterte Regel.: SCHROT-Treffer

Primärziel wird normal angegriffen.

Auf Entfernung wird der Schaden gesenkt, aber es können mehrer Ziele getroffen werden.

Kurz x1
Mittel x 1/2
Weit x1/3
Extrem x 1/4

Dann werden in Feuerrichtung alle Ziele mit angegriffen, die direkt neben der Feuerlinie stehen 30°

Kurz 1 Ziel
Mittel 1W4 Ziele
Weit 1W6 Ziele
Extrem 1W8 Ziele

Die Treffer Chance ist 80-%Deckung und es gibt KEINE guten und kritischen Treffer.

(die Treffer werden pro Angriff gerechnet, , also dasselbe Salven und Feuerstoß verhalten wie bei normalen Angriffen)

Besser als sich um Blutungen und Tod, Gedanken zu machen, oder den Schaden durch Ausweichen zu reduzieren ist ja eigentlich ... gar nicht getroffen zu werden.

- **Deckung**

Wenn der Körper des Zieles teilweise oder ganz verdeckt ist, hat man die Wahl durch die Deckung zu schießen, oder auf das sichtbare Körperteil gezielt zu schießen, oder auf ein etwas kleineres Ziel schießen.

Durch die Deckung Schießen bedeutet, dass man das Ziel auf andere Art „Orten" können sollte, und der Schaden deutlich reduziert wird.
WM-10 wenn geortet.
WM-50 wenn nur erahnt.
Der Schaden wird Reduziert um (RK x2) einer Person & (STAT x1), oder um 20 FSP-Wand

Gezielt auf Körperteil
(siehe Gezielter Angriff Körperteil)

auf Kleineres Ziel (sichtbar)
(siehe Treffer WM-Tabelle)

- **Schaden „Treffer-Punkte" TP zu „Fahrzeug Schadens Punkten" FSP**

Um FSP Schaden zu machen wird von Jedem Treffer 10 Ballistisch und energetisch abgezogen. Die Restlichen TP pro Angriff (Schuss / Kugel) machen pro volle 10 TP Ball oder 10 TP EN , 1 FSP Schaden.

FSP-Schaden wird ganz normal von FSP-Schutzschilden oder FSP Panzerung abgezogen und kann Kritische Treffer verursachen.

Um aus FSP wieder TP zu machen wird pro FSP Würfelmaximum 1W6 gewürfelt und dann die Rüstung des Infantristen um Ball & Energetisch rechnerisch um 10 reduziert bevor die Verletzung errechnet wird.

Schutzschilde mit TP verlieren 20TP pro FSP, wenn sie getroffen werden, da sie als „hartes" Ziel gelten.

Es ist damit zu rechnen, das FSP-Treffer durch „weiche" Ziele einfach durchgehen. Pro weichem Ziel welches durchschlagen wird, wird der Waffenschaden für das folgende um 1 FSP gesenkt.

- **Zusatzregel Rüstungsschäden**

Rüstungen Verlieren ihre Wirkung durch Treffer.
RK-1W6 pro 1 komatöse Wunde
RK –1 pro 1 schwere Wunde / 2 Mittlere Wunden / 5 Leichte Wunden.
RK –1 pro 10 Treffer die min 50% RK hatten aber nicht durch schlugen.
RK-1 pro 20 Treffer dir unter 50% RK waren

Wie sieht es mit „Blinden" aus.

Wenn andere Sinne das „orten" ermöglichen, erlaubt eine Wahrnehmungs-Probe den WM von –50 zu nutzen.

Sollte das Fehlschlagen, gilt ein WM-100 auf die Schüsse.

Zusatz-Regel.: Explosiv-Waffen können 1 mal gute Erfolge oder kritische Erfolge erzielen, und 1 W6 weitere Treffer mit normalem Würfelschaden.

Dafür muß die Explosion aber direkt am oder auf dem Fahrzeug erfolgen. Ein „auf das Fahrzeug legen ist so etwas.

Sollte die Explosion sich IM Fahrzeug ereignen, so sind es volle 6 Zusatz-Treffer, und die internen Systeme erleiden jeweils zu (TP-Würfelmax) % einen Schaden der sie ausfallen lässt.

- **Deckungs-Feuer**

Diese Art zu Feuern hat 2 aufgaben. Feinde Einschüchtern und Feinde treffen. Beim Ansagen kann ein Angriff als „Deckungsfeuer“ deklariert werden. Das ist eine „defensive Aktion“ und bedroht jeden, der sich im Feuerbereich befindet und handelt.

Angekündigt wird...
ein „Feuerbereich“ von 10° bis 180°
eine Reichweite von „x“m, kurz, mittel, weit, extrem
ob auf „Jeden“, „alles außer klar erkannte Freunde“ oder „klar erkannten Feind“ Angriffe ausgeführt werden.

Die Angriffe können „Schnell“ oder „Standard“ aber nicht „gezielt“ sein und die Munition und AKP werden als „verbraucht“ markiert, egal was beim Schießen wirklich passiert. Bei Änderung der Handlungen bleibt das Deckungsfeuer „verbraucht“.

Es wird klar gesagt was das für Angriffe sind (z.b. 4 schnelle Feuerstöße) Sobald sich ein Opfer in den Bereich „bewegt“ ODER eine Handlung macht, muss es angegriffen werden, solange noch Angriffe offen sind. Der Wurf erfolgt nur wenn ein Treffer theoretisch möglich ist. (Fumbles haben bei Deckungsfeuer keine Auswirkung)

Jedes Opfer kann in einer RD nur einmal von einem Angreifer mit Deckungsfeuer angegriffen werden. Sonstige Angriffe sind nicht durch Deckungsfeuer limitiert. Die Menge der angesagten Angriffe sagt aus wie viele Opfer davon betroffen werden können. Ein Opfer was in Deckungsfeuer gerät hat WM-5 auf eigene Angriffe und muss eine Probe taktischen Kampfsinn schaffen, um nicht zusätzlich 1W6 AKP zu verlieren. Deckungsfeuer muss nicht treffen um das Opfer nieder zu halten.

Nachträgliche Verwundung oder Kampfunfähigkeit haben keine Auswirkungen auf bereits angesagtes Deckungsfeuer. Sowohl Treffer-Chance, als auch Anzahl der Angriffe werden vom Ansage-Zeitpunkt bestimmt.

Salvenfeuer, Streufeuer und dergleichen haben normale Effekte und können „Kolateralschaden“ verursachen, auch wenn dabei schon von Deckungsfeuer angegriffene Opfer wieder getroffen werden.

Die Abwarte-Handlung funktioniert hingegen ganz anders.

Wenn Man „Abwartet, kostet dies zusätzlich AKPs, welche verschwendet sind und kann an der Ausführung der Handlung gehindert werden.

Das Deckungsfeuer von 4 Feinden kostet den nicht Kampfgestählten (der seine Taktischer Kampfsinn-Proben vergeigt) natürlich auch jedes Mal die AKP und gibt auch mehrfach WM-Malies.

- **Querschläger und Frei Fliegende Kugeln.**

Jeder Schuß, welche kein Ziel trifft, fliegt weiter und trifft „irgendetwas“. Dabei zählen auch nicht treffende Kugeln von Feuerstößen oder Salven. Wenn der Trefferwurf ein Erfolg war können nur Ziel „vor“ , „hinter“ oder „ 1m neben“ dem Ziel Getroffen werden. Bei Misserfolgen oder Waffen mit Querschlägern können auch Ziele im Ziel IF (Infantrie-Feld 15m D) des Zieles getroffen werden. Bei schweren Misserfolgen, oder Waffen mit Querschlägern, können alle bis mittlere Entfernung um das Ziel getroffen werden.

Es wird eine % Chance gewürfelt pro „Angriff“ (also 1 mal pro Salve) wobei dann gegebenenfalls nur ein Teil der Kugeln trifft. Die Reihenfolge der zufälligen Ziele ist bei normal verfehlenden Kugeln immer vom nächsten zufälligen Ziel Richtung Primär-Ziel zum nächst weiteren. Bei „Querschlägern“ wird einfach eine zufällige Reihenfolge ermittelt, (inkl. dem Schützen) und dann überprüft ob etwas getroffen wurde.

Jede Kugel die etwas getroffen hat, bleibt stecken und muss nicht weiter gewürfelt werden. Eine Kugel die alle Ziele verfehlt (der Meister kann auch Objekte als Ziele wählen wie z.B. Tür, Computer, Container ...) trifft dann Boden, Decke oder Wand und endet normalerweise dort.

Bei weichen Materialien wie Lehm, Sand, weiches Holz, o.ä. enden alle Querschläger Möglichkeiten.

Laser können von Spiegeln reflektiert werden.
Phaser, Disruptoren und Desintegratoren verursachen keine Querschläger, sondern machen nur Schaden an der getroffenen Stelle.
Blaster, Plasma und Fusions-Treffer können zu 10% von Energiefeldern abprallen die auf Energie stehen.
Projektil-Waffen und Gyrojet und Schrot prallen zu 50 % von hartem Metall, hartem Stein, Beton, ab.
Bolzen prallen sogar zu 90% von normal harten Dingen und „nicht weicher“ Plastik-Wand-Verkleidung ab. (Querschläger-Problem)

Sollte ein Querschläger passieren, gilt der Abprall-Punkt des Querschlägers als neues Primärziel, was die Zielauswahl und Querschläger-Reichweite angeht.

- **Zusatzregel.: Um die Bande Schießen.**

Es ist möglich, gezielte Querschläger zu erzeugen, um dadurch um eine Ecke zu schießen. Ein „Treffer mit WM-20“ bedeutet, dass die Kugeln die „treffen“ im korrekten Winkel um die Ecke fliegen, und nur die nicht treffenden chaotisch im Raum verteilt werden.

Auch hier gilt.:

„versehentliche“ Treffer werden gewürfelt.

Für jeden EZ-FS-SAL wird eine %-Chance gewürfelt

1m Neben dem Ziel „30%“

Hinter dem Ziel „20%“

Im IF des Zieles „10%“

„Querschläger“ im IF des Zieles „20%“

Davon treffen dann jeweils 1W (Anzahl) Kugeln.

Kugeln die getroffen haben, können Andere nicht mehr treffen.

Ein Abprallen macht Schaden an dem getroffenen Punkt und setzt den Schadenscode für spätere Treffer um 1W2 herunter.

z.B.:

1W12	**2W6**
1. 1W10	**1W6+1W4**
2. 1W8	**2W4**
3. 1W6	**1W4+1W2**
4. 1W4	**2W2**
5. 1W2	**1W2**
6. nichts	**nichts**

Zusatzregel.:

- **Spezielle unbewaffnete Angriffe.**

Zusätzlich zum normalen „Prügeln“, der Möglichkeit „meuchlerische Angriffe“ zu nutzen, gibt es noch spezielle Angriffe deren Ziel es nicht ist zu Verwunden, sondern den anderen in Schwierigkeiten zu Bringen. Jeder dieser Sonderangriffe ist nicht mit anderen Angriffen Kompatibel.

- **ANSPRINGEN.:**

Die Bewegung von mindestens 6m (und mindestens „Dauerlauf“ Bewegung) endet im Feld wo der an zu springende steht.. Der Unbewaffnet Nahkampf-Angriff (Gezielt / 5 AKP) bekommt einen WM+20. (wie in der Tabelle) und zusätzlich zum Schaden passiert folgendes.

- **Ist der Angriff ein besserer Erfolg als das „Parieren & Ausweichen“ so wird das Ziel zu Boden gerissen.**
- **Ist der Angriff ein schlechterer Erfolg als das „Parieren & Ausweichen“ so wird der Angreifer zu Boden zurück geworfen.**
- **Bei gleichen Erfolgen hingegen stürzen beide zu Boden und Ringen miteinander.**

Der am Boden Liegende hat (laut Tabelle) +10 im Angriff, und wird um +20 besser getroffen. Ein zu Boden Stürzen beendet aber das Ausweichen, und ein am Boden liegen bleiben erschwert Ausweichen um WM-20.

- **RINGEN.:**

Der Angreifer versucht einen „gezielten Angriff“ (WM+20 laut Tabelle), der statt eines Schadens den anderen in einen Ringkampf ziehen soll. Ist der Angriff ein besserer Erfolg als die Abwehr (nicht angekündigt = schwerer Misserfolg) so hat er Erfolg und die beiden Befinden sich im Ringkampf. Dadurch erleiden beide einen Behinderungs-Malus. Von WM-20 auf Angriffe und Abwehr, sowie einen WM-40 auf alle anderen Fertigkeiten. Zusätzlich ist das Treffen mit Schusswaffen oder bewaffnetem Nahkampf um einen WM verschlechtert. (siehe Rechte Seite)

Ringkampf-Dominieren ist eine (Akrobatik / Ausweichen / Bew. NK / unbew. NK / GE x5 / ST x5.) Probe, welche zu Begin der RD gewürfelt wird, falls sie gewünscht ist (Schnell 1 AKPWM-20/ Std 2 AKP WM+0 / Komplex 5 AKP WM+20). Wer darauf verzichtet hat einen automatischen schweren Misserfolg.

Der Gewinner der Vergleichenden Probe kann bestimmen ob der Ringkampf weitergeht oder endet. Wenn mehr als einer der „Beste“ ist geht der Ringkampf weiter, es sei denn alle „Besten“ sind sich einig ihn zu beenden.

Beim Anspringen verwenden Fayizzahre gerne die Variante um von oben überraschend auf jemanden zu springen.

Sie verwenden dabei gegebenenfalls Akrobatik statt Nahkampf und einen weiteren Bonus von WM+20. Sollte Das Ziel nicht vorbereitet sein, kann es als Wehr und hilflos angesehen werden statt dessen (WM+50).

Treffen WM im Ringkampf mit Waffen.:
Pistolen -20
Gewehre –40
S-Inf-Waffen-80
Kleine NK –10
Mittlere NK –20
schwere NK –40
Überschw. NK –80

Von außen in den Ringkampf ein zu greifen ist ein Risiko. Es besteht eine 30% -Chance den anderen Beteiligten zu treffen.

Jeder Beteiligte eines Ringkampfes kann versuchen einen „Klammer-Griff“ ein zu setzen. Dieser „gezielte Angriff“ (WM+20) ist ein unbewaffneter Angriff und verursacht statt Schaden AKP-Verbrauch (1 AKP pro TP). Abwehr und Schadens-Reduktion erfolgt wie bei einem normalen Angriff.

Die AKP werden immer nur für die „folgende RD“ verbraucht, nicht für die aktuelle und es ist maximal ein Angriff mit Klammergriff pro RD erlaubt. Aber mehr als 1 Angreifer darf das selbe Ziel damit angreifen.

- **ENTWAFFNEN**

Dieser „gezielte Angriff“ (WM+20 laut Tabelle) verursacht keinen Schaden, sondern versucht dem anderen die Waffe zu entwinden, oder sie ihm aus der Hand zu schlagen. Das Ziel macht sofort eine unmodifizierte Probe mit entweder der Waffenfertigkeit, unbewaffnetem Nahkampf, oder mit Ausweichen. Ist diese genauso gut oder besser als die des Angreifers, so passiert nichts. Ist sie hingegen schlechter, so fällt die Waffe in zufälliger Richtung in 1W6-1 m zu Boden.

Der Angreifer hat die Wahl der Fertigkeit entsprechend der Art des Angriffes.:

- **Waffenloser NK WM –10 Aus der Hand winden.**
- **Bewaffneter NKWM -20 Aus der Hand schlagen.**
- **Ausw. & Parieren WM –30 mit Schild oder Parade Waffe**
- **Wurfwaffen WM-40 Aus der Hand prellen.**
- **Pistolen & Gew WM-50 Aus der Hand schießen.**
- **S-Inf-Waffen WM-60 Aus der Hand schießen**

- **BEINE WEG ZIEHEN**

Dieser „gezielte Angriff“ (WM+20 laut Tabelle) verursacht keinen Schaden, sondern versucht das Ziel stürzen zu lassen, damit seine Verteidigung endet. Ist der Angriff (unbewaffneter NK) ein besserer Erfolg als die Abwehr (Ausweichen & Parieren, ODER Akrobatik mit WM-10), so stürzt das Ziel zu Boden.

- **ZURRÜCK-TREIBEN**

Dieser „gezielte Angriff“ (WM+20 laut Tabelle) besteht aus einer Serie schneller Angriffe, (5 schnelle Angriffe), welche aber nur einmal Schaden machen. Da sie auf die Verteidigung und die Rüstung zielen, verursacht dies nur Halben normalen Schaden, und das Ziel wird um 1m pro 3 Schaden zurück getrieben, geschleudert, oder geworfen.
(de ziel steht keine weitere Probe zu, da seine Abwehr den schaden und somit auch den Effekt des Zurück-Treibens heruntersetzt.

Im Klammergriff bis zur Hilflosigkeit gefangen zu sein ist ziemlich mies.

Vor allem wenn dies dazu führt, das derjenige keine Probe mehr machen kann um sich aus dem Ringen zu lösen und auch nicht mehr abwehren kann.

Auch hier gilt.: Der am Boden Liegende hat (laut Tabelle) +10 im Angriff, und wird um +20 besser getroffen. Ein zu Boden Stürzen beendet aber das Ausweichen, und ein am Boden liegen bleiben erschwert Ausweichen um WM-20.

Es wird davon ausgegangen, dass Fahrzeug-Geschütze normalerweise nicht dazu genutzt werden um Infantristen Waffen aus den Händen zu entfernen.

Der zurück getriebene hat die Wahl geradeaus, oder in eine durch einen W3 bestimmte zufällige Richtung zurück getrieben zu werden.

- **Diebstahl im Nahkampf**

Manche Leute haben im Nahkampf immer noch Ausrüstung in Holstern oder Gürtelhaltern (o.ä) stecken. Dieses zu Ergreifen ist ein „gezielter Angriff Körperzone“ (z.B. Torso WM+0 laut Tabelle), der eine zusätzliche Probe in Fingerfertigkeit verlangt. Der Angriff muß einen besseren Erfolg haben als die Abwehr, und auch die Fingerfertigkeits-Probe muß besser sein, als die Abwehr. Der Angriff verursacht keinen Schaden, kann aber auch eingesetzt werden um etwas zu „schalten“ statt zu „stehlen“.

- **KITZELN**

Ein sehr gemeiner Angriff, der unter die Kategorie „Meuchlerischer angriff“ (WM-20 / WM-50) Fällt, der keine Schaden macht, nachdem er die Rüstung durchdrungen hat und automatisch die Kategorie AKP-Zusatzschaden wählt, (Vergeht nach 1W6 RD). Dafür kann statt „Meucheln“ auch die Fertigkeit „Fingerfertigkeit“ eingesetzt werden. Das Opfer darf jede RD einen RTW-Psi versuchen (2 AKP) um den Schaden ab zu wehren oder zu beenden.

- **STURMANGRIFF**

Schwere und Überschwere Nahkampf-Waffen können im Sturmangriff „Dauerlauf“ und schneller eingesetzt werden. Dabei erhöht sich ihr Schaden, beim ersten Ziel das in der Bewegung angegriffen wird um 1W (Fertigkeitsstufe) TP-Ball bei schweren und 2W (Fertigkeitsstufe) TP-Ball bei überschweren. Der Angriff ist aber um WM-10 erschwert und bei einem „guten Erfolg“ oder „kritischen Erfolg“ bleibt die Waffe stecken, und muß erst herausgezogen werden (Erfolgreicher Angriff ist nötig). Dies ist ein weitere Angriff, der wieder Schaden verursacht (Rüstung hilft), und kann somit nicht beim „Weiterlaufen“ getan werden (1 Angriff pro Ziel beim Weiterlaufen).

- **Schwerer Schlag**

Dieser „gezielte Angriff“ (WM+20 laut Tabelle) erlaubt es den doppelten NKS ein zu setzen. Jedes mal, wenn er eingesetzt wird, macht der Angreifer einen RTW-Gift alpha (nein alpha immun hilft nicht), dessen versagen ihn selbst auch eine Verletzung erleiden lässt in Höhe von „NKS“ TP.

- **Nur WEH tun, aber nicht ernsthaft verletzen.**

Diese Nahkampf „Angriffe“ (WM wie in Tabelle, aber AKP+1) müssen genau wie normale Angriffe TP-Schaden anrichten können. Wenn sie die Rüstung durchbrechen , verursachen sie eine Prellung die 1 TP, 1 AKP und WM-1 anrichten, statt der normalerweise größeren Wunde.

Für den „Trickser“ gibt es viele sehr interessante Anwendungs-Möglichkeiten.

Granaten aktivieren, Schutzschild ausschalten, Triebwerke aktivieren, Munition auswerfen, Armschiene lösen... aber nicht Helm im Vakuum öffnen Sicherheitsverriegelung), oder Rüstungs-Harnisch ausziehen. (naja vielleicht ja zerreißen oder zerbeißen)

Wenn der Angreifer weiter läuft, nachdem die Waffe stecken bleibt, lässt er die Waffe los.

Aber er darf dort stehen bleiben und einen seiner restlichen Angriffe verwenden diese heraus zu ziehen.

Ein von Oben auf das Ziel Stürzen kann natürlich auch als Sturmangriffs-Bewegung genutzt werden.

Erweiterte Regeln
FEUER & BRÄNDE

Energiewaffen verursachen meist Verbrennungen. Also sollten sie in der Lage sein Gegenstände zu entzünden. Deswegen verwenden wir eine Liste von Schäden und was sie entzünden.

Nicht brennbare Stoffe könne nur von 1 FSP entzündet werden und verlöschen bald wieder.

Schwer entflammbare Stoffe benötigen 10 TP zum entzünden und sie verlöschen 1 RD nachdem das Feuer keine andere Nahrung mehr hat.

Brennbare Stoffe werden mit 5 TP entzündet und brennen weiter. Solche Brände sind Harmlos 1W4 Springend, 2W4(gehend) bis zu 3W4 (in flammen badend) pro RD in dem Gebiet.

Leicht brennbare Stoffe werden mit 2 TP entzündet und brennen weiter. Solche Brände können sehr leicht außer Kontrolle geraten. 1W6 Springend, 2W6 Rennend, 3W6 gehend, 4W6 Stehend , 5W6 im Feuer badend. Sie Führen dabei schnell zu Flächenbränden die dann Dem Ort 1W6 FSP Schaden zufügen.

Explosive Stoffe werden schon mit 1 TP entzündet und verursachen eine Explosion die selbst nicht weiter brennt. Kleine Mengen 1W10, Druckkörper ummantelt 2W10, Munition 3W10, ... Die Explosionen entzünden meist andere Dinge und richten Orten bösen Schaden an. Meist 2W6 FSP

Feuer sind an Bord von Habitaten und Schiffen sehr problematisch. Sie Reduzieren auch die Lebenserhaltung, welche für die Personen vor Ort zu Verfügung steht und vergiften diese mit Schadstoffen. Genaue rechnerische Werte dafür kann es nicht geben, aber pro 1 TP Feuer entspricht dies dem Verbrauch einer normalen Person einer Minute.

Löschen kann man so etwas mit Feuerlöschern, welche Feuer pro RD verkleinern. Bei einem erfolgreichen „anwenden“ (WM+20 KAMPF oder WM+20 KÖRPER Spezielle Sportart „Feuerlöschen“) wird das Feuer um 1W6 TP gesenkt. Der Malus wird gesammelt und Sinkt dadurch der Schadens-Maximum auf Null ist es aus. Dabei kann Feuer sich aber auch am ende der RD wieder entzünden, solange es noch brennt (pro RD +1 TP um wieder volle Stärke zu erlangen).

„Plasma Feuer“ brennt heißer und entzündet sich pro RD um 1W6 TP bis zu seiner Maximal-Stärke.

Haus-Wand
Raumschiff-Wandung
Maschinen
...
Gummi
Schutzkleidung
Pflanzen
...
Chem Treibstoff
Kleber
Hölzer
Polster
...
Plastsprengstoff
Gas-Kartuschen
SIH

Das bedeutet, das Rüstungen nach solchen Treffern durchaus auch weiter brennen können und dadurch weiter an Rüstung verlieren. Pro 20 TP pro RD um 1 Schaden, oder pro Minute in der sie selbst brennt 1 Schaden.

Feuerlöscher
Mini 1 RD
Klein 3 RD
Std 6 RD
Groß 12 RD
Rucksack 24 RD

Fahrzeug Löschkanone
Klein
6 RD „1W12“
Mittel
6 RD „2W12“
Schwer
6RD „3W12“

Feuerlöschen „spezielle Sportart“ KÖRPER Attribut KO

Erweiterte Regeln
RÜCKSTOß und BALLISTISCHE TREFFER

Waffen die Ballistischen Schaden verursachen, machen Gleichzeitig auch einen Rückstoß und eine Auftreffer-Wucht.

Waffen die Rückstoß haben und deren ballistischer Schadens-Maximum höher ist als die Stärke des Schützen „ST x3“, treiben denjenigen mit jedem Schuß um 1 m zurück und kosten 1 AKP. Verliert er mehr AKP als er hat so stürzt er zu Boden. Der Schütze kann sich dagegen stemmen („gehen“ 2 AKP WM-10 auf Treffen , und AKP m) um stehen zu bleiben. Dabei muß er dann eine Probe gegen STx5 absolvieren, bei deren Erfolg er um 1m weniger zurück getrieben wird und einen AKP weniger verliert.

Wird eine Figur von einem FSP (oder 20 TP mit 1 Treffer) ballistisch getroffen (nach Ausweichen), oder von einer ballistischen Explosion getroffen (pro 10 TP) und ist sie selbst kein „FSP Wesen“ so wird der Getroffene pro (FSP / 20TP / 10 TP Explosion) um 1 m zurück getrieben und verliert 1 AKP. Verliert er mehr AKP als er übrig hat so stürzt er zu Boden. Auch hier kann er sich dagegen Stemmen (s.o.) um das „Zurück treiben“ und den AKP-Verlust zu vermeiden.

Eine kniende Person hat es leichter mit dem dagegen stemmen (WM+20 auf ST-Probe & nur 1 AKP zum „Gegenstemmen“) als eine stehende und eine Liegende sogar noch mehr (WM+50 auf ST-Probe & nur 0 AKP zum „Gegenstemmen“). Deswegen werden Schwere Waffen oft im Liegen oder Knien geschossen.

Ballistische-Waffen mit Rückstoß.: Projektil, Bolzen, Schrot, Nadler, Klingen, Stumpfe Waffen, archaische Fernkampf-Waffen, Energiefeld-Klinge, Wurf-Waffe. (Granaten Explosion)

Energetische Waffen mit Rückstoß.: Disruptor, Blaster, Plasma, Fusion.

Rückstoßfreie ballistische Waffen.: Gyrojet, Raketensysteme, (Granaten Wurf).

Rückstoßfreie Energie-Waffen.: Laser, Paralysator, Phaser, Desintegrator, Ionen, Flammer, Plasma-Flammer, Energie-Klinge, Desintegrator-Klinge

- **Pseudo-Infantrie-Kampf**

Die IF „Infantrie Felder“ werden auf 15m vergrößert.
Die Taktik und Führung bleibt wie im Taktischen Kampf.
Das Ansagen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.
Die Defensiven und Neutralen Fertigkeiten erfolgen wie im taktischen Kampf, mit Ausnahme der Bewegung.
Treffen und Verletzen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf, mit Ausnahme der Festlegung der WMs.
Heilen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.

Grundregel.:
Die Entfernungen werden geschätzt und eine Gruppe kann sich um an zu sagende Meter nähern oder entfernen.
Deckung und Umgebung werden vom Spielleiter aus dem Handgelenk geschätzt. Es ist erlaubt Deckung zu suchen, wobei man die Deckung nur gegen eine Gruppe von Gegnern oder einem einzelnen Gegner hat.

Ziele werden „bestimmt“ (Taktik-Probe war ein Erfolg), oder „gewürfelt“ mit 1W (Anzahl Ziele).

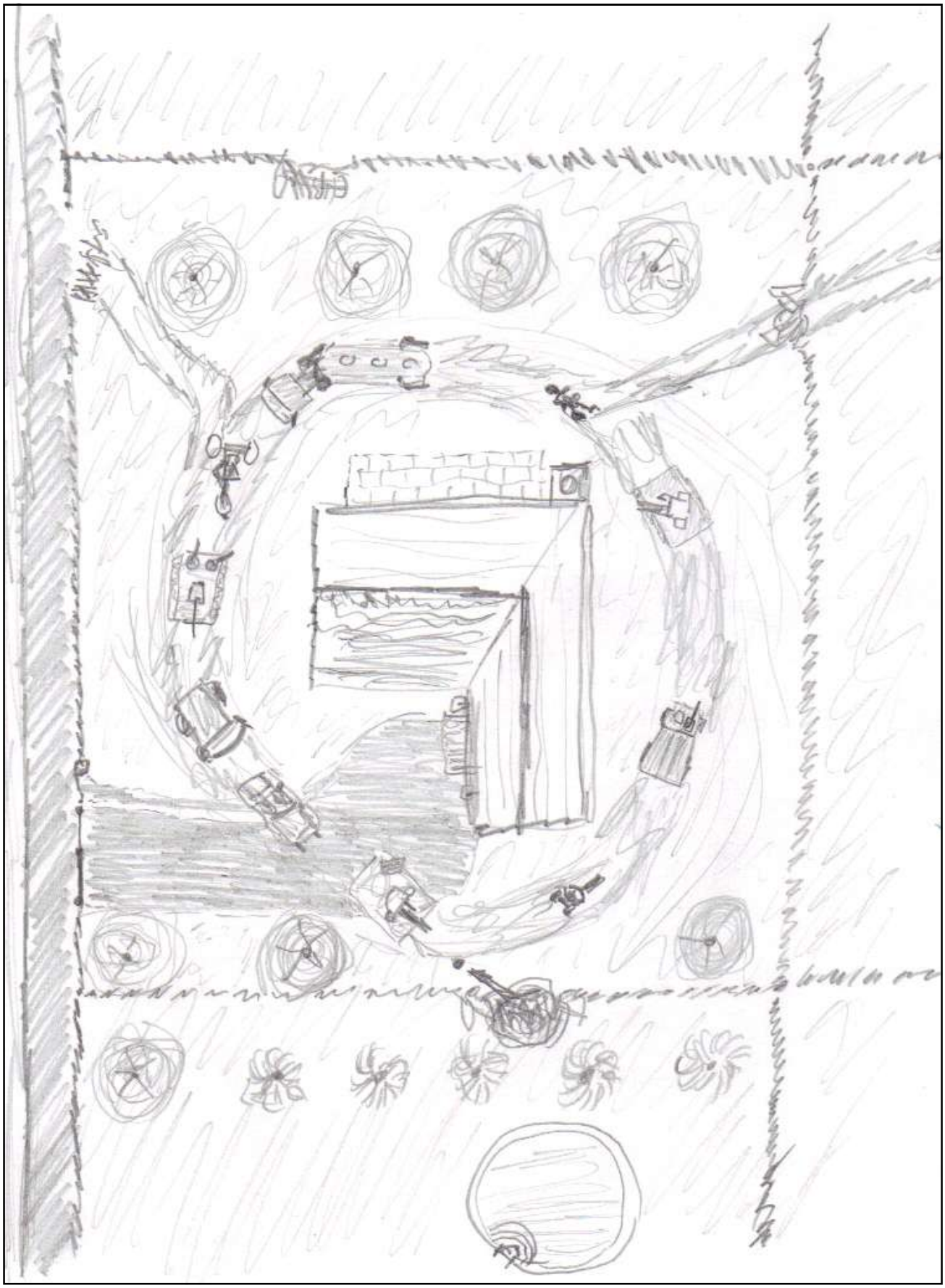
Erweiterte Regel „ein bisschen Überblick“
Bewegen nutzt die AKP-Tabelle des Taktischen Kampfes, aber die Geschwindigkeit der Figur ist unerheblich, und Rennen Proben entfallen.
Gehen = 1 IF / Dauerlauf = 2 IF / Rennen 3 IF / Sprinten 4 IF
Für die Entfernungen werden pro IF 15m angenommen egal ob Waagerecht Senkrecht oder diagonal (auf der Karte) oder

Zusatz-Regel.: „etwas genauer bitte“
Die Rennen-Proben erfolgen doch, und pro 15m (normal gerundet) kann eine IF bewegt werden.

Grundregel.:
Die Situations-WMs werden vom Spielleiter „geschätzt“ und bestimmt.

Erweiterte Regel .: „Hab dich“
Eine „Taktische Kampfsinn“ -Probe erlaubt es den Moment des Feuerns ab zu passen und auf ein anderes Ziel zu Schießen. Jeder der dies möchte „Muß“ eine machen. Ein Erfolg erlaubt sich ein Ziel aus zu suchen, das man so treffen will. K-M = WM-100, S-M = WM-50, M = WM-30, E = WM-20, G-E = WM-10, K-E = WM+0 (Vorsicht die Deckung des Zieles gilt zusätzlich)

Zusatz Regel.:
Um sich Ziele aussuchen zu können kann eine Figur sich „offen“ hinstellen, wobei jeder Feind einen selbst dann auch anvisieren kann.



- **Taktischer Fahrzeug-Kampf**

Die Initiative-Regeln bleiben erhalten.
Ein Fahrzeug Feld hat eine Größe von 15m Kantenlänge. Damit ist es genau so groß wie ein 15m Infantrie-Feld des Pseudo-Infantrie-Kampfes. Deswegen wird auch jenes IF = „Infantrie-Feld" benutzt.

Eine Geschwindigkeit von 10 Km/h bedeuten eine Bewegung von ca 30m / RD, also 2 IF/RD. Dies ist die Grundlage aller Bewegungen der Fahrzeuge.

Jedes Fahrzeug hat Beschleunigungspunkte und Bremspunkte, die vom jeweiligen Fahrzeug abhängen. Jeder Einsatz eines BeP (Beschleunigungspunktes) erhöht die Geschwindigkeit um 10 Km/h. Jeder Einsatz eines BrP (Bremspunktes) senkt die Geschwindigkeit um 10Km/h.

Die Geschwindigkeit kann sowohl zu Beginn, als auch zum Ende der Bewegung verändert werden. Zum Drehen werden diese BeP und BrP verbraucht. Pro 45° Drehung 1 Punkt pro angefangenen 20 Km/h Geschwindigkeit. Drehungen die sowohl BeP als auch BrP verwenden benötigen eine Piloten Probe, deren Versagen statt dessen zu einer Bremsung und einer Beschleunigung um die entsprechenden Werte führt.

- **Pilotieren & Steuern**

Ein Fahrzeug benötigt einen Piloten. Der MUSS pro Kampfrunde eine Pilotieren-Aktion ausführen, es sei denn ein „nicht kontrollieren" würde nicht schaden und es einfach geradeaus weiter fahren (z.b. Schiffe).
Der Pilot kann damit beschleunigen & bremsen & Steuern & Sonder-Manöver ausführen. Es kann nur eine Figur Pilotieren. Normale Sensoren erlauben nur eine Probe. Normale ECM oder ECCM erlauben nur eine Probe. (je nach Größe und Qualität eine zusätzliche möglich)

Fahrzeug Aktionen sind
Pilotieren/ Jagd-Pilotieren/ Technik-Probe Systeme umstellen/ Sensor-Erfassung / ECM-Probe / ECCM-Probe / Geschütz-Feuer / Fernlenkwaffe ausklinken, und, oder steuern.

Piloten-Sondermanöver kosten sind...:
- **Andocken & Landen**
- **Abdocken & Starten**
- **Rammen**
- **Ramming Vermeiden / Ausweichen**
- **Vollbremsung durch Schleudern**

Erweiterte Regel Flug-Zeug-Bewegung.
Das FF „Flugzeug-Feld" ist 150 m groß und so benötigt man 50 km/h um sich 1 FF zu bewegen pro Runde.

Andocken und Landen benötigt eine WM+50 Probe wenn man Zeit hat, oder eine WM+0 Probe wenn es schnell (1 RD) gehen muß

Abdocken und Starten benötigt eine WM+100 Probe wenn man Zeit hat, oder eine WM+20 Probe wenn es schnell (1 RD) gehen muß.

Rammen benötigt eine WM+Größe Probe zum Treffen, und das Ramming-Ausweichen ist eine WM-Größe Probe, die besser sein muß als die Ramming Probe um zu wirken.

Vollbremsung durch Schleudern erfordert eine WM-20 Probe und bremst um zusätzliche volle BrP ab. (verbraucht aber alle BsP)

- **Angreifen mit Fahrzeugen**

Zu Beginn oder zum Ende einer Bewegung darf angegriffen werden. Jeder an Bord des Fahrzeuges darf seine AKP verbrauchen. Diejenigen welche an Steuer-Kontrollen sitzen dürfen Fahrzeug Waffen einsetzen, und jene die an offenen Ausstiegen oder Fenstern sitzen dürfen nach Draußen mit Waffen schießen. Und der Rest kann Insassen bekämpfen.

Beim Treffen werden die Größen-WM (aus der Konstruktion) angewendet, und ein WM der mit der Kampf-Geschwindigkeit zu tun hat.

Infantrie	**WM-20 * (nicht gezielt)**
Gebäude / Stehende Ziele	**WM+30**
Fahrzeuge Boden	**WM+20**
langsame Schweber	**WM+10**
Schnelle Schweber & Flugzeuge	**WM+0**
Raumschiffe im Flug	**WM+0**
Raumschiffe im Orbital Anflug	**WM+20**
Raumschiffe im Raumflug	**WM-100 wenn ohne Ziel-Computer**

Der Raumschiff-Zielcomputer neutralisiert den Weltraum-Malus hervorragend, hilft aber nur geringfügig gegen Bodenziele.

Artillerie-Waffen können ballistisch –Schießen, was eine Runde später trifft und einen WM-50 zur folge hat. So etwas ist nur hilfreich gegen sehr langsame oder stehende Ziele.

- **Jagd-Pilot**

Dies ist das Ausweichen mit Fahrzeugen, Raumbooten oder Raumschiffen. Es bedarf eines Bewegten Fahrzeuges und einer Komplexen Aktion. Es bedarf 50 Km/h um Bodengebundenem Feuer aus zu weichen, und 200 Km/h um im Luftkampf aus zu weichen und 1 Klick / Rd um im Raum aus zu weichen. Diese Geschwindigkeit ist zum effektiven vorwärts kommen nicht zu benutzen sondern ist „nur" für Ausweichen Verwendet. Ein ausweichendes Fahrzeug hat WM-10 auf eigenes Treffen.

„Gut"-Ausweichen bedeutet.: Schaden geteilt E x/2 , G-E x/3, K-E x/4
„passabel"-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/2, K-E x/3
„schlecht"-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/1, K-E x/2.

Raumboote	**„gut"**	**Raum-Dronen**	**„gut"**
Raumschiffe	**„passabel"**	**Großraumer**	**„schlecht"**
Flugzeuge Jäger	**„gut"**	**Flugzeug**	**„passabel"**
Schweber / VTOL	**„passabel"**	**Zepellin**	**„nicht"**
schnelle Schiffe	**„schlecht"**	**Schiffe**	**„nicht"**
Fahrzeuge	**„passabel"**	**LKW u.ä**	**„schlecht"**
Groß-Schiffe	**„nicht"**	**Leviathane**	**„nicht"**

Zusatz-Regel.: In großen Fahrzeugen wird der Infantrie Kampf parallel ausgeführt.

Aus dem Raum durch das Orbit auf den Boden zu schießen ist nur mit Raketen-Waffen möglich, die für die den Durchflug nach unten 1 Minute benötigen.

Für Raumgeschütze gibt es auch Km Reichweiten für in Athmosphären. Für Fahrzeug Geschütze gibt es auch Raum-Kampf-Reichweiten.

Die Athmosphäre verhindert einen Orbitalen gezielten Beschuß mit effektiven Geschützen. Zwar kann man mit so genannten Laserpointern gut Treffen, aber die Hoch-Energie-Waffen entzünden die Athmosphäre so früh, das die Energie aufgebraucht wird.

*** Fahrzeug-Geschütze können keine „gezielten Schüsse" der Infantrie Tabelle ausführen**

Erweiterte Regel.:
- **Mehrfachfeuer mit Geschützen**

Ist prinzipiell gefährlich und sehr ungenau und es ist maximal 4 Quaddro-Feuer (4 fach) möglich.
Erstens überhitzen die Geschütze schnell und können ausfallen. Ab dem zweiten Schuß wird jeweils mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis, das kleiner ist, als die Anzahl der Schüsse fällt die Waffe aus.
Zusätzlich kommt ab dem 2ten Angriff ein WM-Malus von je 30 zum Tragen. Jeder Schuß verbraucht Munition, bzw Energie.

Zusatzregel.:
- **Eingraben**

En Fahrzeug kann sich in einer Kuhle in eine Art Deckung begeben, oder halb eingegraben werden. Dadurch kann es keinen Schutzschirm nutzen, und auch nicht ausweichen, aber es zählt als Deckung, die selbst FSP hat. Und zwar so viele wie das Standard Fzg an Panzerung hätte.
Der Feind kann also die Deckung weg schießen, oder versuchen den restlichen sichtbaren Teil zu treffen.

Erweiterte Regel.:
- **Panzerungs-Kriticals & Interne Treffer**

„Aus"-fall bedeutet, das das System noch mit Beta Systemen repariert werden kann, sofern sie noch vorhanden sind.

„zerstört" bedeutet, das das System so weit zerstört ist das ganze Baugruppen Fehlen, und nur eine langwierige Reparatur oder ein Austausch da hilft.

WM unter -30 im Endeffekt = 1 Ausfall
2 Ausfälle ergeben 1 zerstört.

Passagier / Besatzungstreffer bedeutet, eine %-Chance von FSP Schaden getroffen zu werden. Und zwar von 1W6 TP (bei RK-10) pro FSP.

Wenn in der Tabelle eine Zahl mit „ " markiert ist, so greift sie nur dann wenn das entsprechende System vorhanden ist, ansonsten wird sie zum übergeordneten Bereich gezählt.

Also WM Ausfall

I	**0**	**0**
II	**-30**	**1**
III	**-60**	**2**
IV	**-90**	**3**

Starke Waffenkühl-Systeme vermeiden den Überhitzungs-Wurf.

Dauerfeuer-Regulatoren halbieren den WM-Malus.

Bei den %-Werten zur Berechnung ob 5 oder 10 % wird das Schiffs-Konstruktions-Maximum zur Verwendung genommen.

Sonder-Systeme sind alle Einbauten nicht durch die anderen kritischen Treffer abgedeckt sind.

Pilot WM gelten für Pilotieren, Jagd-Pilot und Hyper-Pilot. (wobau antrieb Hyperpilot nicht beeinträchtigt und Hyper-Tr nicht den Jagd- oder Normal-Pilot)

Desintegratoren können verursachen entweder gleichzeitig Schild & Panzerungs-Schaden oder Panzerungs & Intern-Schaden.

gezielt		Lokation	Kritische Panzerungs-Treffer	
WM	W20		1 bis 9 %	10% +
-10	1	unerheblich	harmlos	harmlos
-20	2-3	Panzerung	Zusätzlich 1 FSP Panz-Schaden	Panzerungs-Schwachpunkt + 20 %
-30	4	Struktur	Erschütterung (jeder 1 RD –1 AKP)	Dekompression 20%
-30	5	Frachtraum	Außenfracht-Halter 1 Ausfall	Fracht wird umgestoßen /erschüttert
-30	6	Tür / Hangar	1 Tür beschädigt (klemmt)	25% Türen sind zerstört (offen)
-40	7-8	Waffen	1 Waffe ist ausgefallen	1 Waffe ist zerstört
-40	9-11	Antrieb	Max Geschwindigkeit –2%	Max Geschwindigkeit –50%
-50	„11“	Antrieb (Hyper)	harmlos	1W6 RD lang kein Sprung Möglich wegen Fluktuationen.
-50	12	Energie-Versorgung	Reaktor-Leistung –5% für 1 min Akku-Ladung-5%	Reaktor-Leistung –20% permanent Akku-Ladung-20%
-50	13	Steuerung	Pilot-WM-1 (max 100)	Pilot-WM –20 (max 100)
-60	14	Insassen	Gestank & Unordnung	Alle Insassen Schaden 1 FSP
-60	15	Elektronik	(#) WM-5 auf 1 zufälliges System	(#) WM-20 auf ein zufälliges System
-60	16-17	Sondersysteme	(#2) Externes S-System 25% Ausfall	(#2) Externes S-System Ausfall
-70	„17“	Rettungs-Systeme	1 Rettungskapsel klemmt	25% der Rettungskapseln Ausfall
-80	18	Brücke	Erschütterung (Brücke 1 RD –1 AKP)	Brücken-Crew-Schaden 1 FSP Nicht nach Sicht fliegen
-90	19	A-Grav	Erschütterung (jeder 1 RD –1 AKP)	1W6 Rd Schwerkraft auf „1W6-2“ g
-100	20	Empfindliche Stelle	Zusätzlich 1W6 FSP Panz-Schaden An zufälliger Stelle (neuer Wurf)	Zusätzlich 1W6 FSP Intern-Schaden An zufälliger Stelle (neuer Wurf)

Kritischer Schaden wird nicht durch Ausweichen reduziert.
Panzerungs-Schwachpunkt ist eine %-chance, dass bei einem Panzerungs-Treffer zusätzlich dort ein 1 FSP interner Schaden angerichtet wird. Dieser Schwachpunkt wirkt auf alle Bereiche, bis er repariert wurde.
(#) 1W6 (Ein System das mehr als WM –30 im Endeffekt hat wird zum Ausfall (WM-100))
„1“ Sensor / „2“ KOM / „3“ ECM & ECCM / „4“ Feuerleit / „5“ Teilauto / „6“Internes KOM
(#2) Es wird ein zufälliges Sondersystem betroffen
Externe.: Traktor-Strahl, Docking-Kragen, Cameleon-Plating....
Interne.: Med Station, Stealth-Generator, Interne Verteidigung....
Insassen sind Brücken-Crew & Schiffs-Crew & Passagiere & feindliche Entermannschafft.
Schwerkraft = „null“ benötigt eine Null-G-Probe um sich im Schiff Bewegen zu können.
Schwerkraft = „minus 1“ Bedeutet WM –10 auf alle Handlungen
Schwerkraft = „plus 2 bis 4“ benötigt eine Hoch-G-Probe um sich im Schiff bewegen zu können UND gibt allen die sie nicht schaffen WM –10 mal g

gezielt		Lokation	Kritische Intern-Treffer	
WM	W20		1 bis 4 %	5% +
-10	1	unerheblich	Beleuchtung flackert	Beleuchtung fällt zu 25% aus
-20	2-3	Panzerung	Schutzschirm Ausfall	Schutzschirm Zerstört
-30	4	Struktur	Zusätzlicher Interner Schaden 1 FSP	Schiffsteil abgebrochen (10%) Zusätzlicher Int-Schaden 1W6 FSP
-30	5	Frachtraum	Fracht getroffen 1 W6 m³ pro FSP	Frachtraum ergießt sich in den Leerraum zu 25%
-30	6	Tür / Hangar	Dekompression (5%) 1 Raum Inhalt 1 FSP-Schaden	Dekompression (25%) 1 Sektion Inhalt 1 FSP-Schaden
-40	7-8	Waffen	1W4 Waffen ausgefallen	Alle noch aktiven Waffen ausgefallen
-40	9-11	Antrieb	Schub & Bremsen & Bescheunigen reduziert um 25%	Antrieb ausgefallen
-50	„11“	Antrieb (Hyper)	Ausgefallen	Zerstört
-50	12	Energie-Versorgung	Reaktor/ Akku ausgefallen Notenergie startet.	Reaktor/ Akku Zerstört 25% Explosions-chance
-50	13	Steuerung	Ausfall, Pilot WM –100 (max 100)	Zerstört Pilot WM-100 (max 100)
-60	14	Insassen	LEH ausgefallen & 1 Insasse Schaden 1W6 (ma x *?*) FSP-Treffer	LEH zerstört Alle Insassen 1 FSP Schaden
-60	15	Elektronik	(#) Ausfall	(#) Zerstört
-60	16-17	Sondersysteme	(#2) 1 Internes S-System Ausfall	(#2) alle restlichen S-Systeme Ausfall
-70	„17“	Rettungs-Systeme	25% Ausfall	90% Ausfall
-80	18	Brücke	Ausfall (Schiff hilflos) & Brücken Crew Schaden 1 FSP	Zerstört (Schiff hilflos) & Brücken Crew Treffer 2 FSP
-90	19	A-Grav	Ausfall (Schub 0 Klicks / nur noch „g“, also im Kampf treibend)	Zerstört (Schub 0 Klicks / nur noch „g“, also im Kampf treibend)
-100	20	Empfindliche Stelle	Feuer im Schiff. Alle 6 RD 1W6 FSP	WRACK (totaler System-Ausfall)

Wenn ein Treffer die Panzerung durchschlägt, so macht er Kritische Panzerungs-Treffer UND mit den restlichen FSP Kritische Intern-Treffer. Ist keine Panzerung mehr vorhanden tritt der Effekt trotzdem zusätzlich auf.
Reaktoren Explodieren wenn sie getroffen werden, bevor sie ausfallen, zu 25%. Der Schaden geht dann entsprechend der Exlosions-Tabelle auf mehrere ziele inklusiv dem Schiff, dessen Reaktor das ist.
***?* Die FSP Zahl entspricht dem Intern-FSP-Schaden des Treffers.**
(#) 1W6 (Ein System das mehr als WM –30 im Endeffekt hat wird zum Ausfall)
„1“ Sensor / „2“ KOM / „3“ ECM & ECCM / „4“ Feuerleit / „5“ Teilauto / „6“Internes KOM

Erweiterte Regeln.:

- **Gezieltes Schießen & Meucheln**

Es ist prinzipiell möglich länger zu zielen um WM+ 10 zu erhalten auf einen einzelnen Angriff. Dazu Bedarf es 1 Rd Rechenzeit für den Computer. Das Ziel darf weder ausweichen, noch Manöver-Schub nutzen, und die Waffe muß jeweils kontrolliert werden (5 Akp-Waffen-Kontrolle). Der Bonus ist Additiv, und ein +400 der auf extrem eine 100%Chance ergibt ist möglich. Dauert aber 40 Rd, also 6 Minuten 40 Sekunden PRO Schuß.

Dann ist es Möglich auf Empfindliche Teile des Feindfahrzeuges zu schießen. WM-"var", dafür wird bei der Kritischen Panzerungs- & Intern-Tabelle nicht gewürfelt sondern bestimmt.

Auch meuchlerische Treffer sind theoretisch Möglich.
Es sind gezielte Treffer (AKP+3) mit WM-20, die zusätzlich eine Technik-Probe UND eine Meucheln-Probe benötigen. Beide Proben haben denselben WM. Es ist immer nötig die Panzerung zu treffen um Effekt zu haben.
Der Treffer an sich macht normalen Schaden. Die Meuchel-Probe gibt den zusätzlichen Schaden, und die Technik-Probe den System-Ausfall.

- **Rammen**

Ramm-Schaden entsteht durch zwei unterschiedlich schnelle kollidierende Objekte. Falls so etwas passiert müssen BEIDE erst einmal eine Pilotenprobe schaffen, um nicht die Kontrolle zu verlieren und eine 45° Kurve unfreiwillig durch zu führen. (sie zeigt von der Ramm-Seite Weg).

Rammen verursacht 1W6 TP pro 20 km/h. Um FSP zu machen sollte man 10 +10/FSP an TP zusammen bekommen. (siehe TP-FSP Regel im Infantrie-Kampf) Hierbei werden die beiden Geschwindigkeiten verglichen.

Frontal! A + B = # Geschwindigkeit
Von hinten A—B = # Geschwindigkeit
Von der Seite 1/2 A + 1/2 B = # Geschwindigkeit

Den Schaden erleiden beide, obwohl für jeden von beiden extra gewürfelt wird. Und ja Gute Erfolge und Kritische Erfolge unter denen BEIDE leiden sind möglich.

Meucheln bei Fahrzeugen.:

„WM+0"
+1 FSP Schaden
Emissionen
Geg Sensor WM+5

„WM-10"
+1W2 FSP Schaden
Zusatztriebwerke stottern wenn vorhanden.: Ausfall (Schub-1 bis 4)

WM-20
+1W4 FSP Schaden
Schutzschild-Projektoren
+10% Schutzschild-Schwachpunkt.

WM-30
+1W6 FSP Schaden
Waffen-Mun-Magazin
1 Waffe fällt sofort wegen Munitions-Mangel aus.

WM-40
+1W8 FSP Schaden (nur 1 davon)
„Düsen-Treffer."
+1 Schub-Punkt benötigt pro.:
- 60° Drehung
- Bremsen 1 Klick
- Beschl. 1 Klick
„Rad / Kette"
- BsP –2
- BrP –1

WM-50
+1W10 FSP Schaden
Computer-Störung WM-10 auf Pilot, Feuerleit & Teilauto

- **Pseudo-Fahrzeug-Kampf**

Es werden keine Felder benutzt.
Die Taktik und Führung bleibt wie im Taktischen Kampf.
Das Ansagen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.
Die Defensiven und Neutralen Fertigkeiten erfolgen wie im taktischen Kampf, mit Ausnahme der Bewegung.
Treffen und Verletzen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf, mit Ausnahme der Festlegung der WMs.

Grundregel.:
Die Entfernungen werden geschätzt und eine Gruppe kann sich um zu schätzende Meter nähern oder entfernen. Deckung und Umgebung werden vom Spielleiter aus dem Handgelenk geschätzt. Es ist erlaubt Deckung hinter unbeteiligten Fahrzeugen und Häusern zu suchen, wobei eine konkurrierende Piloten-Probe da gut hilft.

Ziele werden „bestimmt" (Taktik-Probe war ein Erfolg), oder „gewürfelt" mit 1W (Anzahl Ziele).

Piloten „müssen" jede Rd Pilotieren, ansonsten hat das ganze Fahrzeug einen WM-100 auf alle Angriffe

Erweiterte Regel „ein bisschen Überblick"
Bewegen nutzt die AKP-Tabelle des Taktischen Kampfes, aber die Geschwindigkeit des Fahrzeuges ist unerheblich.

Zusatz-Regel.: „Wettrennen"
Zwei Piloten liefern sich Würfel Duelle (1 pro RD) wer gewinnt entscheidet ob Deckung oder in Reichweite ... bei Gleichstand gilt eine Mittlere Entfernung für Infantrie Waffen und Kurz für Geschütze.

Grundregel.:
Die Situations-WMs werden vom Spielleiter „geschätzt" und bestimmt.

Erweiterte Regel .: „Hab dich"
Eine „Taktische Kampfsinn" -Probe erlaubt es den Moment des Feuerns ab zu passen. Jeder der Schießen möchte „Muß" eine machen.
K-M = WM-100, S-M = WM-50, M = WM-30, E = WM-20, G-E = WM-10, K-E = WM+0

- **Taktischer Raum-Fahrzeug-Kampf**

Die Initiative Regeln Bleiben erhalten.
Entspricht in sehr großen Teilen dem Fahrzeug Kampf.

Ein Raumfeld (1 Klick)hat eine Größe von 30 Km Durchmesser. Um die 3-Dimensionalität wenigstens ein wenig zu simulieren werden HEX-Felder (6-Ecke) verwendet. Eine Geschwindigkeit von 1 Klick/ Rd ist die Grundlage aller Bewegungen des Raumkampfes.

Jedes Fahrzeug hat Manöver-Schub-Punkte, die vom jeweiligen Raum-Fahrzeug abhängen. Jeder Einsatz eines MP (Manöver-Punktes) erhöht entweder die Geschwindigkeit um 1 Klick/Rd, oder Senkt die Geschwindigkeit um 1/2 Klick / Rd (es braucht 2 MP für 1 Bremswirkung)

Die Geschwindigkeit kann sowohl zu Beginn, als auch zum Ende der Bewegung verändert werden. Zum Drehen werden MP. Pro 60° Drehung 1 Punkt pro angefangenen 2 Klicks/Rd benötigt. Um Vollschub fliegen zu können ist eine Piloten-Probe (vor der Bewegung) notwendig.

- **Pilotieren & Steuern**

Ein Raumschiff benötigt keinen Piloten, weil es ansonsten einfach geradeaus weiter driftet, oder einem fest programmierten Kurz folgt. Wenn es gesteuert werden soll, hingegen ist der Pilot unerlässlich.
Der Pilot kann damit beschleunigen & bremsen & Steuern & Sonder-Manöver ausführen. Es kann nur eine Figur Pilotieren.

Piloten-Sondermanöver kosten sind...:
- **Notsprung.**
- **Andocken & Landen**
- **In Orbit eintreten**
- **Abdocken & Starten**
- **Rammen**
- **Ramming ausweichen**
- **Kurs festlegen (kein Jagdtpilot möglich) für 6 Rd**
- **Kontrolle wiedergewinnen (nach Fumbels z.b.)**

Allgemeine Fahrzeug Aktionen sind .:
Pilotieren/ Jagd-Pilotieren/ Technik-Probe Systeme umstellen/ Sensor-Erfassung / ECM-Probe / ECCM-Probe / Geschütz-Feuer / Fernlenkwaffe ausklinken, und, oder steuern/ Hypersprung & Not-Sprung

Angreifen mit Raumschiffen entspricht dem Angriff mit Fahrzeugen, aber anderen Reichweiten (Klicks).

Notsprung.: Hyper- / Linear-TR ist nicht voll geladen = WM- (% Unterladung)

Manöver-TR-Schäden oder Nachteile sind unwichtig.

Comp-Pilot WM & Größen WM zählen hingegen.

Miss-Erfolg „kein Sprung“ & Triebwerk ist entladen.

S-Misserfolg „kein Sprung und Triebwerk ist ausgefallen“

K-Mißerfolg „kein Sprung und Triebwerk ist zerstört“

Erfolg „Sprung beginnt in 6 RD“

G-Erfolg „Sprung beginnt in 1W6 Rd“

K-Erfolg „Sprung beginnt sofort“

(Hinweis) Pilotieren umfasst alle Piloten sondermanöver, abe r nicht Jagt-Pilot. Also kann auch ein „CO-Pilot“ letzteres ausführen.

Erweiterte Regeln.:

- **Mehrfachfeuer mit Geschützen**

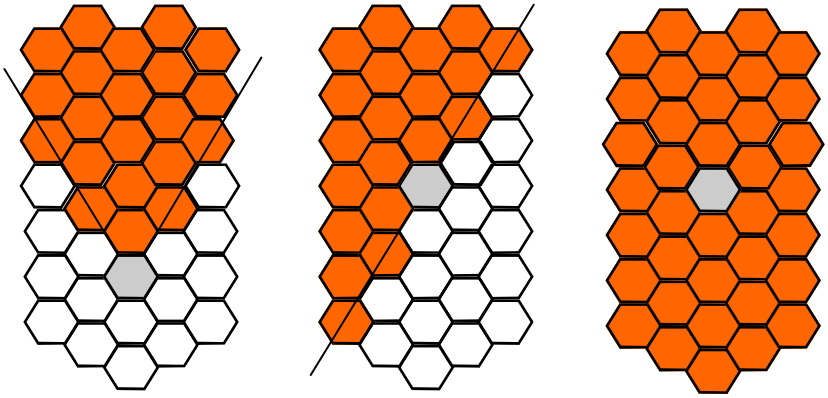
Wird genauso gehandhabt wie im Taktischen Fahrzeug-Kampf.

- **Panzerungs-Kriticals & kritische Interne Treffer.**

Es wird die Tabelle Für Fahrzeuge benutzt, das sie als Universell an zu sehen ist.

- **Feuerbereiche für Waffen**

60 ° Feuerfeld **180° Feuerfeld** **360° Feuerfeld**



- **Gezieltes Schießen & Meucheln**

Wird genau so gehandhabt wie im Taktischen Fahrzeug-Kampf.

- **Rammen**

Ramm-Schaden entsteht durch zwei unterschiedlich schnelle kollidierende Objekte. Falls so etwas passiert müssen BEIDE erst einmal eine Pilotenprobe schaffen, um nicht die Kontrolle zu verlieren und eine 60° Kurve unfreiwillig durch zu führen. (sie zeigt von der Ramm-Seite Weg).

Ramming verursacht
1 FSP pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens 1 t Objekten
1W6 FSP pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens Raumbooten
1 W10 FSP pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens Raumschiffen
1W20 FSP pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens Groß-Raumern

Frontal! A + B = # Geschwindigkeit
Von hinten A—B = # Geschwindigkeit
Von der Seite 1/2 A + 1/2 B = # Geschwindigkeit

Den Schaden wird jeweils dem anderen verursacht. Die Ramming Probe kann gut oder Kritisch sein, wobei dann der Schaden für BEIDE ans Maximum oder darüber hinaus geht.

Bei Jeder Waffe sollte eingetragen sein wie viel ° feuerfeld sie hat und wohin sie im Verhältnis zum Schiff ausgerichtet ist mittig.

F	**Frontal**
H	**Heckwärts**
LF	**Linke fron**
RF	**Rechte Front**
LH	**Linkes Heck**
RH	**Rechtes Heck**

Zusatzregel.:
Wenn es nicht ungewolltes Ramming, sondern um Asteroiden ausweichen geht, zählt ein Misserfolg wie ein Erfolg beim Rammen ein S-Misserfolg wie ein G-Erfolg und ein K-Mißerfolg wie ein K-Erfolg.

Zusatzregel.:
Das Eintauchen in Athmosphäre ist ein Treffer auf ein gigantisches Objekt mit 1W20 FSP pro angefangenen 5 Klicks /Rd.... Also lieber langsam einfliegen (1 Klick / Rd)

Das Fliegen in der Athmosphäre belastet die Schilde, mit ball Schaden. Dort muß die Geschwindigkeit gesenkt werden.

- **DRONEN-KONTROLLE**

Der Kampf mit Dronen unterscheidet sich nicht direkt von normalem Kampf, sondern benutzt „nur“ andere Fertigkeitswerte.

Der „Dronen-Pilot“ der Drone benötigt 5 AKP um die Drone zu „kontrollieren“. Dies beinhaltet das Starten, landen, Pilotieren durch den Pilot, das übermitteln von Scanndaten an die Drone und das Zuweisen eines Zieles.

Wenn der Dronen Pilot zusätzlich in die Steuerung eingreifen will (z.b. Jagtpilot, mit Waffe schießen, Sensoren Benutzung , ECM benutzung, Technik-Bedienung, usw) dann kostet ihn das zusäzliche 5 AKP (1 Handlung) deren %-Chancen davon abhängt wie gut er in der entsprechenden Fertigkeit währe, UND wie gut er in Fernlenken ist. In diesem Fall zählt der schlechtere %-Wert.

Auto-Pilot-Aktionen der Drone
Die Drone hat im Allgemeinen einen Bordcomputer mit 60er %-Werten und 20 AKP, also 4 normalen Handlungen.

- **Wenn sie nicht „bedient“ wird, treibt sie normalerweise im Raum ohne zu agieren.**
- **Wenn sie bedient wird, pilotiert sie UND kann die 20 AKP entsprechend den Anweisungen des Dronen Piloten verwenden.**
- **Wenn sie den Auftrag bekommt selbstständig etwas zu tun, so pilotiert sie selbst und führt anweisungen wie „angreifen“, „fliehen“, „suchen“, „stören“, „anfliegen“, „andocken“, usw usw usw aus. Auch das erstellen einer Feindliste ist möglich. Jedes Schiff das erfolgreich ECM benutzt, verschwindet von der Feindliste. Wenn die Drone „gejammt“ wurde verliert sie alle Ziele. Dronen versuchen prinzipiell in kurze Entfernung zu gelangen.**
- **Wenn sie den Auftrag haben alles an zu greifen was nicht „definitiv Freundlich“ ist, so tun sie dies als hätten sie den Auftrag des Selbstständigen Handelns, suchen ihre Ziele aber „zufällig“ aus, und verschonen nur „freunde“ solange die „Freundesliste“ noch existiert**

Wenn eine Drone mit einem „kritischen Erfolg“ gejammt wird, schaltet sie sich ab und muß erneut aufgenommen und reaktiviert werden. Manchmal treiben solche Dronen jahrelang durch Schlachtfelder um sich dann im ungünstigsten Moment selbst zu reaktivieren und Abenteurern das Leben schwer zu machen.

Erweiterte Regel.:

Dronen & Zeit sparen.

Dronen dürfen genauso wie Crew ihre Aktionen beschleunigen und erhalten die selben Nachteile durch WMs dadurch.

Zusatz-regel.:

Scann-Daten.
Ein mit einem „guten Erfolg“ gescanntes Schiff kann bei einem späteren „guten Erfolg“ wieder Identifiziert werden, was es dann wieder seiner Liste zufügt.

- **Andocken / festhalten**

- **Andocken.**

Die Dock-Vorrichtung ist eine Schleuse mit Magnetischen und molekularen Verbindungs-Systemen. Sie ist in der Lage ein std Raumboot mit 10 g fest zu halten. Sie gilt als „Feste Verbindung“

Ein Andocken erfordert einen gleichen Geschwindigkeits-Vektor mit maximal 1 Klick Geschwindigkeits-Abweichung und maximal 60° Winkel-Abweichung. Dies erfordert eine Piloten-Probe.
Abdocken ist eine um WM+50 erleichterte Piloten-Probe.

- **Raumgreifarm.**

Ist ein ca 20m Langer Metallarm, der in der Lage ist ein Standard Raumboot bei bis zu 10g Beschleunigung fest zu halten. Gilt als „Feste Verbindung“

Festhalten erfordert „Docking-Reichweite“, Docking Andock WM und eine erfolgreiche TECH-Probe. Ein Festhaltendes Schiff kann jederzeit das andere „freigeben“, wenn es eine WM+50 Tech-Probe schafft.

- **Traktor-Strahl**

Kann etwas mehr. Er kann entweder wie ein Raumgreifarm „festhalten“ (die selben Werte, außer das ein Traktor-Strahl nicht zerschossen werden kann. Std Raumboot & 10g auf „Docking-Range“ gelten genau so wie oben), oder „Beschleunigen“. Letzteres bedeutet, dass beide Schiff entgegengesetzt Beschleunigt werden. Hierbei gilt „Anziehen“, „Fortstoßen“ und „Seitenbewegung“ als mögliche Richtung.
Das „Beschleunigen“ erfordert eine Tech-Probe mit WM-20 + Zielgröße.

- **Freibrechen**

Ein „fest gehaltenes Schiff“ kann den „Raumgreifarm“ entweder Zerstören (ob der Arm im Feuerbereich eines Turmes ist hängt von der Tech-Probe des Festhaltens ab. 50% E / 33% gE / 25% kE) , oder sich von „Andock-Vorrichtung, Raumreifarm und Traktor-Strahl“, Freibrechen. Dabei bedeutet ein Erfolg die Zerstörung des Raumgreifarmes, 1W6 FSP an der Panzerung des „angedockten“ Schiffes und 1W6 FSP an der Panzerung des freibrechenden Schiffes, während ein gE beiden nur 1 FSP zufügt, und ein kE nichts beschädigt. Die Freibrechen-Chance ist 0% plus Modifikationen.

- **Hangars**

Haben meist Hangar-Tore, die 5% Schiffpanzerung FSP haben.
Das Ein- und Ausfliegen läuft wie das An– und Abdocken, wenn das Tor offen steht.

10g, ein aktiver A-Grav würde damit 10 Klicks Schub erreichen.

Andocken WM.:
+0 treibendes Ziel
+20 6 Rd Zeit
+50 Leitstrahl
-50 Abweichung je 1 Klick / 60°
-20 unwilliges Ziel
-50 Jagt-Pilotierendes Ziel

Beschleunigen.:
Station 0 g/Klicks
Groß-R. 1 g/Klick
R-Sch 2 g/Klicks
R-Boot 4 g/Klicks
Torpedo 8 g/Klicks

Freibrechen-Chance.:
Größe.:
-5% klein
+0% standard
+5% groß
+10% s. groß
+0% Raumboot
+20% Raumschiff
+40% Großraumer
+60% Station
Summe der Beschl. Beider Schiffe.
-5% je 1 Klick < 10
+5% je 1 Klick > 10
Piloten-Probe.:
-100% F
-50% SM
-25% M
+0% E
+5% gE
+10% kE

Zusatz-Regeln.:

- **Technik-Modifikationen**

- **Schild-Härten**

Waffentechnik-Spezialisten können die Abwehrkraft von Schilden deutlich verbessern, indem sie diese für Kurze Zeit 1W6 RD umstricken. Die Veränderungen sind problematisch und instabil, können also nicht einfach eingeschaltet werden.

Der Tech Läßt zusätzliche E in den Schild fließen (Probe auf Ball-Waffentechnik / Energie-Waffentechnik) und strukturiert diese um.

Die Nötige Energie PRO Runde ist
1 E bei Härtung 1
5 E bei Härtung 2
25 E bei Härtung 3
125 E bei Härtung 4
Die Härtung hält bis einmal 1 E zu wenig in den Schild fließt, oder 1W6 RD vorbei sind (gE sind 6 RD und kE 1W6+6 RD) und hat folgenden Effekt. Jeder einzelne Treffer der gewählten Kategorie wird um „Härte-Stufe“ FSP verringert.

Ballistische Schilde können Gegen die Kategorien „Meteoriten“ / „Projektil-Waffen“ / „Gaus-Waffen“ / Explosionen“ / „Raketenwaffen Typ 1“ / „Raketenwaffen Typ 2“ / „Raketenwaffen Typ 2“ / „Raketenwaffen Typ 4“ gehärtet werden.

Energetische Schilde können gegen die Kategorien „Laser“ / „Phaser“ / „Desintegratoren“ / „Blaster“ / „Plasma & Fusion“ gehärtet werden.

- **Triebwerk Überlasten**

Gravitik Spezialisten können den Schub-Triebwerken noch etwas zusätzliche Leistung abfordern. (Probe Gravitik) Bei Erfolg kann er das Triebwerk für 1W2 Schubpunkte erhöhen. Er darf bis zu 20% des Schubtriebwerk Maximums hinzu geben.

- **Reaktor überlasten**

Hyper-Tech Spezialisten können den Reaktor etwas mehr zusätzliche Leistung abfordern (Probe Hypertechnik) Bei Erfolg kann er den Reaktor für 1W4 E erhöhen. Er darf bis zu 20% des Reaktor Maximums hinzu geben.

Natürlich können auch auf C geschaltete Schilde gehärtet werden, oder auch „Deflektoren“, welche ja nur eine Allround-Härte haben statt Schildpunkte.

Raketenwaffen sind so vielschichtig, das die härte nur zu 25% gegen die jeweilige Mini-Missel / Rakete / Torpedo hilft.

Triebwerk überlasten spielt mit dem A-Grav und nicht mit dem Triebwerk selbst.

Reaktor überlasten ist schon etwas heikler, da es die technischen Not-Reserven angreift.

Bei diesen Tech proben bedeutet Misserfolg das nichts positives passiert.

Schwere Mißerfolge bedeuten einen Gegenteiligen Effekt.

Und fumbles bedeuten eine Instabilität, die diese Modifikationen bis auf weiteres verhindern (bis zu einer Reparatur)

- **Pseudo-Raum-Fahrzeug-Kampf**

Es werden keine Felder benutzt.
Die Taktik und Führung bleibt wie im Taktischen Kampf.
Das Ansagen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.
Die Defensiven und Neutralen Fertigkeiten erfolgen wie im taktischen Kampf, mit Ausnahme der Bewegung.
Treffen und Verletzen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf, mit Ausnahme der Festlegung der WMs.

Grundregel.:
Die Entfernungen werden geschätzt und eine Gruppe kann sich um zu schätzende Meter nähern oder entfernen. Deckung und Umgebung werden vom Spielleiter aus dem Handgelenk geschätzt.

Ziele werden „bestimmt" (Taktik-Probe war ein Erfolg), oder „gewürfelt" mit 1W (Anzahl Ziele).

Piloten „müssen" jede Rd pilotieren ansonsten erhält das Schiff WM-100 auf alle Angriffe.

Zusatz-Regel.: „Wettrennen"
Zwei Piloten liefern sich Würfel Duelle (1 pro RD) wer gewinnt entscheidet ob in kurzer oder weiter Reichweite ... bei Gleichstand gilt eine Mittlere Entfernung.

Grundregel.:
Die Situations-WMs werden vom Spielleiter „geschätzt" und bestimmt.

Erweiterte Regel .: „Hab dich"
Eine „Taktische Kampfsinn" -Probe erlaubt es den Moment des Feuerns ab zu passen. Jeder der Schießen möchte „Muß" eine machen.
K-M = WM-100, S-M = WM-50, M = WM-30, E = WM-20, G-E = WM-10, K-E = WM+0

- **Schlachten-Simulation**

Solch eine Runde dauert 1 min, also 6 Rd des taktischen Kampfes.
Es sind Pro Seite nur 10 Kampfgruppen zulässig.

Berechnen wir zuerst den VW „Verteidigungswert" eines jeden Teilnehmers. Diese könne dann zu Kampfgruppen, Flottillen oder ähnlichem zusammengefasst werden.

Infantrie	**(LP + RK x5) x (1 + (Ausweichen/100)) = VW**
Fahrzeug	**(Interne FSP + Panzerung FSP +Schirm FSP) x 20 x**
Normale FZG	**(1 +(Ausweichen/400)) = VW**
Schweber	**(1 +(Ausweichen/200)) = VW**
Flugzeuge	**(1 +(Ausweichen/100)) = VW**
Raum-Fahrzeuge	**(Interne FSP + Panzerung FSP +Schirm FSP) x 20 x**
Raumboot	**(1 +(Ausweichen/100)) = VW**
Raumschiff	**(1 +(Ausweichen/200)) = VW**
Großraumer	**(1 +(Ausweichen/400)) = VW**
Stationen o.ä.	**(1) = VW**

Dann den AW „Angriffswert" eines Jeden Teilnehmers

Infantrie	**(AKP/5) x (Waffenfertigkeit /100) x**	
Pistolen o.ä.	**(10)**	**(20) bei 20+ Schadens-max**
Gewehre	**(15)**	**(25) bei 20+ Schadens-max**
MP / SFG o.ä.	**(20)**	**(30) bei 20+ Schadens-max**
S-Inf-Waffen	**(30)**	
Fahrzeuge	**(Waffen FSP max x 10) x (Trefferchance /100) je**	
Raum-Fahrzeuge	**(Waffen FSP max x 10) x (Trefferchance /100) je**	

(hierfür werden jedem Geschützführer so viele Geschütze zugewiesen wie er bedienen kann. Sollte er mehr nutzen dann ergeben sich die WM die ein zu rechnen sind aus den AKP die er verwendet. Es dürfen Piloting / sensor / Kom Proben in der Berechnung fehlen, da diese über den Daumen in die Taktik Proben einfließen.)

Beide Generäle / Admiräle nehmen ihre Jeweils stärkste AWKampfgruppe zuerst, dann die jeweils Kleinere der Reihenfolge.

Dann kommen die Konkurrierenden Würfe auf Taktik & Strategie der beiden Generäle /Admiräle.

Es bedarf eines Erfolges um der jeweils gegnerischen 1W4 x AW an Schaden zu machen. (gute machen vollen Kritische sogar mehr, Schaden)
Ist eine Probe besser als die andere, kann er den Gegner „binden"

worauf dieser nicht fliehen kann für 1 min.

Hat eine Seite keine Kampfgruppen mehr, die andere aber schon, kann er diese auf die Jagd schicken. Sie greifen andere Gruppen an, die schon angegriffen wurden und machen diesen Schaden, wenn ihre Probe ein Erfolg ist. Ist die Ziel-Gruppe nicht gebunden, so können sie diese erfolgreich „binden", wenn sie einen Kritischen Erfolg haben.

Eine Kampfgruppe die Beschädigt wird, verliert pro volle 25% VW— Verlust auch 25% AW.

Am Ende der Minute, darf jeder General / Admiral Kampfgruppen zurückziehen die weder voll vernichtet sind, noch „gebunden"

Kampfgruppen die sich zurück gezogen haben, könne sich dort Formieren, und die Schäden festhalten. Es wird Festgestellt, wie viel %-VW noch übrig sind, und dann für jeden in der Kampfgruppe separat auf die % gewürfelt.

Erfolg = leichte Gefechts-Schäden, Schild regeneriert binnen 1 h.
Misserfolg = ernste Gefechts-Schäden, Panzerung weg, Schild regeneriert auf 50% binnen 1h. Waffen beschädigt (VW x 1/2 & AW x 1/2.)
S-Misserfolg = Wrack, treibt noch im Gefecht und bedarf Rettung
K-Mißerfolg = Explodiert / Tot

Tja „Siegen" tut derjenige der noch intakte Kampfgruppen im Gefecht hat, während der andere floh. Aber manche Siege sind auch Pyrruss-Siege. Manchmal ist es sinnvoller „beschädigte Einheiten zurück zu ziehen um sie im nächsten Gefecht Einsatz bereit zu haben.

Zusatzregel.:
Es ist verboten vom Spielleiter zu verlangen das er die Technik erklärt.

TECHNIK

In der „Sci-Fi" wird Technik verwendet, welche von heutigen Spitzenkräften nicht verstanden wird, oder gar gebaut werden kann. Also Arbeiten wir hier verstärkt mit erklärenden „Schlagworten", welche dem SCI-FI-Leser bekannt seien könnten, und Spielleiter und Spieler helfen sollen die Illusion eines Universums zu erschaffen.

Kümmern wir uns um die Bereiche.:

- **Tech-Level**
- **Triebwerke**
- **Hyperraum-Fahrt**
- **Sensoren**
- **Kommunikation**
- **Waffen**
- **Syntho-Zeug**

• Tech-Level

Ist ein Zahlenwert, dessen Höhe aussagt wie kompliziert und filigran die Technik ist.

0 **keinerlei Technik möglich, sogar Steine zum Werfen sind kompliziert. (Öder Felsbrocken, keine Zivilisation)**

1 **Einfaches Handwerk wie Schmieden, Steinmetzen, Holzschnitzen und Stoff-Weben. Mechanik und einfache Wasser und Windkraft sind Stützen der Gesellschaft, genauso wie Muskelkraft und Reit-Tiere.**

2 **Verbessertes Handwerk und einfache Industrie. Faktoreien, Mechanik, Hydraulik, Pneumatik, einfache Elektrik, Chemische-Fabrik, Metall-Verhüttung. Fahrzeuge Tendieren zur Robustheit und geringen Geschwindigkeiten.**

3 **Elektronik & Computer, Energie-Technik, Gravitik, einfache Schutzfeld-Technik, Hochenergie. Schweber lösen viele Verkersstau-Probleme und Automatisation ist weit verbreitet. Holo-TV, Plasma Reaktoren und einfache Cyberware haben ihren Platz gefunden.**

4 **Einfache Hyper-Technik, Strahlen-Technik, Mirko-Robottik, Stealth Technologie, bessere Cyberware, und Robotter sind üblich. Raumflug ist problemlos möglich. Fu**

5 **Bessere Hyper-Technik, Anti-Materie, Desintigration...**

6 **Schwarzschild-Reaktoren, und eigentlich alles technisch erklärbare.**

7 **Unerklärbare Technik die an Wunder grenzt.**

- **Triebwerke**

Die Konventionellen wie Rad, Kette, Luftkissen, Jet, Wasser-JET, Propeller usw zu erklären überlassen wir doch einmal dm Internet, und gehen zu den interessanten unbekannteren.

A-GRAV.
Nutz sehr spezielle Besonderheiten der Hyperraum-Theorie um 2 Effekte zu erreichen. Andruck-Absorbtion, also das neutralisieren von Beharrugnskräft. Und Masse-Trägheit-Neutralisation, also das Vermindern von „Gewicht" welches beim Beschleunigen Energie Verbraucht um auf Geschwindigkeit zu kommen. Zusätzlich kann es auch noch Schwerkraft-Polarisation erwirken (das Anziehen oder Abstoßen von Schwerekraft-Feldern. Ein Raumschiff das ohne A-Grav ca 10 g (100m / s²) beschleunigen kann, kann mit A-Grav 10 Klick / Rd (30 000m /s²) beschleunigen. Also ist ein A-Grav-Ausfall so wie „nicht mehr im Kampf navigieren können".

Schub-Triebwerke
Photonen-Triebwerke, Ionen-Triebwerke, Plasma-Triebwerke, Fusions-Triebwerke, Impulse-Triebwerke, Gravitations-Triebwerke, Hyperpfeil-Triebwerke, arbeiten zwar nach unterschiedlichen physikalischen Theorien, aber im Endeffekt tun sie das gleiche. Oft werden sogar Kombinationen von Triebwerksarten eingebaut um den Ausfall bei bestimmten Gegebenheiten zu verhindern.

GRAVIATIONS-Triebwerke benötigen Schwerekraft-Felder, die im Leerraum deutlich zu schwach sind. Ein PLASMA– Triebwerk hingegen hat einen sehr großen Treibstoff verbrauch. Eine Kombination von Beiden könnte hingegen gut funktionieren.

HYPERPFEIL-Ttriebwerke schießen im Hyperraum einen Strahl in eine Richtung und „haken" sich darin ein und lassen sich ziehen. Schnell, aber nicht wendig. IMPULSE-Triebwerke machen aber leicht zu ortende energetische Schockwellen. Die Kombination hingegen währe wieder brauchbar.

IONEN / PLASMA / FUSIONS-Triebwerke erhitzen Wasser und nutzen den Ausström-Abstoßungs-Effekt. Ihr Verbrauch ist also sehr groß, und die Gefahr der Entzündung hinter den Triebwerken immens.

PHOTONEN-Triebwerke hingegen stoßen Lichtwellen aus, und nutzen den Abstoßungs-Effekt. Sie Verbrauchen nahezu nichts an Materie, aber ihre Beschleunigungswerte sind die eines alten Opas der eine Schubkarre schiebt.

Bei 30 km / 10 Sekunden als 1 Klick / Rd

Ergibt sich das 100% C (Licht-Geschwindigkeit) 3 mio Km / Rd Einer Geschwindigkeit von 100 000 Klicks pro Runde

Ein Schiff, welches 10 Schub punkte hätte , bräuchte also 10 000 Runden oder 1667 Minuten oder 27 Stunden.

So etwas dauert etwas länger, und es würde sich lohnen, die letzte Strecke zu „springen".

Um einfacher und schneller und einfacher auf die Maximalgeschwindigkeit zu kommen, wird das Linear-Triebwerk mit dem Schubtriebwerk gekoppelt und ein künstliches Wurmloch erstellt, durch das mit „Sternensog" geflogen wird.

(der Name kommt von dem Tunnelartigen Anblick den Man dort hat.)

- **Hyperraum-Fahrt**
- **Sternensog**

Das Hypertriebwerk (oder Linear-Triebwerk) wird mit den Schubtriebwerken zusammengeschaltet um die maximal-Geschwindigkeit des Raumschiffes zu erreichen. Eine Gruppe von Schiffen kann nur „warpen“ wenn alle sich zu 100% koordinieren und gleichschalten und maximal 10 Klicks voneinander entfernt sind. Bei einer Entfernung von 1000 Klicks (0,1 Lsec) kann man von etwas „kleinem“ (bis Station o.ä) weg „Warpen“ bei 10 000 Klicks von etwas „großem“ (Mond+)

Dabei entsteht eine Blase mit 1 L-Sec Radius, welche durch ein künstliches Wurmloch fliegt. Trifft die Blase auf Objekte (min klein Raumboot), Platz sie und wirft das Schiff sofort aus. In ca 1 W10 Klicks von dem Objekt entfernt. (die Bruchstelle spült das Schiff aus)

Um den Sternensog zu aktivieren muß das Schiff „stehen“ oder sich maximal langsam bewegen (100 Klick/Rd). Dann wird eine Astrogations-Probe notwendig um einen freien Weg zu finden (WM +0 / 1 min)
Dann kann ein ungeladenes Hypertriebwerk & Schubtriebwerk aktiviert und 1 Minute gemeinsam geladen werden. (Die Ladung eines Sprungbereiten Hyper-Triebwerkes ist parallele dazu und kann nicht umgeleitet werden). Und dann beginnt das Schiff binnen 1 RD auf bis zu maximal Geschwindigkeit zu beschleunigen.
Ein erfolgreicher Kurs endet ca 2 L-Sekunden vor dem Ziel (normale Schiffe beschleunigen auf 200 und fliegen ca 180 Rd ,ca 30 min) und der Rest wird normal geflogen.

- **Hypersprung**

Ein Hyper-Triebwerk muß erst voll geladen werden (100%). Um einen Problemlosen Sprung zu erlauben. Die meisten Schiffe benötigen dafür 100 Min, also 1 Stunde 40 Minuten.

Zum „Springen“ ist eine Astrogations-Probe und ein vollgeladenes Triebwerk notwendig (WM+0 /10 min). Dabei ist es möglich auf 1 L-Sec genau zu zielen wo man heraus kommt. (kritische Erfolge haben das schon mal auf 1 Klick genau geschafft)

Für Notsprünge hingegen ist eine Hyperpiloten-Probe notwendig, (WM—% Unterladung des Triebwerkes) und das Schiff wird 1W% Tage in zufällige Richtung geworfen.

Der Staffelsprung (WM+30 / 4h Kurs festlegen, mit WM+30 & 5 min Positionskontrolle pro Sprung) ist üblich, und wird gerade von Großen Schiffen gerne genutzt. Astrogations-Fehler führen zu Abweichungen um 1W12 Licht-Monate.

Zusatzregel.:
Das technische „Schnell-Laden“ kostet Zusätzliche E entsprechend dem Hyper-Triebwerks Verbrauch. Zusätzlich ist eine Probe auf Hyper-Technik nötig, deren Erfolg das Triebwerk um 1 % auf läd. Ein Miß-Erfolg kostet hingegen 1 % Ladung.

Zusatz-Regel.:
„Notsprung“
Bei 100er Fumbles werden aus den Licht-Tagen 1W1000 Lichtjahre und das Schiff schwer beschädigt und der Hyperantrieb zerstört. (Da ist man froh über Kryo-Kammern)

Erweiterte Regel.:
Die Abstände zwischen Welten liegen wohl bei 4 W6 Lj zur nächsten Nachbarwelt. In den Bewohnten Bereichen der Galaxis.

Auch hier gilt.:
Warp-Unterbrecher stören Hypersprünge und Sternensog

Hypertriebwerke oder Linear-Triebwerke Laden ist einfach, aber die Ladung zu erhalten nicht. Das einfachere ist das Hypertriebwerk auf „standby“ zu halten, womit es möglich ist das nahezu sofort zu benutzen. Dabei benötigt es Energie um seine Ladung zu erhalten die der Standard Versorgung entspricht. (und es würde dabei laden) Wenn diese Fehlt, verliert es 1W6 % Ladung pro RD.

Die andere Möglichkeit ist, es auf „gekapselt“ zu schalten. Dann verliert es keine Energie, aber das „Bereitmachen“ bedarf eine Hypertechnik-Probe und 1 Minute (6 RD) Zeit. Wenn es Schnell gehen soll, kann der Techniker etwas riskieren (WM-50) und die Zeit um 1W2 Rd verkürzen. Sollte er versagen wird das Triebwerk um 1W100 % entladen und bei schwerem Misserfolg beschädigt, das es ausfällt.

- **Linear-Flug**

Ein Linear-Triebwerk (oder Hyper-Triebwerk)muß erst voll geladen werden (100%). Um einen Problemlosen Übergang in den Hyperraum zu erlauben. Die meisten Schiffe benötigen dafür 100 Min, also 1 Stunde 40 Minuten. Des weiteren MUß ein Schutzschirm aktiv sein.

Zum Richtung Planen ist eine Astrogations-Probe (WM+0 1 Min) notwendig. Und eine Hyperpiloten-Probe (WM—% Unterladung des Triebwerkes) Die Geschwindigkeit des Fluges hängt von dem Triebwerk und der Qualität des Erfolges ab.

Bei ausgefallenem Schutzschirm ist das Schiff nicht vor einer Umwandlung in ein Hyperdimansionales Objekt geschützt. Jene die davon zurück kehren erinnern sich nicht daran was passiert ist. Was passiert. Die Zeit ist nicht die 4te Dimension , sondern es gibt eine weitere Richtung, „diesseits & Jenseits“. Die Zeit existiert, aber ihre Geschwindigkeit weicht ab, und viele physikalische Gesetze gelten nicht. Z.B. hat das Schiff nach Diesseits und Jenseits nur wenig Dicke , aber die Luft strömt nicht aus und niemand athmet. Des weiteren verbinden sich Intelligenzen geistig zu einem Superverstand, deren Einzelteile die Gedanken nicht fassen können und auch nur kleine Teile davon speicherten.

Zu oft treffen solche Schiffe aber auch auf das Hyperraumgrauen, welches die Lebewesen wahnsinnig werden lässt, und bei dem niemand sagen kann was es genau ist. Spekulationen gibt es massenweise.

Das Fliegen im Linear-Flug ist wie das Segeln in einem Sturm auf See mit einer dreidimensionalen Wasser-Oberfläche. Das Fliegen als Hyperpilot ist gefährlich, und so nehmen Piloten lieber deutlich langsameres Vorrankommen in Kauf, als zu versuchen durch zu brechen.
Das Annähern an ein Sonnen-System ist wie das zufliegen auf einen kleinen Blauen roten oder grünen Ball, der immer größer wird und einen

Erweiterte Regel.: Hypersprünge können geortet werden. Sensoren erfassen diese Struktur Erschütterungen in 1 L-Jahr pro L-Sec Normal-Reichweite. Mit einem normalen Erfolg wird sowohl Sprung , als auch Ziel-Koordinate angemessen.

Linear-Flüge kann nur das Eintauchen angemessen werden, auf diese Entfernung. Das zurück kehren hingegen nur in Standard Sensor Entfernung. (nicht stealth-bar)

Linear-Flug
E = gewürfelte Geschwindigkeit /
G-E = max Würfel-Ergebnis /
K-E = maximum plus Würfel /
M = 1/6tel Geschwindigkeit /
S-M = Auswurf aus dem Hyperraum /
K-M =? Auswurf & 1W100 % Schildschaden & 1W10 % Panzerungs-Schaden)

winzigen Kern in sich hat. Der Ball ist ca 1 L-Tag Radius groß. Der Kern ist immerhin noch 1 L-Min um die Sonne groß.

Schmuggler nutzen den Linearflug gerne, um unangemeldet ins System zu kommen und dort gestealtht ein zu fliegen.

- **Wurmloch Reisen**

Wurmlöcher haben 2 und mehr Enden und sind Tunnel durch den Hyperraum. Das Reisen dort hindurch unterliegt anderen Physikalischen Gesetzen, und ist somit schwieriger.

Wenn man es irgendwie geschafft hat in ein Wurmloch zu kommen, hat man meist eine Richtung und eine Grund-Geschwindigkeit. Um die zu erreichen benötigt das Schiff auch nur Manöverschubdüsen. Bremsen ist nicht möglich, oder sinnvoll zu manövrieren. Lediglich ein Ausweichen ist damit möglich (also näher an die Tunnelwand oder so). Zum Beschleunigen oder manövrieren, bedarf es eines Linear oder Hyper-Triebwerkes.

	Geschwindigkeit	Hyperpilot
Langsame Geschwindigkeit	1 L-Jahr / h	„unnötig“
Normale Geschwindigkeit	5 L-Jahre / h	Erfolg
Schnelle Geschwindigkeit	25 L-Jahre /h	G-Erfolg
Extreme Geschwindigkeit	125 L-Jahre /h	K-Erfolg
Apokalyptische Geschwindigkeit	625 L-Jahre /h	„autom.Fehl“

Die Hyperpiloten-Proben sind notwendig, ...:

- **Pro h bei einem Verfolgungsflug**
- **Pro „Unfall“ der noch nicht ausgeworfen wurde, und dessen Trümmer im Weg sind.**
- **Pro Versuch „ab zu biegen“**
- **Pro Rd Kampf um in Kampfreichweite zu kommen (1 Erfolg von einem der Kontrahenten reicht, aber Treffen nur mit „halber“ Treffchance)**
- **Beim Verlassen des Wurmloches durch ein Ende um Unfälle zu vermeiden.**
- **Beim Ausbrechen durch eine Tunnelwand (WM-50 & Ramming-Schaden)**
- **Beim „Wenden“ (WM-100) im Tunnel**
- **Beim „Andocken“ zum „Entern“ (WM-100)**

Ach ja, die Probe nicht zu schaffen, während man im Tunnel ist lässt einen 1W100 % des Ramming Schadens erleiden.

Der Ramming-Schaden beträgt 1W6 FSP pro L-Jahr / h Geschwindigkeit.

Wurmtunnel Ein & Ausgänge

Im Leer-Raum.:
Das Einfliegen ist Problemlos, aber das Loch wandert meist mit 1 % C
Oft ist es sogar nicht anpeilbar sondern bedarf „guter Sensor erfolge“
Das Ausfliegen – Problem ist außer Kontrolle torkeln.

Mitten in einer Sonne.:
Zum Einfliegen ist ein Wurmloch-Portel (fest installiert) oder ein kleiner linear-Flug notwendig.
Das Ausfliegen– Problem sind die 1W% FSP Ball und EN , beim Ausbrechen aus der Sonne.

In Raumverzerrungsfeldern.:
Ähm tja ..es soll also schon angeblich Leute gegeben haben die durch Wände rennen oder deren Kopf nach der Giliotine wieder angewachsen ist

„Meisterwillkür“

- **Sensoren**

Derer gibt es viele System, und noch mehr Kombinationen.

Passive, also „Lauschend“....
Video, 2D Kamera, 3 D-Kamera (Holo), Infrarot / Ultra-Violett / Lichtvetrstärkung, Energie-Pegel-Messer, Gravitations Pegel-Messer, Strahlungs-Pegel-Messer, Licht-Pegel-Messer, Akustik-Pegel-Messer, Hyperschock-Pegel-Messer, Hyperschock-Lauscher, Magnetfeld-Pegel-Messer ……

Aktiv, also „suchend“....
Radar, Materie-Sensor, Echo-lot, Strahlungs-Reflektions-Sensor, Materie-Struktur-Analyse-Sensor, Entfernungslaser, Schutzfeld-Analyse Laser, Fusions-reaktions-Katalyse-Strahler, Magnetfeld-Differenz-Messer…….

Und noch dutzende mehr.
Fassen wir doch einfach mal zusammen „wofür“ man sie einsetzt.

Technik-Scanner.:
Strom, Spannung, EL-Widertand, Material, Leitungs-Tiefe, Strömungs-Geschwindigkeit von Flüssigkeiten, Elektronik-auslesen usw usw usw.

Med-Scanner.:
Vitalfunktionen, Viral-und Bakteriologische Blutmessung, Zellen-Struktur Erkennung, Gen-Code Schnell Schätzung oder langsam Entschlüsselung, Mental-Funktions-Messung, usw usw usw

Kampf-Scanner.:
Vital-Funktionen, Positions-Anzeige & Freund Feind Kennung, Sich Modies, Kampf-Display, Modell-Klassifikations analyse ... usw usw usw

Fahr-System-Sensor.:
Entfernungen & Geschwindigkeiten, Fahrzeug & Lebewesen Klassifikation, Energie-System Klassifikation, Gebäude Strukturen Erkennung, Gelände Erkennung, Atmosphären-Erkennung, Waffen-Feuer-Erkennung, Model-Klassifikations-Analyse, ... usw usw usw

Raumschiffe Tendieren dazu, sehr umfangreiche Sensor-Phalanxen zu besitzen, so dass sie eigentlich alle oben besitzen.

Zusatz-Regel.:

Ein fumble bei der ersten Sensor-Probe, die nötig ist, verhindert spätere erfolgreiche Sensor Proben weil der Sensor die entsprechende Methode abgeschaltet hat oder nicht besitzt.

Ein späterer kritischer Erfolg erlaubt, sich des Fehlens bewusst zu werden.

Grundregel.:
Sensoren die auf „Automatik“ laufen haben automatisch einen „Misserfolg“.

Das reicht aber zum normalen Erkennen aus. Für Zusätzliche Informationen sind Sensor-Proben notwendig. S-Mißerfolge oder K-Mißerfolge führen oft dazu, das nicht einmal Grundlegende Daten korrekt gesehen werden. (z.B. WM –50 auf Treffen)

- **Kommunikation**

**Beginnen wir mit Trommeln, Signalfeuern und Meldereitern.....
Währen wir morgen noch am erklären.....**

Also gut UKW oder auch „Normal-Funk“ hat eine große Bandbreite (viele parallele Gespräche) Ein Problem durch Objekte zu kommen (Reichweite & Berge) und ist nur Lichtschnell. Sehr gut zum „Erzählen“ oder zum Tri-Video sehen, Im Raumkampf „chatten“ oder Musik „Rumplärren“ auch gut geeignet. Um Raumschlachten zu Koordinieren eher problematisch.

**Der Hyperfunk hingegen ist „hyperschnell“ (kein Zeitverlust) hat aber nur mittelmäßige Bandbreite und eine Limitierte Reichweite.
Die Reichweite ist die „Sendereichweite“ und auch die „Lausch-Reichweite“.**

Liegen Beide KOM-Partner in Sende und Empfangsreichweite, so können sie eine Feste Verbindung etablieren, die verschlüsselt ist und nur Schwer abgehört werden kann (WM-50).

Ist die Entfernung größer als die Sende- oder Empfangsreichweite eines der Beteiligten, nicht aber beider, so sind nur „offene“ Verbindungen möglich die normal abgehört werden können.

Ist die Entfernung maximal so groß wie die Summe der Empfangs und Sende Reichweite, so ist die Verbindung gerade noch machbar (Kom-Probe Erfolg beider Parteien zum Jeweils empfangen)

Für Lange Strecken Kommt dann der „Langsame“ Hyperfunk, oder auch „Linear-Funk“.

**Feste Verbindung (100% genaue Koordinatenerkennung Astrogation WM-100 / wird von Hyper-Kom-Straßen genutzt Planeten zu Planeten)
10 L-Jahr / h, passable Datengeschwindigkeit (FAX)**

**Richtungs-Signal (KOM-Probe WM+0) (ca 1 L-Jahr statt 1 L-Sec)
1 L-Jahr / h, schlechte Datengeschwindigkeit (Normal Verbal)**

**Rundum-Signal (KOM-Probe WM-10) (ca 1/10 L-Jahr statt 1 L-Sec)
1 L-Jahr / h, schlechte Datengeschwindigkeit (Normal Verbal)**

**Rundum-Schock (KOM-Probe WM-30) (ca 1 L-Jahr statt 1 L-Sec)
4 L-Jahre / h, schlechte Datengeschwindigkeit (Zeitlupe Verbal)**

Zusatzregel.: Linear-Funk bedeutet, die Funk-Systeme mehr zu belasten, als sie vertragen.

Die Feste Verbindung ist am Limit.

Bei dem Rest bedeutet ein Misserfolg einen Ausfall des KOM – Systemes. Und ein Schwerer oder Kritischer, sogar dessen Zerstörung.

Zusatzregel.: Zusätzlich wird mehr Energie benötigt für Linear-Funk.

**Feste Verbindung
1 E / min**

**Richtungs-Signal
1 E/ min**

**Rundum-Signal
1 E/ Rd**

**Rundum-Schock
5 E/ Rd**

- **Waffen**

Da Kriege und Zwietracht die Geschichte durchziehen gab es immer eine Vielzahl an Waffen. Versuchen wir hier einmal die Grundlegenden Konzepte zu Erklären.

- **Klingen besitzen Schneiden und spitzen und bestehen aus festem Material. Ihre Handhabung ist einfach, solange man sich nicht in Panik selbst verletz.**
- **Schmetter-Waffen wie Hämmer und Streitkolben sind prinzipiell Schwer, bestehen aus Festem Material und die wucht ihres Auftreffens führt zu inneren Verletzungen aber weniger zu Blutungen**
- **Energie-Klingen sind eigentlich Schneidbrenner, welche durch Hitze anderes Material zerteilen**
- **Energie-FELD-Klingen sind eigentlich kleine Energetische Felder, die eine geringe dicke haben und so gut schneiden.**
- **Desintegrator Klingen nutzen Strahlung um unter der Panzerung Atombindungen auf zu lösen. Die Getroffenen Bereiche Tendieren zum grau werden, und Porösität.**
- **Projektil Waffen benutzen meist Patronen mit Treibladung. Moderne Patronen sind für das Vakuum und andere Athmosphärengeeignet (haben ihren Sauerstoff dabei).**
- **Nadler hingegen nutzen Athmosphären-Überdruck (Druckluft) zum beschleunigen der Geschosse. Sie sind Effektiv gegen ungepanzerte Ziele aber sehr ineffektiv gegen gepanzerte Ziele**
- **Bolzen-Waffen benutzen Stahl-Nägel, welche von einem Gauss-Lauf (elektromagnetische Beschleunigung) verschossen werden. Sie neigen zu Querschlägern, sind aber leicht zu ersetzen und auf zu laden**
- **Laser konzentrieren „LICHT“ oder eine andere Strahlungsart, so das diese beim auftreffen zu Verbrennungen führt. Die Reichweite und Genauigkeit ist gut, aber die Stärke lässt zu wünschen Übrig.**
- **Phaser (Phasen-Laser) benutzen ein spezielles Spektrum von Strahlen und erreichen eine Verstärkte Wirkung. Durch das dauernde Variieren des Strahles nehmen getroffene Metallflächen schillernde Unterfarben an. Polizisten der Spurensuche nennen das den „Regenbogeneffekt“**
- **Desintegratoren (Hyper-Strahlungs-Laser) arbeiten mit einer Strahlungsart, welche Atombindungen auflöst, und Rüstungen durchdringt. Der Schaden mag nicht hoch sein, aber ihre Gefährlichkeit hingegen schon. Die Getroffenen Flächen sind Spröde und Bröselig und meist grau.**

- **Disruptoren (Partikel-Laser) verschießen zwar Strahlen, lassen aber Moleküle explodieren. Ein erheblicher Teil ihrer Kampfkraft stammt also aus den Rüstungs oder Körperteilen ihres Zieles. Getroffene Objekte neigen zu schwärzlicher Kraterbildung und in der Gegend herumliegenden kleinen Splittern.**
- **Plasma / Fusion Waffen nutzen eigentlich alle Wasserstoff und erhitzen diesen, und verschießen dann solch einen Klumpen. Die Verbrennung ist recht Hitzeintensiv, so das getroffene Objekte Verformungen durch Hitze aufweisen, die großflächig um die getroffenen Stellen verteilt sind.**
- **Ionen Waffen nutzen auch Wasserstoff, aber erhitzen ihn nicht, sondern laden ihn elektrisch auf, so das der Schock-Impulse Elektronik schädigt.**
- **Blaster nutzen auch Wasserstoff und erhitzen ihn um ihn zu verschießen, aber sie fokussieren es besser. Statt einer kugel wird ein Wasserstoff Stab verschossen. Das führt zu besserer Reichweite, aber die auftreffende Explosion zerstreut die nachfolgenden Teilchen so das der Schaden abnimmt. Die Verformungen wie bei Plasma Treten auch auf, sind aber deutlich mehr auf das Treffergebiet konzentriert.**
- **Energie-Granaten-Waffen verschießen eigentlich ein Breites Spektrum an verschiedenen Energien, die aus dem energetischen Gefüge der Granate erst am Zielpunkt ausbrechen. Das Treffen gibt wegen dem Lichtanteil immer eine gute Disco-Show, und wegen dem Elektro Anteil eine nette Elmsfeuer Brigade. Die getroffenen Ziele haben also Schnitte, Schmelzungen, Verfärbungen, Kraterbildung und große Wunden.**

Natürlich ist es möglich andere Waffengattungen zu erfinden und ihnen Schadenswerte und Effekte zu zu ordnen. Es hilft jedoch sich an den anderen zu orientieren, damit die neuen nicht völlig aus dem Ruder laufen. Als Tipp .: „ist etwas so gut das jeder es haben will, ist es zu gut“

Sonderregel.: Waffen & was halten sie aus?

Kleine Nahkampf-Waffen RK 10 TP 10

Mittlere Nahkampfwaffen 1 FSP

Große Nahkampf-Waffen 2 FSP

Pistolen
Robust RK 10 TP 8
Std RK 8 TP 8
Fragil RK 4 TP 4

Karabiner & Gewehre
Rob. RK 12 TP 16
Std RK 9 TP 16
Fragil RK 5 TP 8

S-INF-Waffen
Rob. RK 14 TP 24
Std RK 10 TP 24
Fragil RK 5 TP 12

Eine Waffe TP verliert erleidet WM-X entsprechend Verletzungsstufen also Leicht-1 / mittel –5 / schwer –20 / komatös –100

Gezielt auf Waffen zu Schießen sollte schwieriger sein, als auf Gliedmaße zu schießen.

Genaue WMs entscheidet der Spielleiter.

- **Syntho-Zeug**

Oh ja da gibt es vieles.....

- **Syntho-Kleidung.**

Kunstfaser Kleidung, hergestellt aus Öl, oder Künstlich verrottenden Algen und organischen Stoffen. Prinzipiell Kohlestoff-Fasern.

- **Syntho Nahrung**

Aus organischen Stoffen aller Art können Syntho-Grund-Stoffe hergestellt werden. Diese werden dann von Nahrungsmittel-Synthetisatotren mit Geschmacks-Stoffen versehen und auch visuell aufgepeppt.
High Tech Systeme (TL 5) können sogar alles an organischen Stoffe (ja wirklich alles) in die Moleküle zerlegen und neu zusammen setzen. Dabei bleiben ca 20% Giftstoffe übrig die wunderbar zum Herstellen von Toxinen geeignet sind. Anorganische Stoffe könne nicht verwendet werden.

- **Medizinischer Sysnthetisator**

Benötigt die gleichen dinge wie ein Nahrungsmittel Synthetisator plus eine Fachkraft, welche die Ergebnisse kontrolliert und anpasst. Es ist möglich damit Medizin, gifte und Drogen her zu stellen. Zum Glück nur in kleinen Mengen. Die Rechts angegebene zeit wird auf 1/10 reduziert für 1 Dosis wenn ein Med-Synthetisator das übernimmt.

- **Syntho-Recycler**

High-Tech systeme (Tl 6) können auch jegliche Stoffe in ihre Moleküle zerlegen, und in Standard-Molekühl-Ketten aufteilen
Z.b. Wasser (H^2O) / Stein / Eisen / Öl ..... Dabei bleiben immer 20 (100% bei anderen Resten) unbrauchbare Reste über, die nicht benutzbar sind und entsorgt werden müssen. (Die Reste eignen sich als Beton-Produkte)

Super high-Tech Systeme (Tl 7) vermögen sogar Molekülbindungen auf zu lösen und neu zu gruppieren, so das man quasi mit Atomen spielt.
Der Prozeß dauert aber lange Zeit und kann teuer sein.

Auch hier gilt.:

Medizin herstellen
Alpha Wm- 10
Beta WM- 20
Gamma WM-30
Delta WM-40
Exeter WM-50

Die Dauer des Herstellungprozesses hängt sehr von dem Werkzeug ab.

(A) Alchemistisch oder Kräutertechnisch möglich.
(12 h)

(B) kleines chemisches Labors nötig.
(24 h)

(C) mittleres chemisches Labor nötig.
(48 h)

(D) Synthetisator nötig.
(96 h)

(E) Synthetisator nötig.
(192 h)

- **Rettungs-Systeme & Cryo-Stasis**

Cryo-Stasis ist das Anhalten aller Körper-Funktionen, sowie das verhindern jeglichen Verfalls. Normalerweise passiert dies durch Kälte.

TSK sind Tief-Schlaf-Kryo, oder genauer gesagt Not-System Tief-Schlaf-Kammern. Sie frieren den Körper ein und halten ohne weiteren Energie-Verbrauch die Kälte. Das Problem ist, dass das Aufwecken für den Insassen sehr Gesundheits gefährdend ist.

Tiefschlafkammern kühlen nicht so tief ab, was für den Körper verträglicher ist. Im Notfall wird aus einer Tiefschlafkammer eine TSK, womit der Insasse immer noch rettbar ist.

Stasis-Kammern hingegen stoppen in eng begrenztem Bereich die Zeit. Sie sind keine Tiefschlaf-Kammern und werden auch nicht zu TSK im Notfall.

Rettungskapseln sind meist 1 Mann TSK die abgestoßen werden, und die eine kleine Triebwerkseinheit haben. Meist haben sie für 20h LEH und können 60 Rd lang mit 1 Schub punkt beschleunigen, oder sich in 1 Rd um 360 Grad drehen.

Manchmal sind es auch kleine Rettungsboote, mit besseren Triebwerken, aber ohne TSK, oder umgekehrt fest eingebaute TSK ohne Eject-System. Der Preis ist in allen Fällen gleich, und eher eine Design-Frage.

Eine Rettungsdroge wird injiziert, und hat Bestandteile, welche außen am Körper entlang fließen. Innerhalb von 6 RD verteilt sie sich im Körper und friert diesen ein. Dabei ist eine Chemische Schicht auf der Haut, welche bläulich aussieht. Wenn der Körper nicht gekühlt wird, so endet der Effekt relativ schnell wieder. Wird der körper gekühlt, so verlängert sich der Effekt. Und wird eine TSK benutzt, so ist diese damit erfolgreich aktiviert.

Erweiterte Regel Tiefschlaf

Das Aktivieren von Kammern bedarf einer Probe auf Algemein-Medizin mit WM+50
Dies kann auch von innen vorgenommen werden.

Ein Mißerfolg verbraucht die Energie, aber die Sicherheitsschaltung verhindert den Effekt.

Das Auftauen benötigt eine Probe auf Alg-Med WM+0, und der Insasse muß einen RTW Gift alpha machen. (alpha immune verzichten auf den RTW und nehmen nur die Med-Probe.)
Die Nebenwirkungen richten sich nach dem schlechteren Erfolg von beiden.

Fumble tödlich
Schwerer M-E 1W20h bewusstlos
Miss-Erfolg 1W10h WM-20
Erfolg 1h WM-5
G-Erfolg Keine Probleme
K-Erfolg 1h WM+10

Tiefschlafkammern haben einen WM+50 auf beide Proben.

Raumschiff-Größenklassen

Typ	Länge(m)	Breite(m)	Höhe(m)	Masse	WM Ziel
Mini Missel	0,2	0,1	0,1	50 kg	-30
Rakete	0,5	0,2	0,2	200kg	-25
Torpedo	1	0,3	0,3	500kg	-20
kl Drone	0,6	0,6	0,5	400kg	-20
std Drone	1	1	1,5	1t	-15
g Drone	2	2	2	3t	-10
s.g.Drone	5	4	3	10t	-5
kl Raumboot	6	2.5	2	10t	-5
std Raumboot	10	4,5	3	40t	0
g. Raumboot	20	8	4,5	160t	+5
s.g. Raumboot	30	15	7	600t	+10
kl Raumschiff	60	30	10	2500t	+15
std Raumschiff	100	50	15	10 kt	+20
g.Raumschiff	180	80	22	40 kt	+25
s.g.Raumschiff	300	120	30	160 kt	+30
kl Großraumer	500	200	50	600 kt	+35
std Großraumer	700	280	65	2,5 Mt	+40
g.Großraumer	900	420	80	10 Mt	+45
s.g. Großraumer	1200	600	100	40 Mt	+50

Fahrzeug-Gößenklassen

Typ	CUM-Frachtraum		Masse	WM Ziel
	Zerlegt	Zusammengebaut		
Klein	x 1/2	x1/2	x1/2	-5
Groß	x3	x3	x3	+5
S. groß	x10	x10	x10	+10
Bike	1	2	200 kg	-20
Trike	3	12	500 kg	-15
PKW	4	16	1 t	-10
LKW	12,5	50	9 t	-5
Truck	25	100	30 t	+0
Kampf-KFZ	35	70	50 t	-5
Hubschrauber	20	80	10t	+0
Flugzeug	50	500	15 t	+0
Jet	100	500	30 t	+0
Groß Flugzeug	10 k	100 k	1 kt	+20
Zeppelin	1000	100 k	120 t	+20
Boot	40	120	10 t	+0
Schiff	25 k	75 k	5 kt	+20
Groß-Schiff	2 M	6 M	1 Mt	+40
U-Boot	20 k	60 k	8 kt	+20

- Notenergie

Notenergie ist ein Hochleistungsspeicher, der direkt elektrische Energie speichert und diese im notfall in hohem Maße abgeben kann. Ein Raumboot Reaktor der 10 E pro RD liefert läd eine Notenergie zum Beispiel auf „Leistung x 10 RD“ auf. Diese Notenergie kann maximal 10 E/ RD liefern, und wenn sie parallele zum Reaktor betrieben wird kann sie maximal bis 10 E mit dem Reaktor zusammen liefern. Sie liefert also nicht einfach zusätzlich.

Viele Dinge die auf dem Raumschiff-Bogen eingetragen sind Verbrauchen E/ RD und saugen somit eine Notenergie sehr schnell leer. Dies kann im Kampf aber manchmal notwendig sein. Wirklich interessant ist aber die Frage wie lange man mit Notenergie überleben kann wenn diese Verbraucher alle abgeschaltet sind.

	Drone	Raum-B	Raum-S	Groß-R	Station
Computer Zentrale	1 / Tag	1 / Tag	2 / Tag	3 / Tag	4 / Tag
LEH—Luft	1 / h	1 / h	2 / h	5 / h	10 / h
LEH-Wasser Recycling	1 / Tag	1 / Tag	2 / Tag	5 / Tag	10 / Tag
Beleuchtung	1 / h	1 / h	2 / h	5 / h	10 / h
Notbeleuchtung	1 / Tag	1 / Tag	2 / Tag	5 / Tag	10 / Tag
Nahrungs-Synthetisator	1 / Tag	1 / Tag	2 / Tag	5 / Tag	10 / Tag
Werkstatt	1 / h	1 / h	2 / h	5 / h	10 / h
Labor	1 / h	1 / h	2 / h	5 / h	10 / h
Holo-Kinos o.ä.	1 / h	1 / h	2 / h	5 / h	10 / h
Feuerlöschanlage E-Feld	1 / min	1 /min	2 / min	5 / min	10 / min
Sensor aktiv	1 / Tag	1 / Tag	2 / Tag	3 / Tag	4 / Tag
Sensor passiv	1 / Mon	1 / Mon	2 / Mon	3 / Mon	4 / Mon
KOM– Normalfunk	1 / Mon	1 / Mon	2 / Mon	3 / Mon	4 / Mon
KOM-Hyper	1 / Tag	1 / Tag	2 / Tag	3 / Tag	4 / Tag
KOM– Notsignal	1 / Mon	1 / Mon	1 / Mon	1 / Mon	1 / Mon

Verbrauch pro RD

Schubtriebwerke
4+ Drone
8+ Raumboot
12+ Raumschiff
20+ Groß-Raum.
10+ Station

Schutzschilde
1+ Drone
1+ Raumboot
2+ Raumschiff
10+ Groß-Raum.
20+ Station

Hyper Triebwerke
2 Linear TR L
4 Linear TR S
3 Hyper TR K
5 Hyper TR M
10 Hyper TR W
4 Hyper Lade

Sondersysteme
1 Traktor St.
5 Holo T S
10 Stealth S
1+ Zusatz TR
1+ Manöver V
1+ Schutzfelder
1+ Waffen Mod

Waffen
100% E-Magazin

Handel

- **Grundkonzept**

Hersteller A kauft zu Preis A1 ein (100%), verarbeitet dies und verkauft es zu +50% (A2 = 150%) mehr an Hersteller B . Dieser kauft noch andere Bauteile, und hat einen Einkaufswert (B1 = 100 %). Auch dieser baut das zusammen nd verkauft es zu (B2 = 150%) einem teureren Kurs an Großhändler C. Dieser Teilt die Mengen in kleinere Portionen (C1=100%) die dann an Kleinere Händler D weiterverkauft werden. Natürlich rechnet er Lager und Angestellten-Kosten und dergleichen (C2=150%). Die Händler verkaufen dann also zum Endpreis an den Verbraucher, nachdem sie den (D1 = 100%) Einkaufspreis etwas angehoben haben für Lagerkosten Werbung und angestellte und Miete (D2=150%).

Es ist also möglich, damit Gewinne zu machen.
Lukrativer hingegen ist es, dort zu Kaufen wo es einen Überschuß gibt und es dort hin zu Bringen wo ein Mangel herrscht.

Bleibt das Problem „Steuern & Zölle“
Es gibt derer eine Unzahl an Regelungen, die durch eine Galaxis nicht leichter geworden ist. Deswegen gibt es das Planetare Steuerrecht in all seiner Komplexität, und das Intergalaktische Zoll-System, welches recht einfach und ungerecht ist.

Üblicherweise Kaufen Raumschiff-Händlern von Herstellern, und liefern sie an Großhändler auf anderen Planeten. Kleine Raumschiff Einzel-Händler hingegen kaufen bei Groß-Händlern und beliefern Einzelhändler auf kleinen Außenposten.

Da dies ganze oft Zeit kostet, Werden oft Makler beauftragt die Sachen zu verkaufen, um später wieder zu kommen wenn der Handel Getätigt ist. Dadurch wird viel Lagerplatz benötigt, der natürlich Geld kostet

Preis A1 =100 Cr
A2 = 150 Cr
B2 = 225 Cr
C2 = 337,5 Cr
D2 = 506,25 Cr

Also sind Grund-Materialien ca 20% vom Endwert Bauteile ca 35% Hersteller-Preise ca 44 % Großhandelspreise ca 67 %

Und alle sind zufrieden. In den Preisen sind alle Kosten enthalten und auch passable Gewinne UND Steuern.

Zoll System.:
Das Einführen von Handelsgut kostet 10% des Zoll-Wertes. Dieser orientiert sich am SPH / SPG / SPE Je nach Menge im Laderaum

Zusatzregel.:
Lagerraum
100 Cr pro 50 CUM pro Woche Kaum bewacht

250 Cr pro 50 CUM pro Woche mit Wachdienst (Taschenlampe und KOM)

Und 1000 Cr pro 50 CUM mit Wach-Schutz (bewaffnet)

- **Planeten-Klassen**

Helfen ein zu Schätzen, welche Waren auf dem Planeten „gekauft“ und welche „verkauft“ werden.

- **Agrar-Welt**
- **Akademie-Welt**
- **Eigenversorger**
- **Elender Steinbrocken**
- **Handels-Welt**
- **Industrie-Welt**
- **Millitär-Welt**
- **Müll-Planet**
- **Schürf-Welt**
- **Tourismus-Welt**

- **Handels-Ort**

Die Umgebung in der nach Handelspartnern gesucht wird beeinflusst Preis Menge und Legalität.

- **Im Leer-Raum Preis + 2W10—1W10 % (20% illegal)**
- **Außenposten Preis +1W10 %**
- **Raumstation Preis +1W6 %**
- **Raumhafen Preis +0 %**
- **Städte Preis –1W6 %**
- **In der Kneipe +1W10 —2W10 % (20% illegal)**

- **Makler**

Gibt es massenweise. Sie bieten an die Verhandlungen zu führen, und seien angeblich sehr günstig. Dafür Werden die Waren eingelagert, und nach dem Verkauf die Steuern und Maklergebühren bezahlt und dann erst das restliche Geld überwiesen.

Für den Ankauf wird dann das Geld Deponiert, und dann eine Menge Ware geliefert, oder nach Ablauf der Frist das Geld zurück transferiert. Hierbei gilt ein WM-20 wenn nicht 20% mehr Geld bereit steht und WM-50, wenn nicht 10 % mehr Geld zur Verfügung stehen. Ein Mißerfolg bedeutet dann keinen erfolgreichen Handel und 1 Woche Wartezeit, wenn die Menge nicht verringert werden kann.

Computer-Netzwerk-Makler.:
Verhandeln 40%
Kosten 50 Cr pro Transaktion.
(maximal Verkauf an End-Kunden)

Straßen-Makler.:
Verhandeln 50%
Kosten 1% des Warenwertes.
(Kaufen von Großhändlern oder Verkaufen an Einzelhändler)

Makler-Büro.:
Verhandeln 60%
Kosten 2% des Warenwertes.
(verhandeln mit allen)

Privat-Makler.:
Verhandeln 70%
Kosten 3% des Warenwertes.
(verhandeln nur mit Herstellern und Großhändlern)

Gute Privat-Makler.:
Verhandeln 80%
Kosten 4% des Warenwertes.
(s.o.)

Exzellente Privat-Makler.:
Verhandeln 90%
Kosten 5% des Warenwertes.
(s.o.)

- **Definition von Begriffen**

Cr Credits Geldwährung
KCr Kilo-Credits 1000 Cr
MCR Mega-Credits 1000 000 Cr

CUM Kubik-meter
M/CUM Masse pro CUM

SP Standard Preis in Credits für die Herstell-Menge
SPH Standard Hersteller Verkaufs Preis
SPG Standard Großhändler Verkaufs Preis
SPE Standard Einzelhändler Verkaufs Preis
SV Standard Volumen
SVH Standard Volumen Hersteller
SVG Standard Volumen Großhandel
SVE Standard Volumen Einzelhändler

TL Tech-Level

Resourcen sind Einkaufswaren, die Dringend benötigt werden.
Der Wert ist um 20% erhöht.

Beliebt sind Einkaufswaren, die selbst nicht hergestellt werden.
Der Wert ist um 10% erhöht.

- **Einkauf –Verkauf**

Grundregel.:
Auf Raumhäfen Können Planetenwaren in Beliebiger Menge eingekauft werden.
Von Herstellern zum SPH
Von Großhändlern zum SPG
Von Einzelhändlern zum SPE

Auf Raumhäfen können Resourcen in beliebiger Menge verkauft werden.
An Großhändler zum SPH +20 %
An Einzelhändler zum SPG +20 %

Auf Raumhäfen können pro Woche „beleibte" Waren verkauft werden.
An 1 W6 Großhändler je 1 Mengen-Einheit SPH +10%
An 1 W12 Einzelhändler SPG +10 %.

Erweiterte Regeln.:
Kunden suchen.
Eine Suche und eine Probe auf Verhandeln & Diplomatie ist pro angefangene Woche für jedes Produkt möglich, und kostet 100 Cr. Es eröffnet 1 W6 mögliche Kunden.

Erweiterte Regeln.:
Verhandlungen.
Zuletzt wird um eine Konkrete Menge Waren Verhandelt.
Es werden 2 vergleichende Handelsproben ausgeführt, und die Qualitäten verglichen. (Dauer der Verhandlungen 1 Tag)

- **Gleichstand = der Preis bleib unangetastet**
- **Pro Qualitätsstufe unterschied 1W10 % Abweichung in die vom Sieger gewünschten Richtung.**
- **„Misserfolg", „S-Misserfolg", „K-Misserfolg" - Das Geschäft ist abgeschlossen und MUß ausgeführt werden.**
- **„Erfolg", „G-Erfolg", „K-Erfolg" - Das Geschäft darf für eine Zahlung von 5% Strafe zurück genommen werden. Neue Verhandlungen in diesem Monat auf der Welt haben WM-10.**

Kunden (1W10)
1 Privat
2 Privat
3 Privat
4 Händler
5 Händler
6 Großhändler

Privat kauft zu SPE 1 Menge

Händler kauft zu SPG 1 Menge

Großhändler kauft zu SPH 1 Menge

Zusatzregel.:
TL-Auswirkung

Industrie-Produkte sind ab TL4 Kaufbar. (ansonsten ist das kein Industrie Planet)

Planeten Waren mit Tl 5 sind im ein & Verkauf +10 % mehr Wert, Tl 6 sogar +20%

AGRAR-WELT
Resourcen.: keine
Beliebt.: Industrie-Produkte

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
AGRAR	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Getreide	10 K	3000	450	50	10	1	1 t
Obst & Gemüse	12 K	3600	540	50	10	1	0,5 t
Gefrier Obst & Gemüse	8 K	2400	360	50	10	1	0,6 t
Frisch-Fleisch & Fisch	50 K	15 000	2250	50	10	1	1 t
Haltbares Fleisch & F	60 K	18 000	2700	50	10	1	1 t
Gefrier Fleisch & Fisch	40 K	12 000	1800	50	10	1	1 t
Back-Waren	12 K	3600	540	50	10	1	0,3 t
Haltbare Malzeiten	50 K	15 000	2250	50	10	1	0,6 t
Süßigkeiten	20 K	6000	900	50	10	1	0,3 t
Knabbereien	20 K	6000	900	50	10	1	0,2 t
Öle & Fette	3500	1050	158	50	10	1	0,8 t
Gewürze	15 K	4500	675	5	1	0,1	0,5 t
Nahrungspulver	30 K	9000	1350	50	10	1	0,6 t
Biere	10 K	3000	450	50	10	1	1 t
Weine	14 K	4200	630	50	10	1	1 t
Liköre	18 K	5400	810	50	10	1	1 t
Brandweine	22 K	6600	990	50	10	1	1 t
Wasser	1 K	300	45	50	10	1	1 t
Mineralwässer	3 K	900	135	50	10	1	1 t
Limonaden	5 K	1500	225	50	10	1	1 t
Milch-Produkte	7 K	2100	315	50	10	1	1 t
Tabback & Nikodine	22 K	6600	990	5	1	0,1	0,1 t
Pflanzen-Drogen	50 K	15 000	2250	5	1	0,1	0,3 t
Medizinische Pflanzen	60 K	18 000	2700	5	1	0,1	0,7 t
Alge & Moose	4 K	1200	180	50	10	1	0,9 t
Organisch Grundstoff	2 K	600	90	50	10	1	1 t
Nahrungs Spezialität	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,3 t

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
AGRAR	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Pflanzen & Blumen	10 K	3000	450	50	10	1	0,5 t
Lebende Haustiere	20 K	6000	900	50	10	1	0,1 t
Lebende Reittiere	30 K	9000	1350	50	10	1	0,1 t
Felle	20 K	6000	900	50	10	1	0,6 t
Organische Kleidung	9 K	2700	415	50	10	1	0,5 t
Wolle	6 K	1800	270	50	10	1	0,4 t
Holz	5 K	1500	225	50	10	1	0,8 t
Dünger	2 K	600	90	50	10	1	1 t
Erde	1 K	300	45	50	10	1	1 t
Öle & Benzole	25 K	7500	1125	50	10	1	1 t
Sauerstoff	6 K	1800	270	50	10	1	1 t
Wasser ungefiltert	500	150	23	50	10	1	1 t
Methan-Gase	2 K	600	90	50	10	1	0,4 t
Holz-Möbel	7 K	2100	315	50	10	1	0,3 t

AKADEMIE-Welten
Resourcen.: Agrar-Produkte
Beliebt.: Industrie Produkte , Tourismus-Produkte

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
AKADEMIE	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Technische Zeichnung	10 K	3000	450	1	0,2	0,02	0,3 t
Bücher Wissenschaft	12 K	3600	540	5	1	0,1	0,3 t
Bücher Unterhaltung	8 K	2400	360	5	1	0,1	0,3 t
Programme Technik	20 K	6000	900	1	0,2	0,02	0,3 t
Programme Spiele	24 K	7200	1080	1	0,2	0,02	0,3 t
Hypno-Schul-Prog	1 M	300 K	45 K	1	0,2	0,02	0,3 t
Experimental Stoffe	100 K	30 K	4500	5	1	0,1	0,5 t
Experimental Geräte	120 K	36 K	5400	5	1	0,1	0,6 t
TZ -Neue Technik	140 K	42 K	6300	1	0,2	0,02	0,3 t

EIGENVERSORGER-Welten
Resourcen.: Akademie-Produkte
Beliebt.: Tourismus-Produkte
Planetenwaren.: die ganze Bandbreite außer Akademie Produkte, aber 5 % Teurer

Sie stellen selbst viel her, und versuchen sich von Fremden nicht übervorteilen zu lassen.

ELENDER-Steinbrocken
Respourcen.: keine
Beliebt.: alles

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
Elender Steinbrocken	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Sand	500	150	23	50	10	1	0,5 t
Bruch Gestein	600	180	27	50	10	1	0,1 t
Kinder Diener	25K	7500	1125	50	10	2	0,03 t
Jugendliche Diener	20 K	6000	900	50	10	2	0,03 t
Erwachsene Diener	15 K	4500	675	50	10	2	0,03 t
Lust-Sklaven	50 K	15 000	2250	50	10	2	0,03 t
Landarbeiter	20 K	6000	900	50	10	2	0,03 t
LOW-TL-Techniker	25 K	7500	1125	50	10	2	0,03 t
LOW-TL-Infantrist	30 K	9000	1350	50	10	2	0,03 t

HANDELS-Welt
Rsourcen.: keine
Beliebt.: nichts
Planetenwaren.: alles, aber 5 % Teuerer.

Die Welt lebt vom An und Verkauf und der Lagerung. Meist gehören ganze Raumschiff-Flotten zu dieser Welt, da sie recht Zentral gelegen ist und als Umschlagplatz dient.

Industrie-Welten
Resourcen.: Akademie-Produkte, Schürf-Produkte, Agrar-Produkte
Beliebt.: Tourismus-Produkte

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
Industrie	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Billig Elektronik	25 K	7 500	1125	5	1	0,1	0,5 t
Elektronik	200 K	60 000	9 000	5	1	0,1	0,5 t
Unterhaltungs– Elekt.	250 K	75 000	11 250	5	1	0,1	0,5 t
Syntho Möbel	1600	480	72	50	10	1	0,2 t
Werkzeug-Maschinen	500 K	150 K	22 500	50	10	1	1,5 t
Werkzeuge	120 K	36 K	5 400	5	1	0,1	1,5 t
Medizin Werkzeuge	200 k	60 000	9 000	5	1	0,1	1 t
Med Drogen (a)	20 K	6 000	900	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (b)	50 K	15 000	2250	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (c)	150 K	45 K	6 750	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (d)	500 K	150 K	22 500	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (e)	3 000 K	900 K	135 K	1	0,2	0,02	0,2 t
Synth. Kleidung	20 K	6 000	900	50	10	1	0,6 t
Allgemeine Ausrüst.	35 K	10 500	1 575	50	10	1	0,6 t
PSI-Ausrüstung	5 000 K	1 500K	225 K	5	1	0,1	0,4 t
Kybernetik (a)	2 000 K	600 K	90 K	5	1	0,1	0,5 t
Kybernetik (b)	4 000 K	1200 K	180 K	5	1	0,1	0,5 t
Kybernetik (c)	7 500 K	2250 K	337,5 K	5	1	0,1	0,5t
Kybernetik (d)	9 000 K	2700 K	405 K	5	1	0,1	0,5 t
Kybernetik (e)	15 000 K	4 500	675	5	1	0,1	0,5t
Hochenergie Technik	1 000 K	300 K	45 K	50	10	1	1 t
A-Grav-Technik	500 K	150 K	22 500	50	10	1	1 t
Linear Technik	200 K	60 000	9 000	50	10	1	1 t
Hyper-Technik	450 K	135 K	20 250	50	10	1	1 t
KI-Technik	2 600 K	780 K	117 K	5	1	0,1	0,3 t
Fahrzeug Teile	50 K	15 000	2250	50	10	1	2 t

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
Industrie	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Raumschiff-Technik	90 K	27 K	4 050	50	10	1	2 t
Spielzeuge	20 K	6 000	900	5	1	0,1	0,4 t
Syntho-Nahrung	20 K	6 000	900	5	1	0,1	1 t
Syntho Drogen	500 K	150 K	22 500	1	0,2	0,02	0,4 t
Industrielle Chemie	150 K	45 K	6 750	50	10	1	1 t
Panzerung	50 K	15 K	2 250	50	10	1	2 t
Gereinigte Gase	3 K	900	135	50	10	1	0,5 t
Edelgase	5 K	1 500	225	50	10	1	0,4 t
Kühlmittel	20 K	6 000	900	50	10	1	1 t
H2O gereinigt	60 K	18 K	2 700	50	10	1	1 t
H3O	120 K	36 k	5 400	50	10	1	1 t
A-MAT	500 K	150 K	22 500	50	10	1	5 t
Industrie Edelsteine	1 000 K	300 K	45 K	1	0,2	0,02	6 t
Schwebe gürtel	x300	x90	x14	50	10	1	0,2 t
Esko Skelette	x30	x9	x1	50	10	0,7	0,2 t
Esko Robot	x15	X4,5	x1	50	10	1,5	0,2 t
Robotter	x15	X4,5	x1	50	10	1,5	0,1 t
Klein– Scanner	x150	x45	x7	5	1	0,1	0,1 t
Rüstungen	x150	x45	x7	50	10	1	0,2 t
Gefechts Rüstungen	x30	x9	x1	50	10	0,7	0,2 t
Munition	x6000	x1800	x280	50	10	1	1 t
Pistolen	x1500	x450	x68	50	10	1	0,8 t
Karabiner	x600	x180	x28	50	10	1	0,7 t
Gewehre	x400	x120	x18	50	10	1	0,6 t
S-Inf-Waffen	x300	x90	x14	50	10	1	0,6 t
1 Hand-Waffen	x600	x180	x28	50	10	1	0,9 t
2 Hand-Waffen	x300	x90	x14	50	10	1	0,9 t
Materie Energie Ger.	x300	x90	x14	50	10	1	1,5 t

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
Industrie	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Mat-Ener.Ger groß	x30		x1	50	10	0,85	1 t
Mat-En-Ger s.groß	x30	x9	x1	250	50	4,2	1 t
Mat-En-Ger stat	x6	X1,3	x1	250	42	21	1,5 t
Bikes	x22,2	x6,7	x1	100	20	2	0,5 t
Trikes	x22,2	x6,7	x1	250	50	5	0,5 t
Autos	x22,2	x6,7	x1	400	80	8	0,5 t
LKWs	x2,6	x2	x1	600	300	100	0,6 t
Trucks	x2,6	x2	x1	1200	600	200	0,6 t
Kampf KFZ	x2,6	x2	x1	300	150	50	0,7 t
Hubschrauber	x2,6	x2	x1	270	135	45	0,4 t
Flugzeug	x2,6	x2	x1	480	240	80	0,3 t
Jet	x2,6	x2	x1	720	360	120	0,3 t
Groß Flugzeug	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Luftschiff	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Boot	x2,6	x2	x1	600	300	100	0,6 t
Schiff	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Groß-Schiff	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
U-Boot	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Raumwaffen leicht	x2,6	x2	x1	24	12	4	1 t
Raumwaffen mittel	x2,6	x2	x1	48	24	8	1 t
Raumwaffen schwer	x2,6	x2	x1	90	45	15	1 t
Raumwaffen groß	x2,6	x2	x1	3000	1500	500	1 t
Raumwaffen DFG	x2,6	x2	x1	240 K	120 K	40 000	1 t
Mini Missel	x90	x27	x4	50	10	1	2 t
Raketen	x60	x18	x2	50	10	0,8	2 t
Torpedos	x30	x9	x1	50	10	0,8	2 t

Militär-Welt
Resourcen.: Agrar-Produkte, Industrie-Produkte
Beliebt.: Akademie-Produkte
Planetenwaren.: nichts

Müll-Welt
Resourcen.: Agrar-Produkte
Beliebt.: nichts

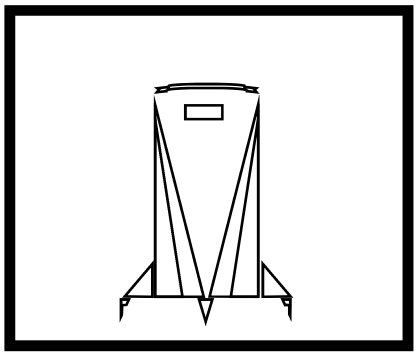
Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
Divers	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Metall-Schrott	Schürf Produkte 3/4 Wert						
Methan Gase	Agrar Produkte 1/2 Wert						
Holz-Möbel							
Syntho Möbel	Industrie Produkte 1/2 Wert						
Panzerung							
Spielzeuge							
Robotter							
Fahrzeuge							

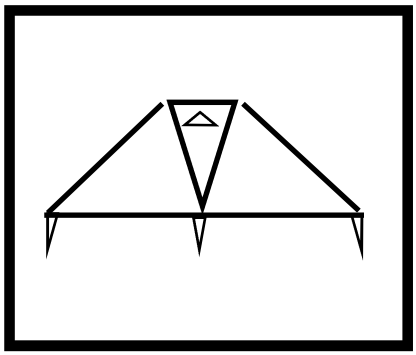
Tourismus-Welt
Reosourcen.: Agrar-Produkte
Beliebt.: nichts

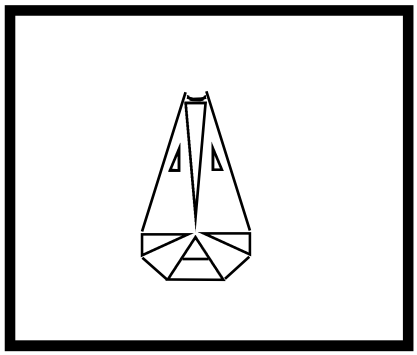
Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
Tourismus	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Holo Bilder	3 K	900	135	1	0,2	0,02	0,1 t
Geschichten & Bücher	12 K	3600	540	5	1	0,1	0,5 t
Statuen	25 K	7 500	1 125	5	1	0,1	1 t
Spielzeuge	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,5 t
Malereien	50 K	15 000	2 250	5	1	0,1	0,1 t
Musik Chips	5 K	1500	225	1	0,2	0,02	0,1 t
Sim-Chips	10 K	3000	450	1	0,2	0,02	0,1 t
Nahruns-Spezialität	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,2 t
Kleidungs Spezialität	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,3 t

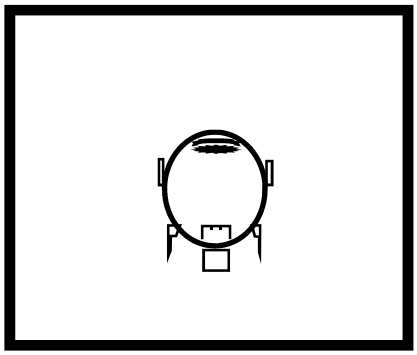
Schürf-Welt
Resourcen.: nichts
Beliebt.: Agrar Produkte, Industrie Produkte

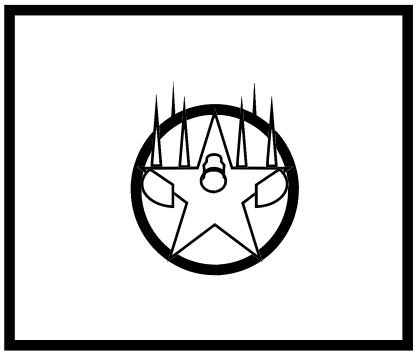
Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
Schürf	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Sand	500	150	23	50	10	1	0,5 t
Bruch Gestein	600	180	27	50	10	1	0,1 t
Kohle & Graphit Erz	2 300	690	104	50	10	1	1,5 t
Misch Erz	500	150	23	50	10	1	1 t
Metall-Erz	1 100	330	495	50	10	1	2 t
Edelmetall-Erz	2 500	750	113	50	10	1	2 t
Kristall-Erz	5 000	1500	225	50	10	1	2 t
Beton Produkte	1 400	420	63	50	10	1	2 t
gemischt Metall/ Schrott	2 000	600	90	50	10	1	4 t
Eisen	5 000	1500	225	50	10	1	5 t
Kupfer	6 000	1800	270	50	10	1	4 t
Aluminium	20 000	6000	900	50	10	1	2 t
Silizium	22 000	6600	990	50	10	1	2 t
Billige Metalle	7 000	2100	315	50	10	1	4 t
Stahl	10 000	3000	450	50	10	1	5 t
Silber Barren	4 000 K	1200 K	180 K	1	0,2	0,02	4 t
Gold Barren	6 500 K	1950 K	292,5 K	1	0,2	0,02	7 t
Platin Barren	7 800 K	2340 K	351 K	1	0,2	0,02	6 t
Edelsteine	12 500 K	3 750 K	562,5 K	1	0,2	0,02	10 t
Kristalle	100 K	30 K	4 500	1	0,2	0,02	6t
Edelgase	1 500	450	68	50	10	1	0,4 t

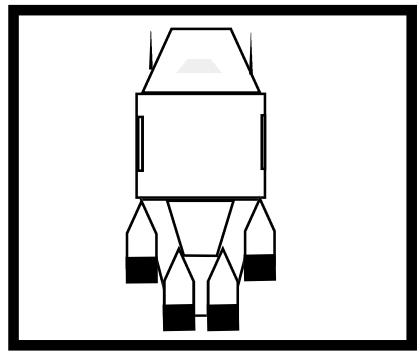


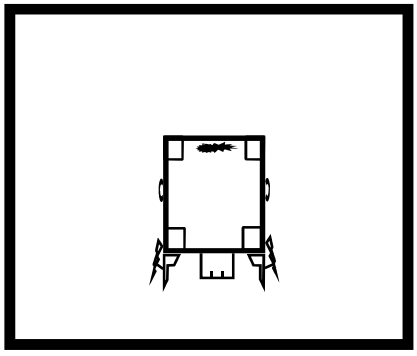


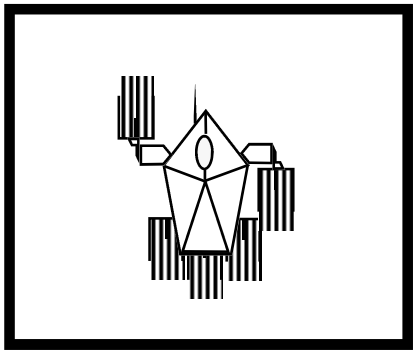


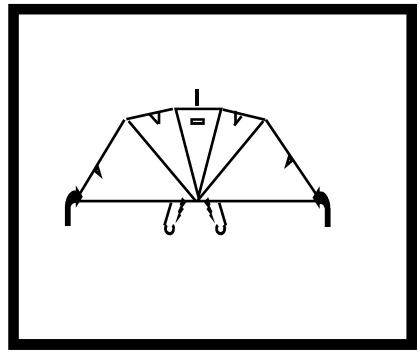


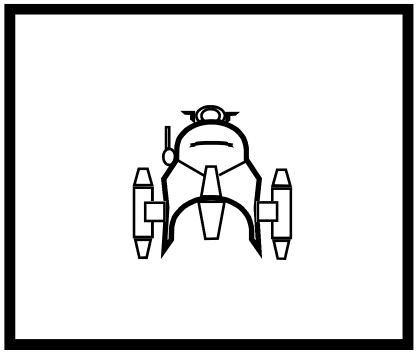


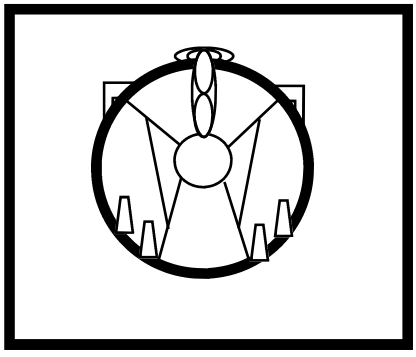


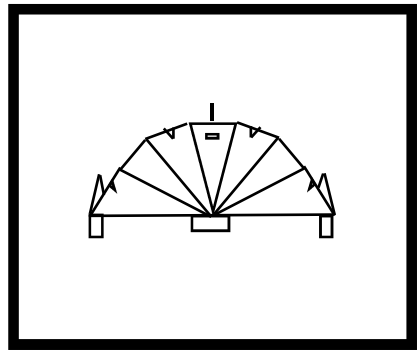


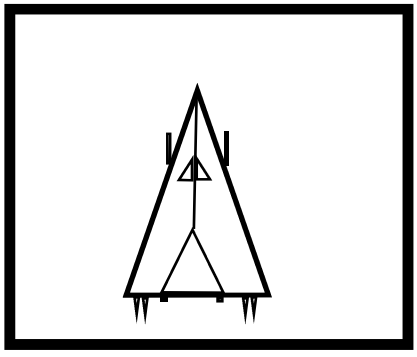


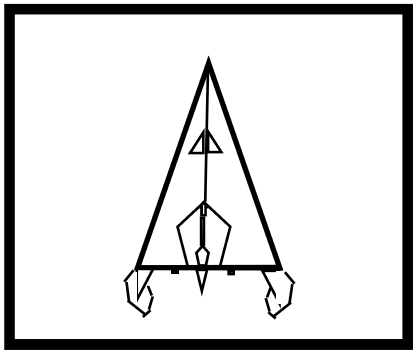


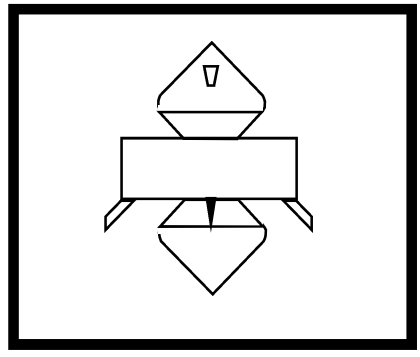


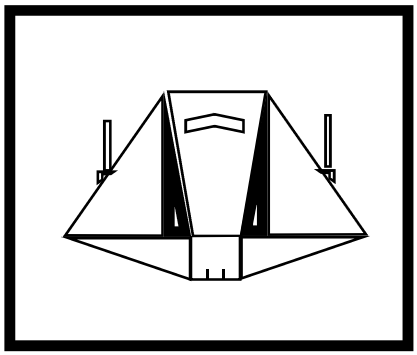


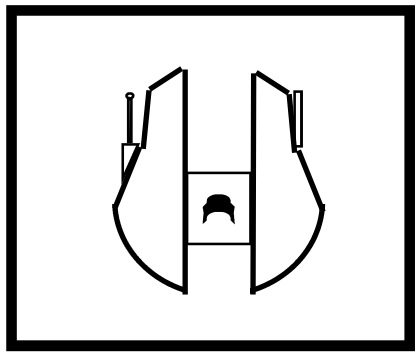


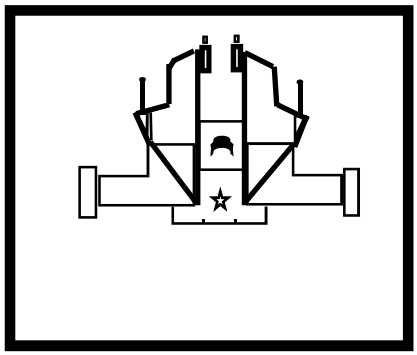


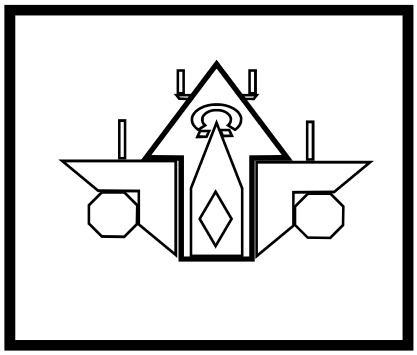


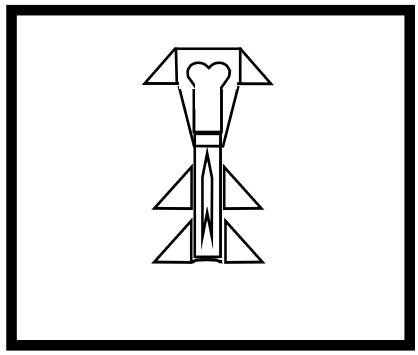


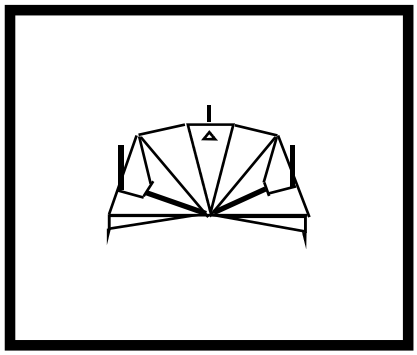


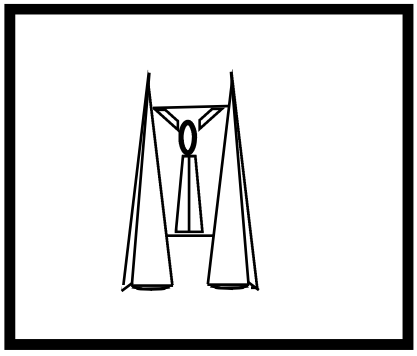


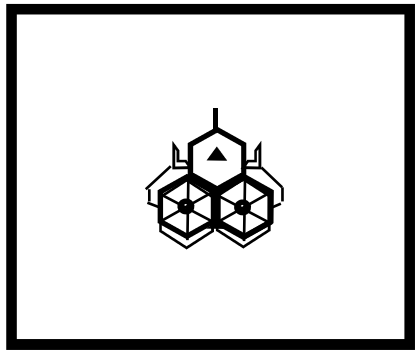


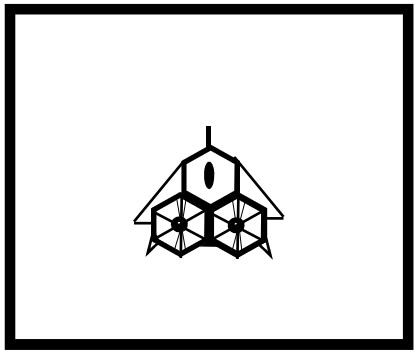


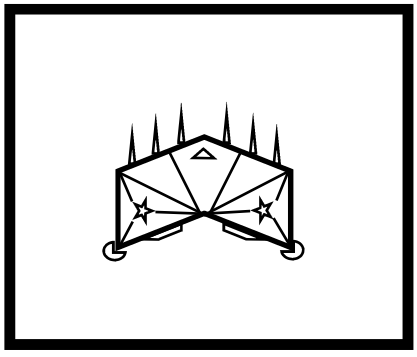


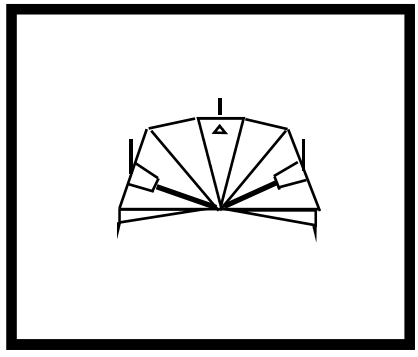


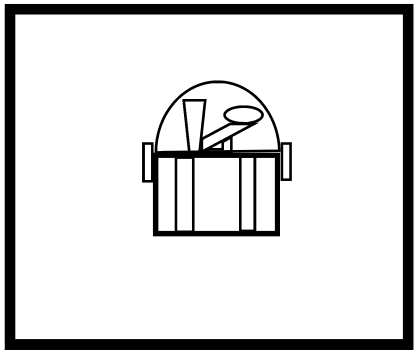


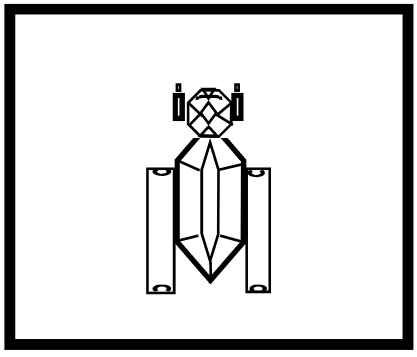


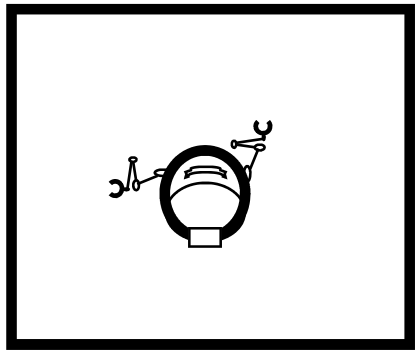


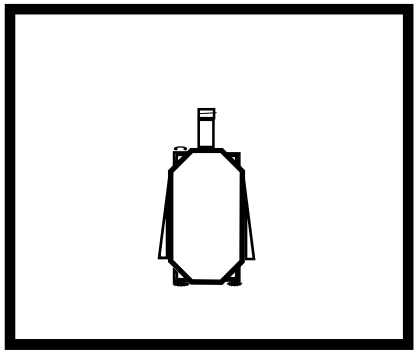


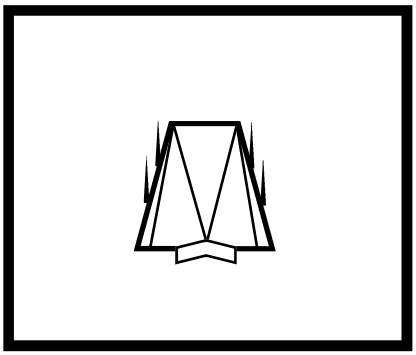


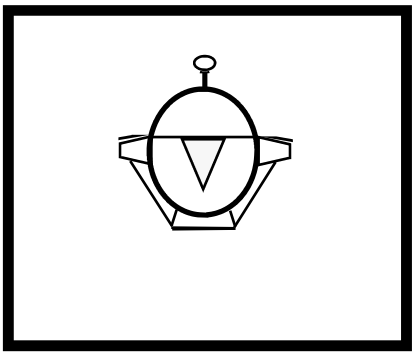


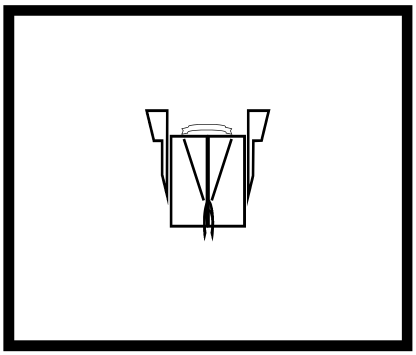


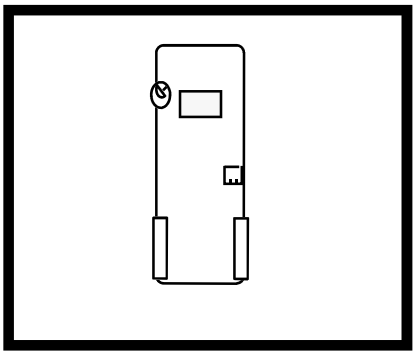


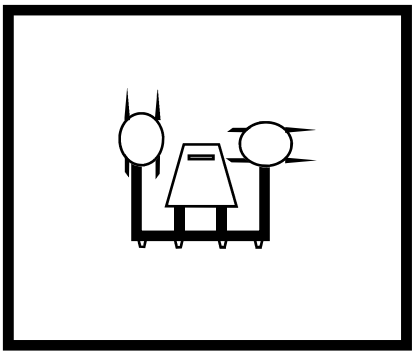


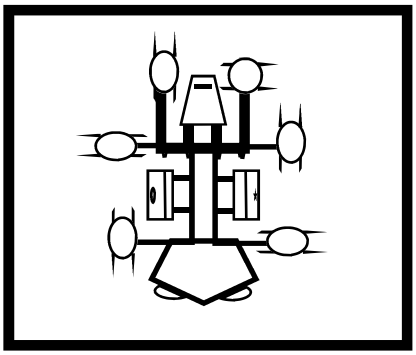


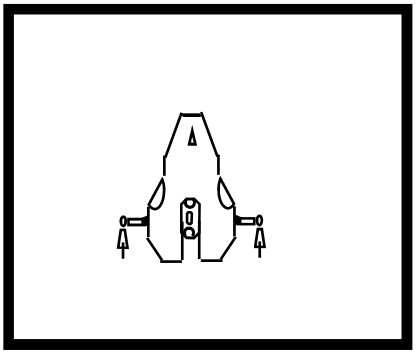


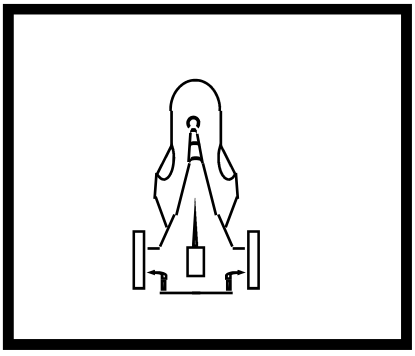


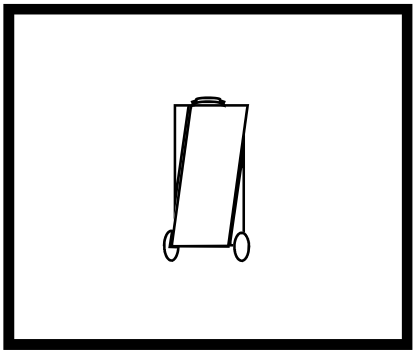


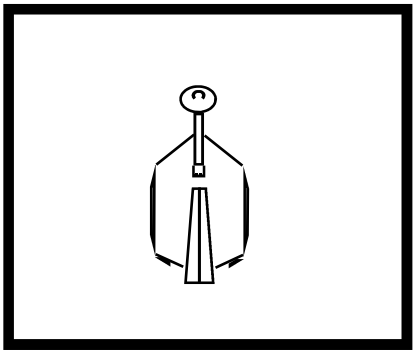


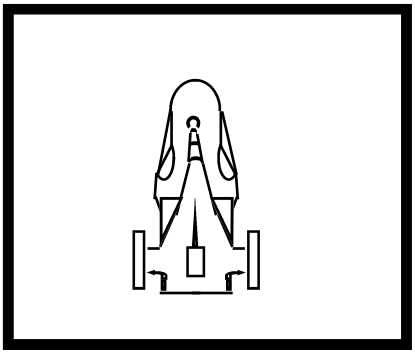


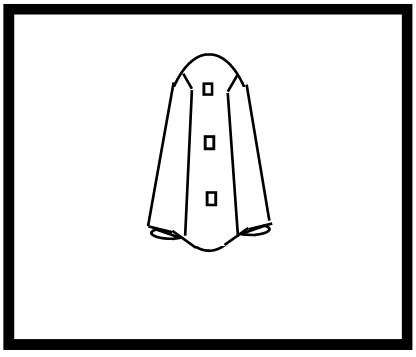


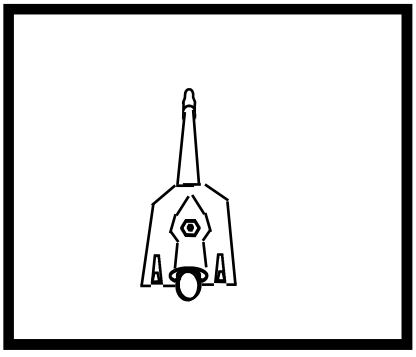


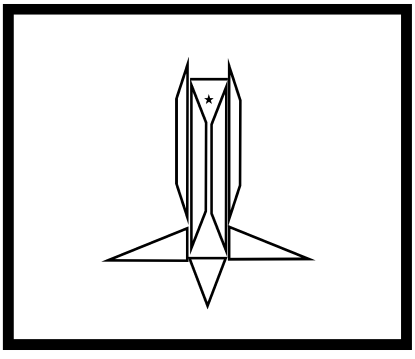


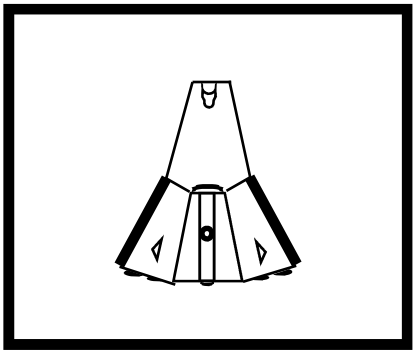


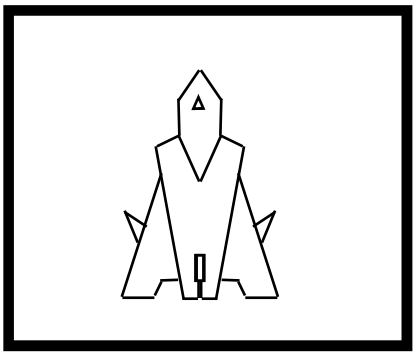


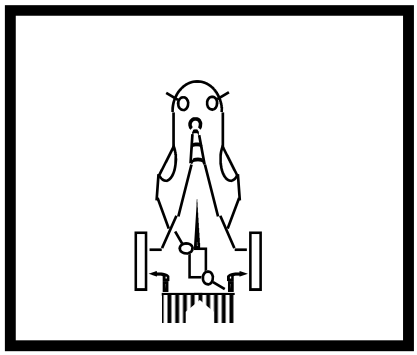


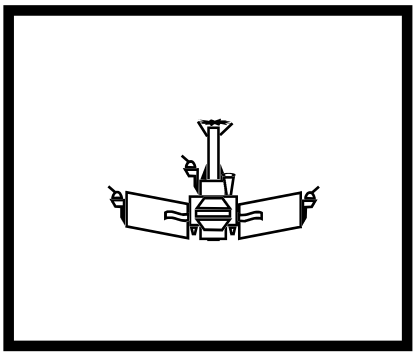


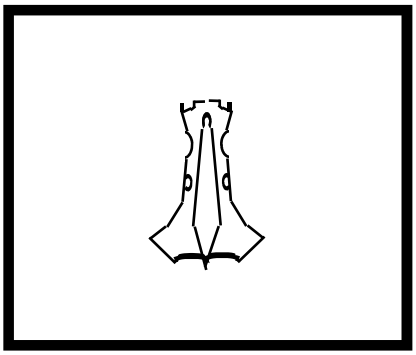


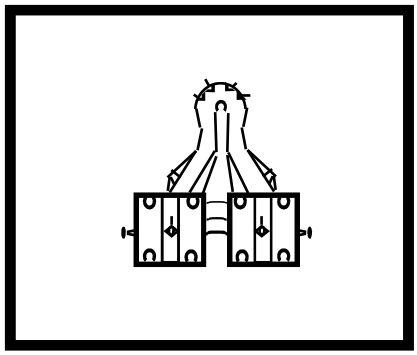


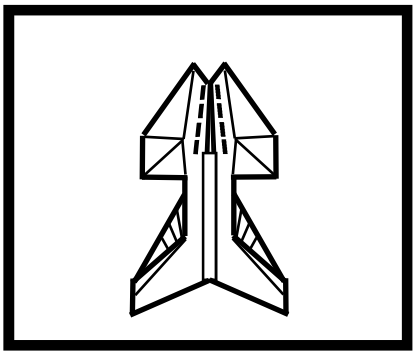


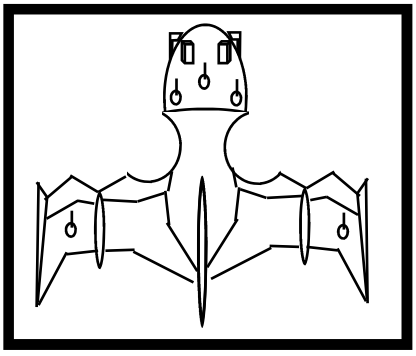


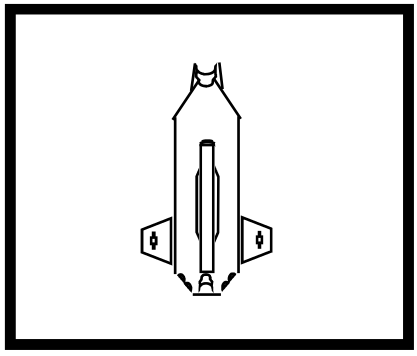


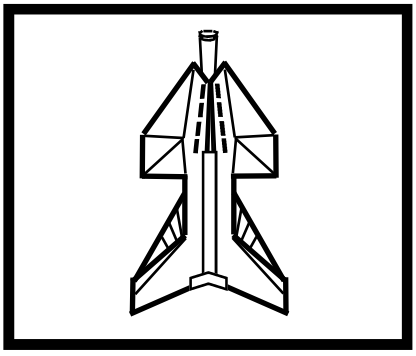


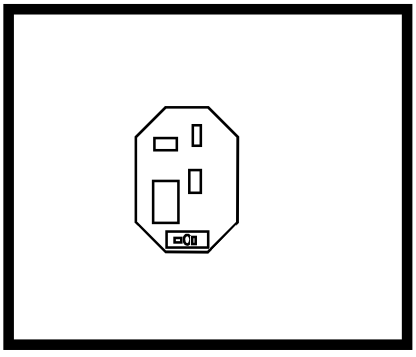


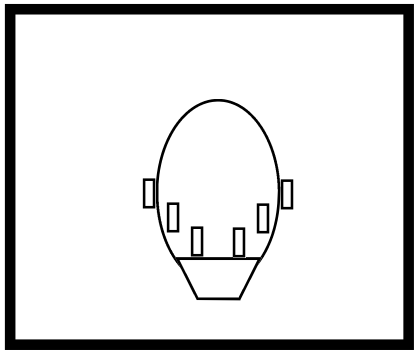


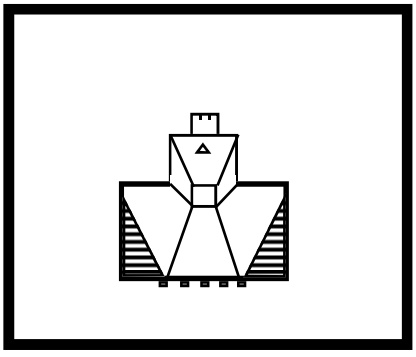


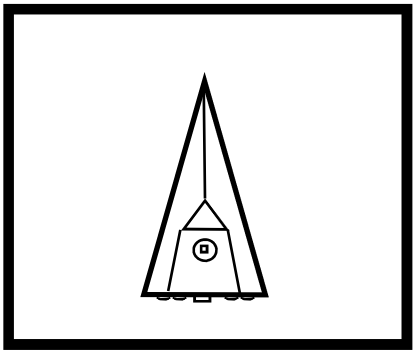


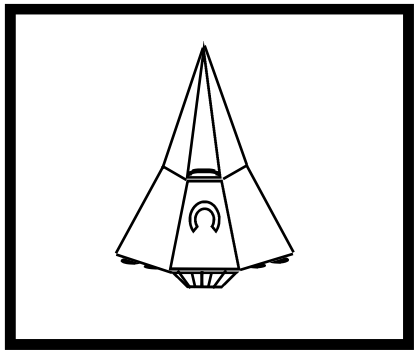


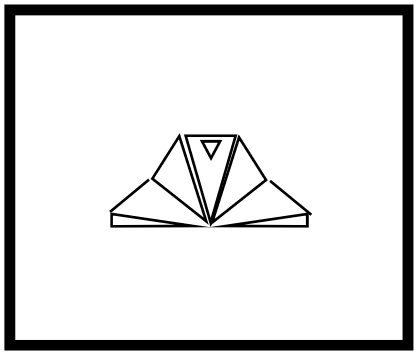


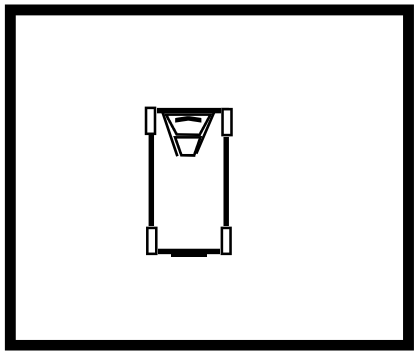


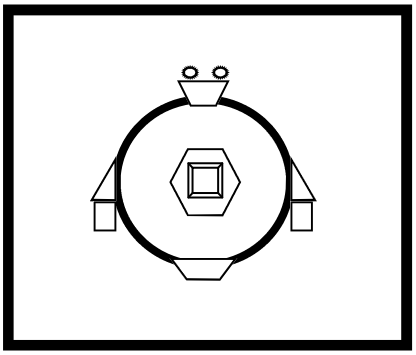


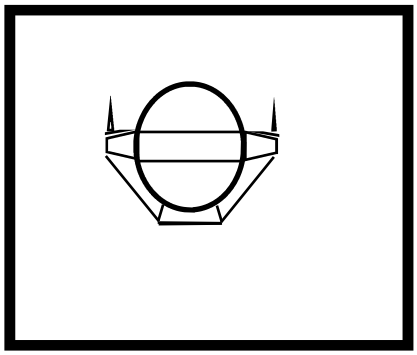


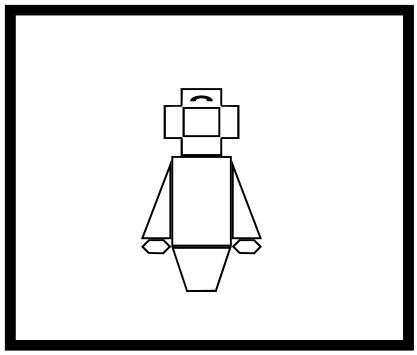


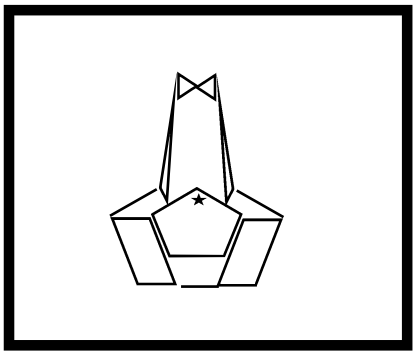


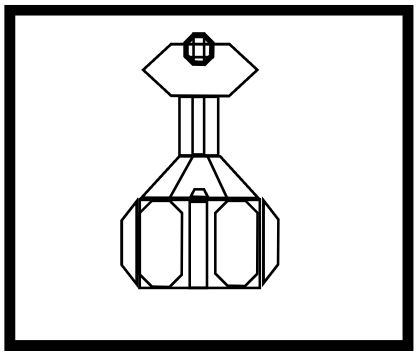


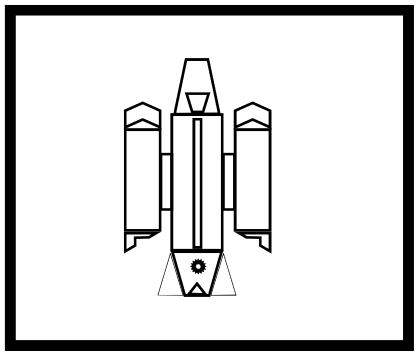


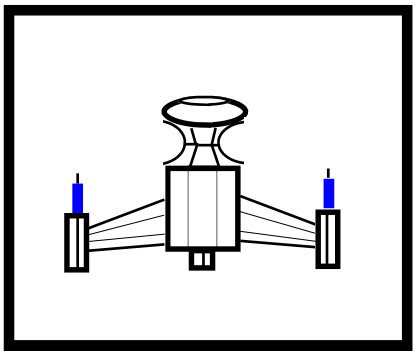


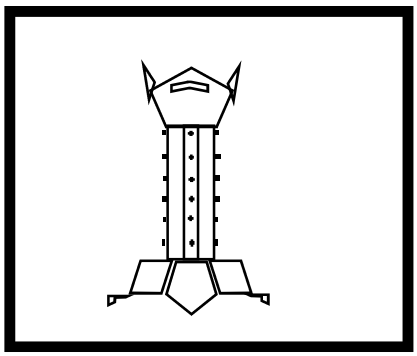


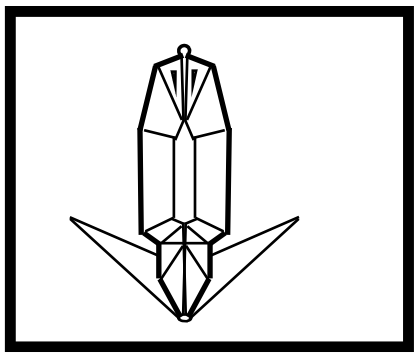


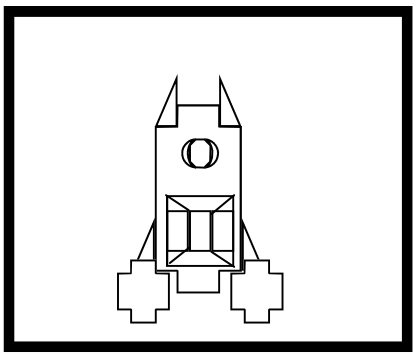


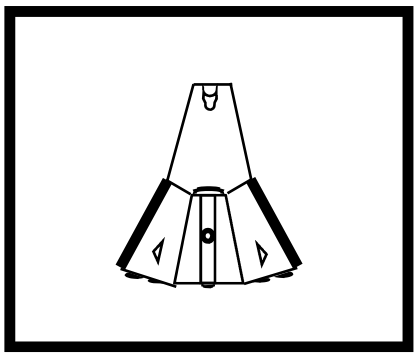


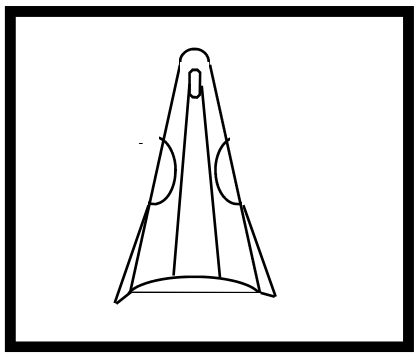


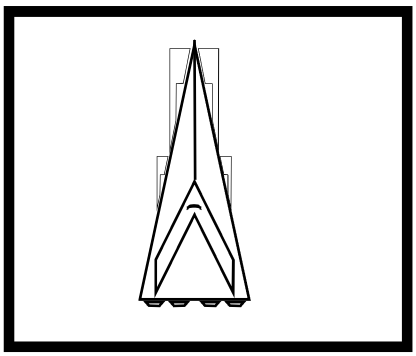


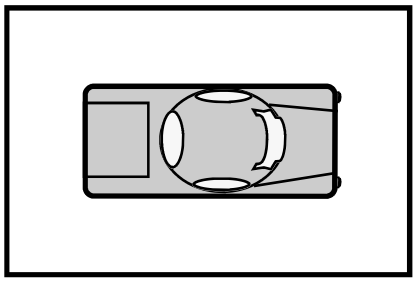
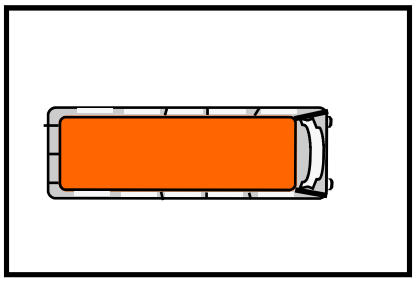
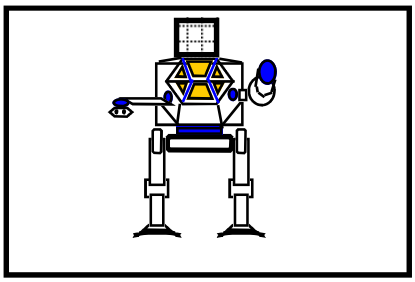
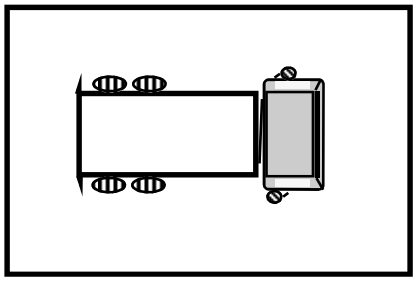
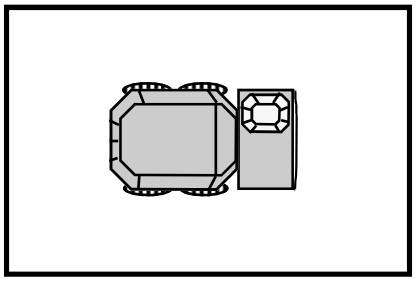
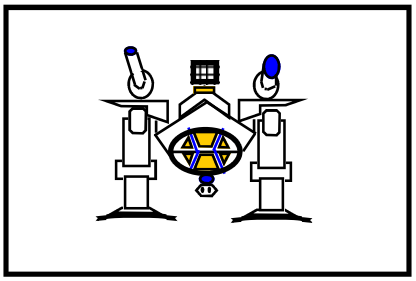
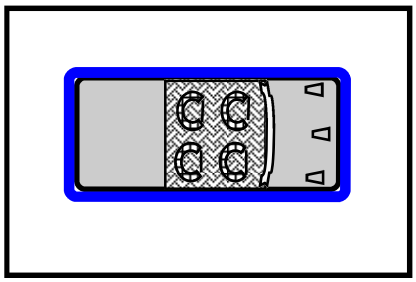
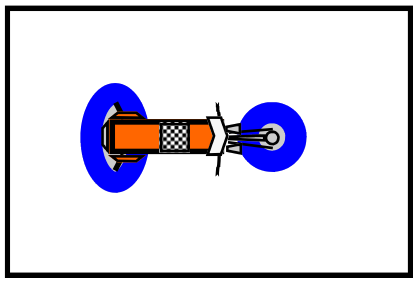
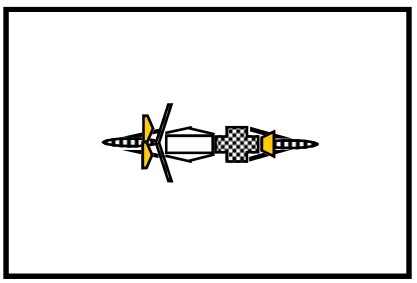
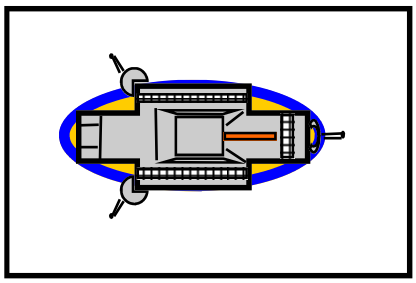
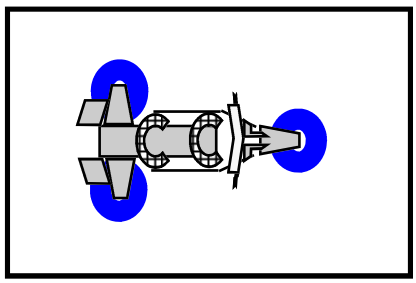
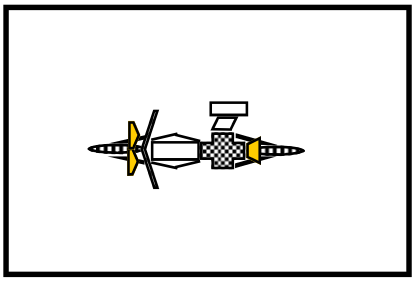
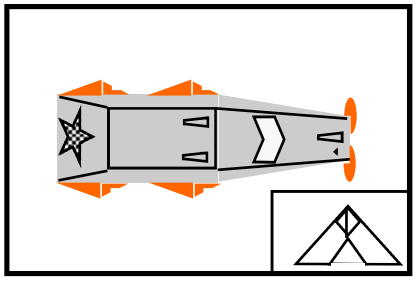
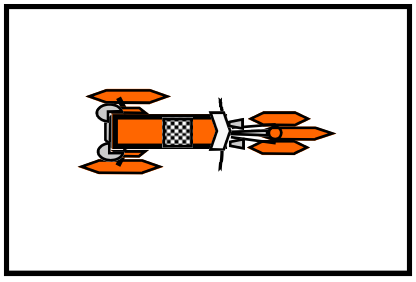
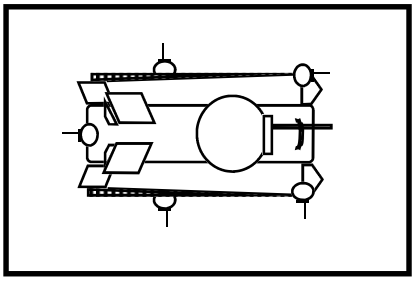
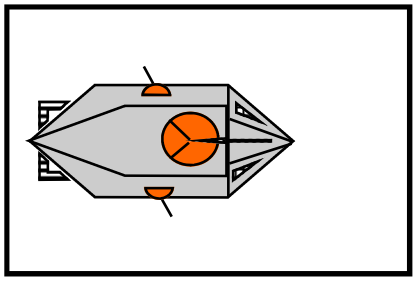
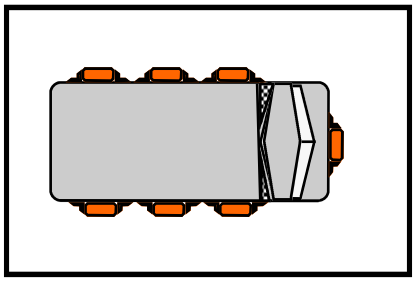
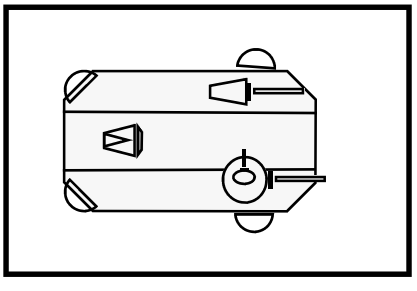


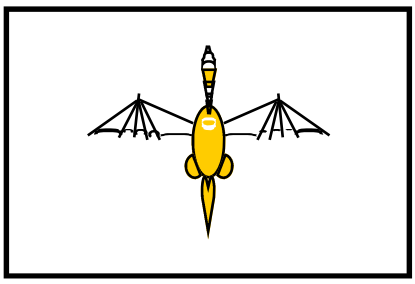
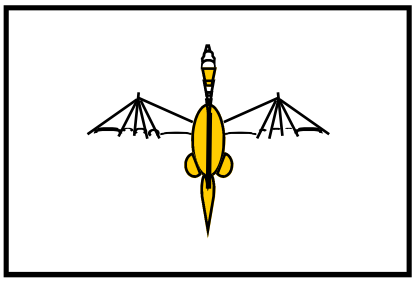
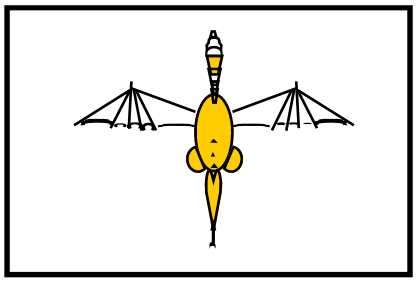
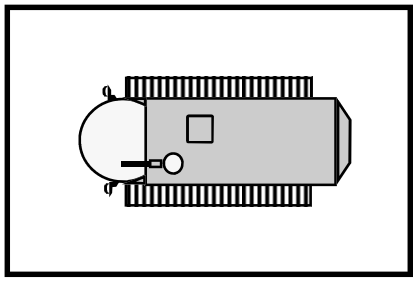
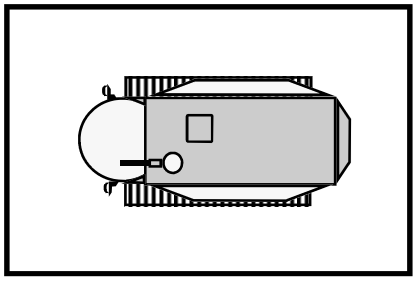
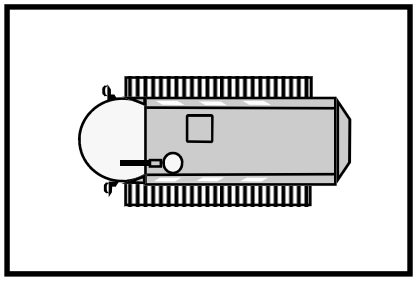
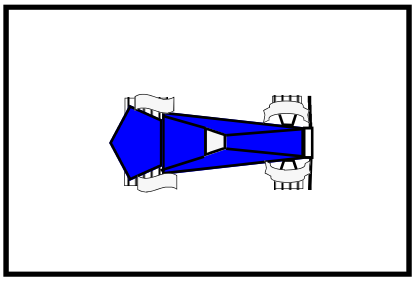
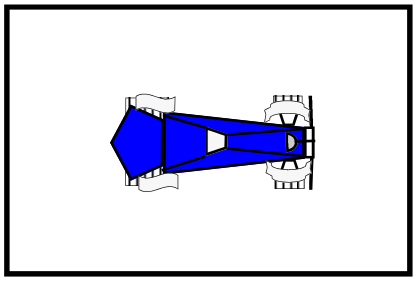
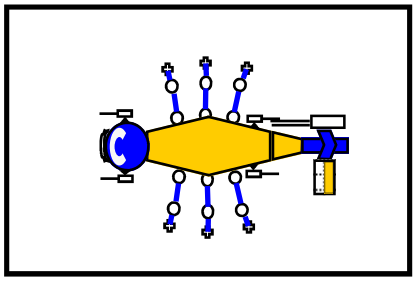
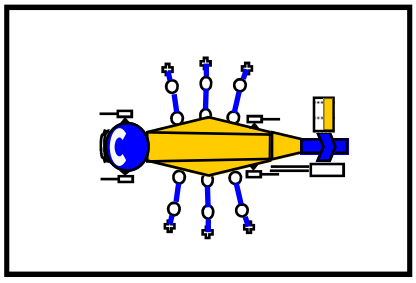
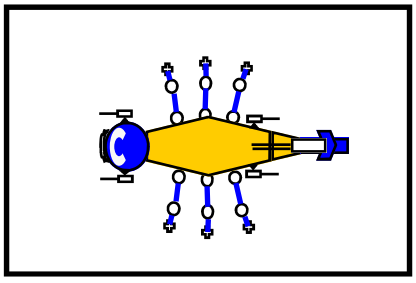
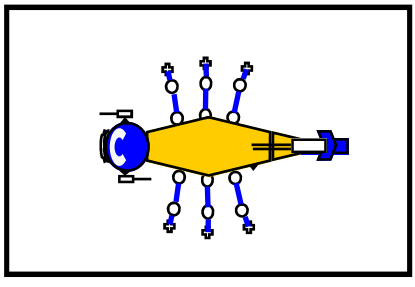
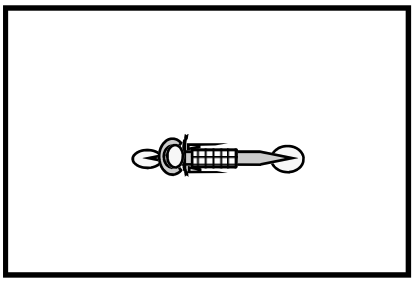
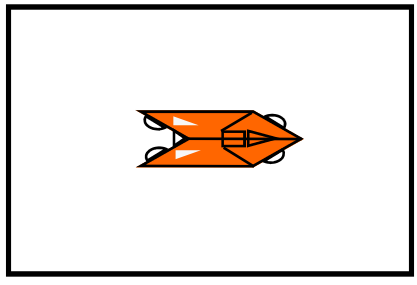
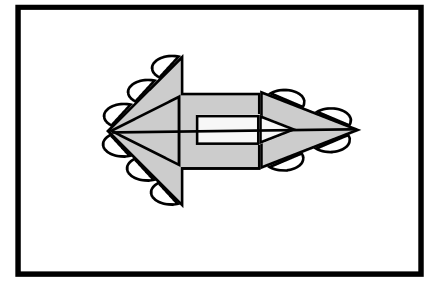
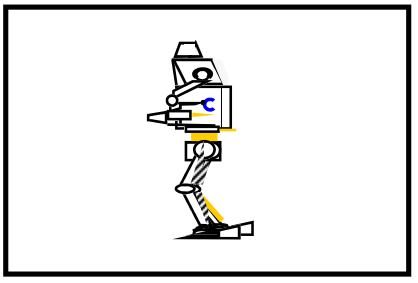
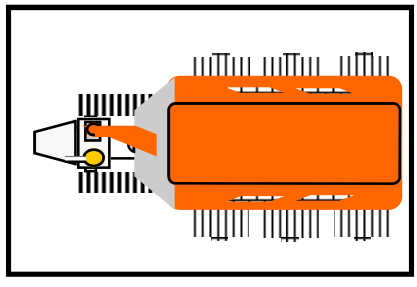








Erklärungen & Beispiele

- **Character-Erschaffung**
- **Konstruktion**
- **Kampf**
- **Raumkampf**
- **Psionik**

Beispiel –2

- **Character-Erschaffung**

Beginnt immer mit einer Idee.
Ein Name, ein Rasse, ein Bild, eine Marotte, eine Waffe oder ein Gegenstand. Wenn man dies nicht hat, bleibt nur „einfach mal würfeln und schauen was draus wird."

Beginnen wir mit der Spielergruppe, welche versucht möglichst unterschiedliche Figuren zu erschaffen und nennen diese Figuren ALFONS, BANICEL und CRESTO.

ALFONS mag es einfach und wählt die Methode A) weil die einfach ist und schnell geht.
12 Attribute auf 7?, nein 10 auf 7 und 1 auf 2, sowie 1 auf 12!
Verteilen..... Ach ein Psioniker währe schön.

ST 7 KO 7 STAT 7 GE 7 RE 7 KöAU 7
LOG 7 ME 7 IN 2 WI 7 EM 7 PSI 12

BANICEL wählt die Methode B) Würfeln mit je 2 sechseitigen Würfeln (2W6) und zwar 12 mal. Die Ergebnisse der jeweils 2 Würfel werden addiert und aufgeschrieben.

Nehmen wir mal die folgenden Ergebnisse
4,6,7,7,7,8,5,10,11,7,9,8 und Verteilen sie
ST 11 KO 7 STAT 7 GE 7 RE 9 KöAU 8
LOG 10 ME 6 IN 7 WI 8 EM 5 PSI 4
Was einen guten Kämpfer ergeben würde.

CRESTO ist fasziniert von einem Robotter. Und wählt C) und D), Robott Körper UND Robott Hirn.

Er wählt hohe Qualität, also „limitierte Serie" mit je 300 Konstruktionspunkten. Und gibt 48 KP für Attribute aus, und verdoppelt die Rüstung (+32), Titanium Struktur (+10 LP , 20 KP), (50 KP) A-Grav, und 200% Acku (nein, kein Reaktor) (32).Den Rest lässt er lieber Verfallen, nicht das er so teuer wird das es sich lohnt geklaut zu werden (182 kp x 50 Cr +5000 Cr # x2 = 28 200 Cr)
Die 5 würfe Für Fehler ergeben 2 Unannehmlichkeiten (das Ladekabel ist kurz 80 cm / Die Optiken leuchten violett).

Das Hirn bekommt 152 KP auf die Attribute, (20 KP) Scout Sensoren +20 (+8 KP), KOM +20 (8 KP), Achu 200% 200 h(32 KP), 7 Fertigkeiten stufe 3 (je 10 KP). Macht 300 x 60 Cr + 6000 , x2 = 48 000 Cr
Die 6 Würfe ergeben insgesamt 20 Fehlerpunkte also ECM anfällig

Alfons
ST 7 KO 7 STAT 7
GE 7 RE 7 KöAU 7
LOG 7 ME 7 INT 2
WI 7 EMP 7 PSI 12
LP 35 INI 7
AKP 12

Banicel
ST 11 KO 7 STAT 7
GE 7 RE 9 KöAU 8
LOG 10 ME 6 IN 7
WI 8 EM 5 PSI 4
LP 39 INI 9
AKP 13

Cresto
TECH-Robotter
ST 11 KO 8 STAT 9
GE 9 RE 7 KöAu 7
RK ball 8 EN 8
LP 54 Achu 2 E
2 normale arme
2 Werkzeug Arme
Scout Sensoren
Infantrie A-Grav

Tktik Hirn
Lao 14 ME 15 WI 10
INT 6 EMP 6 PSI 0
(max FP 450)
Sensoren +20 Scout
KOM +20 UKW 2

4 x Sprache 3
4 x Stufe 4
3 x Stufe 3
3 x Stufe 2
7 x Stufe 3

Beispiel –3

- **Rasse wählen..**

ALFONS nimmt natürlich MENSCH, und nach langem überlegen TERRANER.

BANCIEL wählt eine weibliche Fayizzahrin.

CRESTO hat es da einfach als Robotter

- **10 Fertigkeiten Wählen**

ALFONS kann jetzt noch keine PSI –Fertigkeiten wählen und nimmt.:
Chirurgische Medizin / Verhandeln & Diplomatie / Führungskraft / Unbewaffneter Nahkampf / Parieren & ausweichen / Wurf Waffen / Akrobatik/ Pers Wahrnehmung / Allgemein MED / Taktik & Strategie
Sprache INTERKOSMO und Terra Englisch

BANCIEL wählt eine Mischung aus Kampfpilot und Clankämpfer.:
Akrobatik / Pistolen & Gewehre / Meucheln / unbewaffneter Nahkampf
Raum Pilot / Geschütze / Jagt Pilot / KOM & ECM / Sensoren / Raumschiff Tech
Sprache INTERKOSMO und Lelia Fayizzahrisch

CRESTO ist völlig losgelöst von diesen Grundfertigkeiten das er Programmierte Fertigkeiten hat.
Die Sprachen INTERKOSMO, Terra Englisch, Lelia Fayizzahrisch, und PAN GALAKTISCH.

Ball Waffentechnik III / Energie Waffentechnik III / Fahrzeug Tech III
Gravitik III / Haus Technik II / Hyper Technik IV / KOM & ECM III
Mechanik II / Raumschiff TECH IV / Robottik IV /Sprengstoffe III
Schweber Pilot II / Fernlenken III / Navigation IV
S-Inf-Waffen III / Sensor Bedienen III / Chirurg Med III

- **50 Fertigkeitspunkte**

Alfons mag es einfach und steigert einfach alle Fertigkeiten auf Stufe III, und Interkosmo auf 2 und Terra englisch auf 3.

Banciel Steigert erstmal alle auf II (20 p) aber nur Pistolen & Gewehre, Meucheln, Jagt Pilot, Raumpilot und Geschütze auf III (15 p) und Geschütze Jagt-Pilot auf IV (8 p) Lernt aber Hyper-Pilot auf II (7 p)

Cresto ist Fertig programmiert nach der obrigen Auswahl.

Alfons
Mensch
männlich
C-Med III
Verhandeln III
Führung III
U-NK III
Parieren III
Wurf III
Akrobatik III
Pers Wahr III
Al MED III
Taktik III
Interkosmo II
T-englisch III

Banicel
Fayizzahr
Weiblich
Interkosmo II
L-Fayizz III
Akrobat II
Pistolen III
Meucheln III
U-NK II
Raum Pilot III
Geschütze IV
Jagt Pilot IV
KOM & ECM II
Sensoren II
Raum-Tech II
Hyper Pilot II

Cresto
Robotter
Ding
Interkosmo III
T-Engl III
L Fyizz III
Pan galaktisch III
Ball Waffe Tech III
EN Waffe Tech III
Fahrezug Tech III
Gravitik III
Haus Tech II
Hyper Tech IV
KOM III
Mechanik II
Raum Tech IV
Robottik IV
Spreng III
Schweber II
Fernlenk III
Navigation IV
S-INF WA III
Sensor III
C-Med III

Beispiel –4

- **Vor und Nachteile wählen**

ALFONS mag keine Nachteile
Aber er wählt PSI meister (10 Vorteils punkte)
10 PSI Fertigkeiten stufe 1 plus 45 Fertigkeitspunkte.

Mentaler Block III / Regeneration III / Heilung III / Körperwandlung III/
Telekinese III / Telepatie III / Suggestion III / Visuelle Abschirmung III
Ballistische Rüstung III / Energetische Rüstung I

BANCIEL hat keine Probleme mit Herausforderungen.
Lebensmittel Allergie I Alkohohl (wird sehr schnell betrunken)
Genetische Mutation (Med –10)
Adrenalin junky
Berüchtigt
Feinde in gehoberner Position 6
2 harmlose 2 mittlere 1 gefährlicher & 1 tödlicher Feind.
Gesucht von Gesetzt 2 (überall)
Gesucht von Feinden 3 (die töten wollen)
Ideologist I (positiv)
Süchtig I (Zigarren 1 x pro Tag)
Alter I (+10 FP, INI –1)
(20 negative Punkte auf jeden fall genug Gründe für Abenteuer)

Gute Ausbildung V (50 FP)
Bessere Attribute V (10 x +2)
Gutes Heilfleisch III (1 LP / Tag je Wunde)
Robust (+5 LP)
Schmerzresistent (WM-10)
Berühmt
Hat Freunde (20% auf 1W10 Freunde)
Familien clan
Pilot Ass (Pilot +10)
Killer Ass (Kampf +10)
Artisten Ass (Körper +10)
Hundeblick (treuherzig schauen)

CRESTO
Mag gute Ausrüstung
Besitz V (ein Raumschiff)
Gute persönliche Ausrüstung III (100 teile a 2500 Cr)
Glückskind 2 (2 Würfe nachwürfeln pro Tag)

Alfons
Mental Block III
Regeneration III
Heilung III
Körperwand III
Telekinese III
Telepathie III
Suggestion III
Visuelle abs III
Ball RK III
En RK I

Banicel
ST 13 KO 9 STAT 7
GE 9 RE 11 KöA 10
LOG 12 ME 6 IN 9
WI 10 EM 7 PSI 4

Interkosmo II
L-Fayizz III
Akrobat II
Pistolen V
Meucheln V
U-NK III
Raum Pilot V
Geschütze VI
Jagt Pilot V
KOM & ECM II
Sensoren III
Raum-Tech III
Hyper Pilot IV

Sehr viele Besonderheiten

Cresto
Raumschiff standard für 4W6 MCr
Ausrüstung
Glückskind

Beispiel –5

- **Alters-Tabelle nutzen**

Banciel ist „etwas älter“ und würfelt 1 mal mit 1W6 auf der Alters Tabelle. ...5 leichte Steifheit -1 AKP.

- **Grundsprachen auswählen**

Hier finden sich kleine Hinweise dazu welche Sprachen es gibt.

- **Charakterwerte berechnen und eintragen.**

A Beispiel von Interkosmo
Alfons
CHAR = KöAU + EM + WI = 7+7+7 = 21
Stufe II x (ME 7+5) = 24
Gesamt 45 %

Banciel
CHAR = KöAU + EM + WI = 10+6+10= 26
Stufe II x (ME 6+5) = 22
Gesamt 48 %

Cresto
Programmierte Sprache III = 50 % (laut Tabelle, Robotter Fertigkeiten)

Geben wir mal Banciel die Möglichkeit ihren besten Wert zu errechnen.
Geschütze
PILOT = GE + RE +INT (-10 wegen Krallenhände) (+10 Wegen Pilot Ass)
= 9 + 11 +9 –10 +10 = 29
Stufe 6 x (LOG 12 +5) = 102
Gesamt 131 %
Oha und ja Werte über 100% sind korrekt.

Alle einzelne Werte zu berechnen sparen wir uns hier einmal, denn es ist immer das gleiche nur mit anderen Zahlen)

- **Ausrüstung**

Da jeder über Ausrüstung verfügen darf, nehmen Alfons und Banciel jeder Kleidung, Credsticks, ID karten und dergleichen, während Cresto entscheidet, im Besitz der beiden zu sein, und zu einem Erbe zu gehören, das die beiden sich teilen. Das Erbe darf nicht geteilt werden, und wenn einer von Beiden stirbt verliert der andere auch alles.

Alfons
300 Cr
ID-card.....
PSI-Helm
Keine Waffe
AÜA Rucksack

Eigenes Apartment (im Tempel)
Composit Weste
Comüposit Hose

Banicel
500 Cr
Fayiz. Blaster P.
Gute Sch. Auto P.
AÜA Rucksack

Biker Schutzanzug
Flughörnchen A-Grav bike
6 Gegenstände für je max 25 Cr

Cresto
Neineinein

Ich zähle hier jetzt keine 100 Gegenstände auf.

- **erweiterte Ausrüstung**
- **Fahrzeuge**
- **Raumschiffe**
- **Besitz modifizieren.**

Ist alles sehr Zeitintensiv. Dafür ist es auch wichtig die Konstruktionsregeln zu kennen.

- **Name festlegen**
- **Hintergrund festlegen**

Alfons hat den Nachnamen Kaiser, aber da er zu den Mönchen von Garzul gehört, hat er diesen abgelegt. Seine Familie findet ihn sonderbar und hält Abstand.

Banciel ist eine Piratin gewesen, und hat eine Menge Zeug angestellt für das man sie für Jahrzehnte ins Gefängnis werfen würde. Ihr Clan der Schwert-Krallen ist ein mächtiger Fayizzahr, dem ein ganzer Planet gehört, auf dem es die seltenen und wertvollen MUUN Kristalle gibt (was auch immer das sei). Ihre Feinde hat sie wohl durch eine Mischung aus Eigenverschulden , Intrige und dummer Zufall erlangt.
Der Papst von Solamnia (in allen Imperien hoch geachtet und verehrt)
Der König von Solamnia (in Solamnia hoch verehrt)
Der Graf von PESCH (in Solamnia)
Der Kriegsminister der Terranischen Conförderation
General Pleier der New-Detroid Streitkräfte in der Terranischen Confed
Kagazu der Raumpirat mit seinem Kriegsschiff (Jäger Tender)
Feinde die jagen nun wer immer sich die 1 MCr Kopfgeld verdienen will
Freunde .... Naja jeder Konflikt hat Verlierer und jene die sch darüber freuen.

Cresto ist ein Robotter, der immer schon für das Schiff zuständig war. Mehr Avatar des Schiffes, als etwas anderes. Solange er an Bord ist, hat er direkte Kontrolle über das Schiff als der Pilot. Es gehörte einmal Captain Parzival, einem Kopfgeldjäger, der als er starb seinen beiden Besatzungsmitgliedern sein Schiff vermachte... unter ganz besonderen Bedingungen.

FERTIG

- **Konstruktion**

Eigentlich ist das System sehr einfach.
Es gibt ein Standard– Gerät, welches dem Stand der Technik entspricht, und dann Abweichungen die technisch machbar sind.
Das führt A zu Preis-Unterschieden und B zu technischen Problemen.

Also gut bauen wir mal ein Raumschiff.

Es soll GUT werden also Bauen wir mal ein „Einzelstück“
Die Raumschiff Werte entnehmen wir dem Standard-Raum-Schiff-Bogen . Und sagen wir wollen ein gutes Allround-Schiff für Abenteurer und Kopfgeldjäger.

Computer Programme	
Pilot +10 / Feuerleit +10 / Teilauto +10 (je 4 KP)	**12 KP**
Sensor +20 Reichweite 5x 1Lsec = 5 Lsec	**16 KP**
KOM +10 Reichweite x3 30 Lsec, 3000 UKW	**4 KP**
ECM +10 Reichweite x1,4 7 klicks, 3 Ziele	**4 KP**
Passagiere 50% 25 Kabienen	**-2 KP**
Frachtraum 200 % 1000 CUM	**2 KP**
Waffen 300% EN 12 360° Türme	**8 KP**
2 Davon werden zum Zentral Geschütz 10/2	**40 KP**
Ball Waffen zusätzlich 200%	**27 KP**
Reaktor 200% Fusion 40 E	**32 KP**
Erweitert auf Doppelfusion 80 E	**50 KP**
Notreaktor	**25 KP**
Erweitert auf 200 % 40 E	**32 KP**
Triebwerke 200 % Schub 12 / 18 Verbrauch 36 E / 100% C	**32 KP**
Schutzschirm 180 % 360 FSP 2E	**32 KP**
Erweitert auf Quad 900 FSP 8E	**75 KP**
Erweitert Schnell-Lade III +8 FSP/Rd 14E	**75 KP**
Rumpf 160% 160 FSP	**16 KP**
Panzerung 160% 160 FSP	**16 KP**
Erweitert auf Schwer 320 FSP	**20 KP**
E-Bänke 80E	**15 KP**
Hyper TR mittel 5E, 10 Ljahre	**50 KP**
Hyper lade System 4 E	**10 KP**
Auto Fracht system	**20 KP**
Raumgreifarm x2	**2 KP**
Cameleon Plating	**10 KP**
Stealth 10 E	**100 KP**
Voll auto Crew x4 (60% 10 AKP)	**100 KP**

Schnell Reparatur System		**100 KP**
Starkes Waffen kühl System	**1E**	**20 KP**
Dauer-Feuer-Regulator	**1E**	**20 KP**
Hoch Energie Fokussierung	**1 E**	**20 KP**

Und zählen zusammen 987 KP
Bei 1 MCr Grundpreis plus 987 x 10 KCr und das ganze mal 3 kommen wir auf 26 ,1 Mcr. Oh je viel zu viel.

Streichen wir die Schnell Reparatur	**–100 KP**	**–3 MCr**
Nur 2 Voll Auto Crew	**-50 KP**	**-1,5 MCr**
Kein Schnelladeschirm, kein QUad Schirm	**–150 KP**	**-4,5 MCr**

9 MCr Weniger, also 17,1 MC bei 687 KP

Fehler. 1 Designfehler plus 4 durch 687 KP macht 5 Würfe mit je 2W6.

4	**nichts**	
11	**20 p Problem**	**Panzerung Bröselig**
7	**unannehmlichkeit**	**Avatar des Schiffes = Robotter & Eigensinnig**
8	**5 p Problem**	**Triebwerks Kühlungs-Problem**
2	**1 Problem beheben**	**Die Panzerung ist doch stabil**

Nun jetzt nur noch eintragen alles, dann ist das Schiff Fast fertig.
Als Einzelstück ist kein Schiffs-Typ notwendig, es reicht der reine Schiffs-Name.

Naja ein Bild währe gut und ein paar kleine Beschreibungen.

Das Schiff ist narbenbedeckt, und nur das Cameleon-Plating sorgt für ein einigermaßen passables Aussehen. Die Wände sind innen Metall mit fleckiger Farbe. Die Sitz-Bezüge sind abgewetzt, und die LEH macht seltsame Geräusche. Es war vor sehr langer Zeit einmal der Rumpf eines Kero-Tara Kriegs-Schiffes, aber 4 Komplett-Restaurierungen lassen die ursprüngliche form kaum noch erkennen.

Fertig

Beispiel –9

- Konstruktion Waffe

Beispiel Schwere Disruptor Pistole „Einzelstück“ maximal 30 KCr

Einzelstück
Preisfaktor x3, Max WM+30, keine KP-Limitation Probleme mit 2W6.

Art Disruptor
Grundpreis 2000 Cr, Preisfaktor 20 Cr/KP, Grundreichweite x5, TL 4
Schadenswürfel EN 1W5, Schadensbonus EN +1
Schadenswürfel Ball 1W5, Schadensbonus Ball +1
WM +0, Magazin 100 Punkte

Typ Schwere Pistole
Grundpreis +100 Cr = 2100 Cr, Preisfaktor +1 Cr = 21 Cr, TL 2 (also TL 4)
(x3 für Einzelstück)Grundpreis = 6300 Cr, Preisfaktor = 63 Cr,
Schadenswürfel x2 , Bonus-Schaden x2 =
Schadenswürfel EN 2W5, Schadensbonus EN +2
Schadenswürfel Ball 2W5, Schadensbonus Ball +2
Kurz 1m, Mittel 4m, Weit 9m, Extrem 18 m (x6)=
Kurz 6m, Mittel 24m, Weit 54m, Extrem 108m
Größe 0, leichte Infantrie-Waffe
Fertigkeit Pistolen & Gewehre
WM-10 (+WM +0)= WM-10
Mun-Magazin Mag-Punkte / (Maximal-Schaden EN+BALL) x 1
Derzeit 100 / (10+10+2+2) x 1 = 4,17 = 4 Schuß

Eine Schnell-Rechnung ergibt das die Waffe maximal 476% des Grundpreises kosten darf. Abzüglich des Grundpreises sind das +376%, also genau 376 KP.

Der Schaden war wichtig, währe ein Schadens-Modifikator von Würfel +2 & Bonus +2 für 200 KP sinnvoll.
Schadenswürfel EN 2W7, Schadensbonus EN +4
Schadenswürfel Ball 2W7, Schadensbonus Ball +4
Mun Magazin = 100 / (14+14+4+4) x 1 = 2,78 = 2 (oder 3 wenn gerundet)

2 Schuß im Magazin sind viel zu wenig. Also 400 % Mun für 100 KP
Mun Magazin = 400 / (14+14+4+4) x 1 = 11,1 = 11
Ja hiermit kann man leben.
Entscheiden wir an dieser Stelle das 4 PE-Magazine benötigt werden, was das Nachladen deutlich verkompliziert. Auch ein 2 GE-Mag währe möglich gewesen, was letztendlich eine größeren E-Verbrauch bedeutet hätte, aber im Spiel weniger problematisch. ... also 4 PE-Mag.

Banicel wollte bei einem der exzellentesten Waffen-Schmieden der Welt orzollan eine wirklich gute Waffe kaufen.

Der Spielleiter legt die Fähigkeit des des Meister-Waffen-Bauers auf 100 fest, und das er gerade Zeit hat für einen Sonderauftrag.

Banicel legt folgende dinge fest.
Disruptor
Schwere Pistole
Möglichst hohe Durch-schlagskraft
Preis bis 30 KCr

Bei genauem hinsehen sieht man das 100 KP dem Grundpreis entsprechen, +100 KP also eine Waffe mit doppeltem Preis bedeutet.

Jeder Würfel wird prinzipiell erst einmaleinzeln gesteigert, auch wenn die erreichten Würfel nicht existent sind.

Da 2 klar unter und 3 klar über 2,78 liegt darf zwar gerundet werden, muß es aber nicht. Es liegt in der hand des Konstrukteurs, ob er dies tun will.

Der Spieleliter merkt sich das ein 4 Faches Magazin auch deutlich größere Magazine bedeuten sollte, oder einen guten Grund für extreme Energie-Ersparnis.

Beispiel –10

Damit haben wir 300 der maximalen 376 KP schon verplant.
Die Waffe hat Einzelschuß , 0 KP
Und eine „Sicherung“ 0 KP
Mehrfachläufe und Feuerstoß währen theoretisch möglich, passen aber nicht wirklich dazu.
Stabilisator. Der derzeitige WM-10, währe bis auf WM +0 ausgleichbar.
Also Stabilisator 2 (WM-10 aufgehoben) 20 KP

Elektronische Ladestands-Anzeige 5 KP
Eingebauter Laserpointer (WM+20 bei komplex) 5 KP
Eingebautes Zielfernrohr (Reichweite 1 Stufe herab gesetzt) 10 KP
Extra Ladekabel-Anschluß für E-Waffen 5 KP

Damit ergibt das Ganze 345 KP.
Preis Grundpreis + KP x Kostenfaktor
6300 Cr + 345 KP x 63 Cr/KP = 28035 Cr

Damit kommen wir zu den Design-Fehlern.
Einzelstück = 1
345 KP = +3
Gesamt 4 Würfe mit 2W6
6 / 7 / 8 / 4, also 1 Unannehmlichkeit.
Die Waffe paßt in kein Standard Pistolen-Holster sondern benötigt Sonderanfertigungen die meist das dreifache dessen kosten.

Verdeckt würfelt der Spielleiter einen Erfolgs-Wurf für den Konstrukteur. Und entscheidet sich für WM-20. Der Wurf ergibt mit 76 einen normalen Erfolg.

Änderung.:
Rassenspezifisch KP-15
Ziel-WM +3 KP 20
Gesamt KP 350, Gesamt Preis 28350 Cr
Starke Hand 1 (ST min 6 / WM-5)

Jetzt kommt der UMBAU-Wurf.
Derselbe Wurf (Fertigkeit 100 + Wm-20) / X (Konstruktions-Faktor 3) (100-20) / 3 = 26 %
Oha ..... Der verdeckte Wurf ergibt eine 11 und einen lachenden Spielleiter, was Banicel-Spieler ziemlich misstrauisch schauen lässt.

ENDE

Eine positiver WM von bis zu +5 währe auch möglich gewesen statt dem größeren Magazin. Dieser hätte der Waffe dann einen gesamt WM+5 ergeben. Dies lohnt sich immer nur, wenn alle negativen WMs vorher neutralisiert wurden.

Der Waffenschmied sagt Banicel, dass er für die Materialien eine Woche benötigt, was diese größzügig zu lässt.

Da sieht der Spieler von Banicel einen Nachteil den er unbedingt haben will. Rassenspezifisch KP –15.

Nach längerem verhandeln einigen sich beide, das dies als „gewollter Nachteil“ (KP-15) gerechnet wird, und zusätzlich 20 KP verbraucht werden für den „WM+3“. Zusammen also +5 KP.

Für dieses Zugeständnis wird ein zusätzlicher Nachteil 5 Punkte eingebaut.

Beide einigen sich auf „Starke Hand 1“ ST min 6 , ansonsten WM –5.

Ein Miß-Erfolg im ersten Konstruktionswurfe, hätte die Waffe sich selbst zerstören lassen bei den Waffen-Tests.

Ein Miss-Erfolg beim zweiten Wurf hätte zusätzliche Nachteile gegeben und ein Schwerer Miß-Erfolg sogar ein 25 P Problem.

Beispiel –11

Alfons
WI 7 EMP 7 PSI 12
LP 35 INI 7
AKP 12

Banicel
WI 8 EM 5 PSI 4
LP 39 INI (8)
AKP 13

Cresto
TECH-Robotter
RK ball 8 EN 8
LP 54 INI 7
AKP 13

- Kampf

Alfons, Banciel und Cresto laufen auf New Detroid durch dir Straßen auf der suche nach der Raum-Fahrer-Bar „Sirenen Gesang", als eine Stimme ruft „BACIEL, bis hierhin und nicht weiter !!!!!!"

Die drei wirbeln herum ..... und der Kampf beginnt.
Sagen wir mal Alfons hat Führungskraft 60 und Taktik 60,
Da er die Situation für gefährlich hält, zischt er Befehle (und macht eine Führungskraft probe (gewürfelte 23) Guter Erfolg, und alle drei erhalten WM+5 auf alle Proben. (er hat die ersten 5 AKP verbraucht)

Dann überlegt er blitzschnell welche Taktik die beste ist. (Taktikprobe für Gruppe, WM +0,) Probe ergibt 54 (da 60+WM 0 60% sind, ist es normal geschafft), und erhält einen INI Bonus von 1W4 (gewürfelte „1" , also nur plus 1).

Die Gegenseite verzichtet auf Taktische Proben. (Schwerer Mißerfolg)

Also sagt die Gegenseite an Zarkon der Kopfgeldjäger sagt keine Defensiv Aktionen an, und sagt nebenher ein par Worte (2 AKP) und er kündigt 5 Schüsse mit seiner Automatik Pistole an.

(Ygor, der noch nicht entdeckte Helfer wird vom Meister aufgeschrieben. Der wartet auf den Angriffs-Befehl, kündigt an, sobald dieser erfolgt, werde er „gehen" und 2 mal gezielt zuschlagen mit seinem Lurrack Zweihänder)

Alfons hat noch 5 AKP übrig und kündigt „Ausweichen" 5 AKP an

Banicel kündigt erstmal „Ausweichen" (5) an , sowie „ein Paar Worte nebenher" (2) und Pistole ziehen (1) und Entsichern (1) und 4 schnelle Angriffe (je 1 AKP / WM –2)

Cresto kann nicht ausweichen und tut erst mal so, als sei er nur ein einfacher Robotter. Er kündigt an „stehen" und „Wahrnehmung"
„umsehen" 1 AKP „Erkennen" 2 AKP und „Beobachten" 5 AKP
Was 5 Restliche AKP bedeutet, die er in Worte fassen will 5 AKP.

Alle Würfeln ihre Initiative
Alfons 1W10 + INI 7 +1 (Taktik) = 14
Banciel 1W10 +INI 8 +1 (Taktik) = 16
Cresto 1W10 + INI 7 +1 (Taktik)= 11
Zarkon 1W10 + INI 8 + 0 = 15
Ygor 1W10 +INI 5 +0 =8

Das ergibt die Reihenfolge
1) Banciel
2) Zarkon
3) Alfons
4) Cresto
5) Ygor

Alle passiven Aktionen wirken ab jetzt.
„während Banciel sich abrollt, zieht sie ihren Fayizzahr Blaster und schießt auf Zarkon" Und sie ruft „ NICHT MIT MIR!!!!!"

(121% Pistolen Fertigkeitswert)
WM-10 für Pistole ziehen, WM-20 wegen „schnell schießen und WM –20 wegen Ausweichen sind wir bei 71% Trefferchance. Die Entfernung ist leider MITTEL (1/2) deswegen nur 35,5%. Es muß nicht gerundet werden, da 35 klar innerhalb der Trefferchance ist und 36 nicht.

Die 4 Würfe ergeben 62 , 36, 22 und 88.
Fehlschuss / Fehlschuss / Kritischer Treffer / Fumbel
Die beiden Fehlschüsse jagen die Straße hinunter und der Meister würfelt eine 5% chance ob irgend etwas sinnvolles getroffen wird. „oh ja, da explodiert ein Blumentop auf dem Fensterbrett."
Der Kritische Treffer, hingegen macht vollen Schaden plus Würfelschaden EN 1W8+1W6+2 & 8+6+2 = 24 / Ball 1W10+2 & 10+2 = 20
Davon gehen jeweils 10 in die EN und 10 in die Ball Rüstung
EN 14 + Ball 10 sind 24 TP (Trefferpunkte)
Zarkon hat 35 LP und eine 24 TP Wunde die mehr als 50% seiner LP kostet „komatös" (er kommt nicht mal zum Angriffs Befehl geben)
Der Fumble entspricht dem Freundtreffer / selbst Treffer und so schießt sie sich selbst in den Fuß. EN 1W8+1W6+2 =10 & Ball 1W10+2 = 9
Davon ziehen wir mal je 5 Punkte Rüstung ab was EN 5 und Ball 4 was zusammen 9 TP macht. (mehr als 10% weniger als 25% = MITTLERE Wunde, WM-5 / INI –2 / AKP –2 / Blutung 1 LP Pro 7 min)
Zusätzlich wird das letzte freie Wort zu einem Lauten Jaulen.

Zarkon bricht Gurgelnd zusammen und ist sofort bewusstlos. Naja und seine AKP und Initiative wird gesenkt, was aber recht sinnlos ist derzeit. Merken wir uns das seine Blutungen immer zum Ende der Runde erfolgen weil seine INI auf „Null" ist.

Alfons hat nur passive Aktionen und rollt sich ausweichend ab.

Cresto Schaut sich um (macht die 3 Wahrnehmungs-Proben) und erkennt das sich noch mindestens 1 weitere im Schatten versteckt, sowie das der Kopfgeldjäger gut gerüstet war aber ausgefallen ist, und Biancel ernsthaft verletzt.

Wir sind umzingelt, Da sind Straßenräuber in der Dunkelheit. ALA-AARM POLIZEI !!!!!!

Ygor rollt mit den Schultern und wartet auf den Angriffsbefehl.

Da Ygor das auch weiterhin tun wird, verläuft die nächste Kampfrunde in der Cresto und Alfons sich Binacel schnappen und mit ihr wegrennen recht unspektakulär.

Zarkon verliert wegen Minutenlangem Warten 1 mal 1W6 LP wegen Verbluten (es wird eine neue Wunde eingetragen mit 3 LP Verlust, was eine Leichte Wunde ergibt „WM-1, AKP-1 ,INI –1) bis Ygor sich um die Ecke beugt und nach einem gefragten „Boß?????“ die Lage erkennt, und seinen Med-Robotter her ruft.

Biancel hingegen jankt bei jedem Schritt möglichst leise vor sich hin, um Mitleid zu erregen, da ihre Schmerzresistenz ihr erlauben würde normal weite zu kämpfen. Alfons nimmt sich die 1 RD zeit für ein schnellen Blutungs-Stopp (Med-Chirurgie), bevor sie zu dritt weiter fliehen.

Bei einer Gasse neben dem Fahrzeughändler suchen sie Deckung und Alfons konzentriert seine ganze Kraft auf Binacels Bein. (guter Erfolg) etwa eine halbe Stunde kann man dabei zusehen wie die Wunde heilt. Ganz nebenbei bemerkt Alfons, das Biancel auch ohne Blutungs-Stopp nicht verblutet währe, weil sie selbst regeneriert und merkt es sich für später.

Die Heilung war schwierig, (WM –30) aber heilt 11 LP, wonach Biancels Bein wie neu und sogar das Fell nachgewachsen ist, worauf ihm diese um den Hals fällt und sich knuddelnd bedankt.

ENDE

- **Raumflug**

Ihre Flucht führt die drei zurück zum Raumhafen, und se entscheiden sich für eine möglichst unauffällige Flucht durch einen „normalen" Start.

Status des Schiffes.:
Der Fusions-Reaktor ist aus.
Der Schutzschirm ist aus und entladen.
Das Hyper Triebwerk ist aus und ungeladen
Alle Energie-Waffen sind aus und ungeladen.
Alle ballistischen Waffen sind gesichert und die Munition ist neben den Waffen in Bereitschaft.

Banicel möchte die Waffen eigentlich laden und kampfbereit machen, aber letztendlich kann Alfons sie davon überzeugen, dass dies die Polizei auf den Plan rufen würde. Cresto bereitet derweil das langsame starten des Fusisonsreaktors vor. 1 E der Not-Stromversorgung fließt hinein. Und nach einer Minute und einer erfolgreichen Probe auf „Rauschiff-Tech (Energie Technik währe auch möglich und hätte WM+20 gehabt) Startet der Not-Fusions-Reaktor.

Da Alfons und Banicel immer noch diskutieren, beantwortet Cresto die Anfrage des „Towers" wegen dem Fusions-Reaktor mit.:
„Es wird ein ausserplanmäßiger Start vor bereitet, unsere Flugroute wird derzeit vorbereitet und ihnen sobald sie fertig ist mitgeteilt. Wir möchten ein Startfenster in 60 Minuten" / „privater Charterflug"

Nachdem der Tower das OK gegeben hat, und sich die 25 Cr Startgebühr überweisen hat lassen, widmet sich Cresto dem Erstellen einer Pseudo Flugroute.

Banicel und Alfons kommen endlich in die Brücke und schalten den Schutzschirm auf laden, lassen ihn aber nicht aufgebaut, und beginnen das Hyper Triebwerk zu laden. Die Waffen bleiben deaktiviert und leer.

Auf eine Berechnung des Hypersprunges verzichten sie erst einmal, bis sie wissen wohin sie überhaupt wollen. Die Stunde zehrt an ihren Nerven, und so sind sie nervös, als der „Tower" ihnen den Leitstrahl für den Start gibt. Der Leitstrahl erleichtert den Start massiv, und so kommt zu dem langsamen vorsichtigen (WM+20) Start (Wm-20) noch der Leitrahl-Bonus (WM+50) [6+6+18 RD = 5 min]. Trotzdem schaltet Banicel die Schutzschirme auf Ballistisch. Bei dem vorsichtigen Flug (WM-20 +20) [42 min] würfelt sie einen normalen Erfolg bei der Piloten-Probe. 1W10 x 1/2 (langsam) Ballistischer Schaden x1 (Erfolg) = 1W5 FSP ball. Ein Kritischer Fehler hätte 1W5 ball und 3W5 EN FSP Schaden verursacht.

Nach erreichen des Orbites, fliegen sie erst einmal vom Planeten weg. Die normalen Schubtriebwerke benötigen eine Viertel-Stunde, bis sie auf minimale Entfernung für den

Sternensog sind, und eine Weitere Viertel-Stunde vergeht, bevor sie wieder abgebremst haben und auf 2 Lichtsekunden vom Planeten weg sind. Bisher haben sie sich an den Flugplan gehalten, und sie scheinen durch zu kommen.

Die kleine Navigationsberechnung für den Sternensog (1 min) ist kein großes Problem (WM+0 Navigation) und sogar ein guter Erfolg. Das Schiff beschleunigt auf Maximalgeschwindigkeit (100% C) und nach nur 10 weiteren Minuten sind sie außerhalb des Systemes.

Natürlich hätten sie auch aus dem Orbit des Planeten springen können, aber das hätte nach Flucht gerochen. Springen hätten sie ja trotzdem jederzeit können.

Die 10 Minuten Sternensog benutzen sie für die Berechnung des Hypersprunges (10 min WM+0), was diesmal zu einem normalen Erfolg führt, und springen, direkt nach dem Ende des Sternensoges. Als Ziel haben sie den Rand eines anderen Sonnen-Systemes gewählt, damit eine Positionsbestimmung nicht durch Entfernungen erschwert wird.

Di8e Ankunft war wie zu erwarten kein Problem und so laden sie das Hyper Triebwerk neu. Bis da hin konnte man sie noch gut verfolgen. Jetzt würden sie auf „Schleichfahrt" gehen.

Nachdem das Triebwerk geladen ist, legt sich Banicel auf die Pilotenliege und schnallt sich an und lässt den in dem Sitz eingebauten Linear-Piloten-Helm über ihren Kopf gleiten. Die Schutzschirme checkt sie 2 mal, denn einen Ausfall würde sie nicht riskieren wollen.
Mit einem Seufzen aktiviert sie den Helm und orientiert sich neu. Alles hat sich verändert. Die Brücke nimmt sie kaum noch Wahr (WM-50) und selbst Gespräche sind irrelevant (WM-20). Sie sieht sich um und entscheidet, dass jener Lichtpunkt dort wohl das anvisierte Ziel sei, und versucht ihn sich zu merken.

Ihre Hände gleiten auf die umgestellten Kontrollen und das Hypertriebwerk wirft das Schiff in den Hyperraum. (Probe Hyperpilot WM+0, Raumschiff Pilot WM gelten) („Erfolg") Sofort befindet sich Banicel in Schwierigkeiten, das Chaos tobt um sie herum und sie hat alle Hände voll zu tun um den schwersten Hypersturm-Fronten aus zu weichen, und durch die großen Wände durch zu brechen. Dabei verliert sie ihren Zielpunkt aus den Augen. Nach kurzem meint sie ihn wieder gefunden zu haben und steuert darauf zu. (Navigations-Probe WM+0, 1 min) („Miß-Erfolg"). Das sie sich dabei vertan hat und um 1W10 x10° falsch fliegt merkt sie nicht. Sie reitet auf den Wellen des Hyperraumes und hat dabei eine recht gute Art des Vorankommens gefunden. (1W6 LJ/h = „4") und so erreicht sie nach nur 7 Stunden die angepeilte Sonne.

Die blaue Kugel wird immer größer, und Banicel fliegt genau hinein. Sekunden später kann sie den Kern erkennen und hält genau drauf zu. In der Sekunde in welcher sie den Kern erreicht, verlässt sie den Hyperraum. In nur 1 Lichtstunde Entfernung leuchtet die gelbe Sonne vor sich hin und Banicel fragt sich ob das wirklich ihr Ziel war.

ENDE

- Raumkampf

Es ist jetzt 3 Tage her, seit der Kopfgeldjäger der Gruppe aufgelauert hatte, und Biancel ist mit einem ADDER Raumboot unterwegs zum äußersten Planeten, als sie die Scout Drone bemerkt die ihr folgt.
Schnell berechnet sie einen Abfang Kurs, und bereitet sich vor. 5 Minuten Flug bis sie die Drone in Kampfentfernung hat.

Da der Pilotensitz +10 AKP gibt, hat Biancel 23 AKP.
Die Drone hat nur 10 AKP, und 60% Fähigkeiten.

Um die Raum-Patroullie nicht aufmerksam zu machen verzichtet sie auf maximal Entfernung von 80 Klicks zu schießen(1/4 %-Chance), sondern verwendet die nächsten 10 Rd um sich der Drone weiter zu nähern die versucht mit ihren schwachen Triebwerken Abstand zu gewinnen.

Dann kommt der Moment. Sowohl Drone, als auch Biancels Geschwindigkeit werden in ein treibendes koordinaten system umgewandelt.
Da Biancels Schiff 8 Klicks schneller ist , als die Drone, wird die Drone auf Geschwindigkeit „Null" gesetzt, und Die Adder auf Geschwindigkeit 8.

Beide verzichten auf „Taktik" und würfeln mit 1 W10.
Die Drone verliert und kündigt Pilotieren an und lässt ihre restlichen AKP verfallen, da sie nicht im Kampfmodus ist.

Biancel Kündigt „pilotieren" 5 AKP, Sensoren bedienen 5 AKP, Geschütz Feuer einzeln 5 AKP, Technik bedienen Schild „sehr schnell" (3 AKP), ECM Einsatz (5 AKP)

Dann würfeln beide INItiative
Drone Schub 6 + Raumboot 2 + 1W10 = 16 (gewürfelte 8)
Biancel Schub 8 + Raumboot 2 +1W10 = 15 (gewürfelte 5)
Als erstes wird bewegt.
Die Drone hat Gewonnen also beschleunigt sie zu Beginn der Bewegung auf 6, und bewegt 6 Felder, und verzichtet auf weitere Beschleunigungen oder Vollschub.

Defensive Aktionen wurden nicht angekündigt.
Aber ein ECM-Angriff auf die Drone. Dieser ergibt leider einen Miß-Erfolg, so das die Drone hätte funken können falls sie das wollte.

Biancel Beschleunigt nur um 4 auf Geschwindigkeit 12 und Fliegt diese was die Entfernung von 14 auf 8 senkt. Und bremst nach der Bewegung um 2 (4 Schub Punkte) auf 10 ab.
Die Sensor Probe hingegen gibt einen Erfolg, bei dem Biancel dann

Beispiel –17

Sowohl Struktur FSP– Rumpf / Panzerung, Schildstärke und Einstellung (steht auf Energie) Reaktor Stärke und Anzahl der Lebewesen erkennt.

Dann stellt sie den eigenen Schild auf Ballistisch, was sie schafft, weil eine Probe mit WM+100 und –25 notwendig ist und der Tech wert inklusiv Bonus und malus durch Schnell arbeiten immer noch über 100% ist.

Und dann feuert sie.
131 % Geschütze minus 30 Größe, und auf kurz sind 111%.
Die gewürfelte 52 ist ein guter Erfolg , da es unterhalb der Hälfte der Treffer-Chance ist. Volltreffer, und somit gehen volle 5 FSP in den 10 FSP Schutzschirm der Drone.

Jetzt laden sich alle Schutzschirme auf um ihre Laderate, also kriegt die Drone 1 FSP zurück.

Von nun an geht die Drone in Kampfmodus und macht Pilotieren und Jagtpilot, was sie 1 Schubpunkt zum Ausweichen kostet.

Biancel behält ihre Aktionen bei.
Die Drone versucht durch Richtungs-Änderungen Biancel zu entkommen, und da sie immer etwas Abstand gewinnt, wenn Biancel drehen muß nachdem sie einmal die Initiative verloren hatte, zieht sich das Gefecht hin.

Biancels bester Treffer (kritisch mit 9 FSP) wird durch einen Normalen Erfolg beim ausweichen Halbiert (aufgerundet auf 5) so das der Schutzschirm nicht zusammen bricht.

Das Ausweichen sorgte auf Dauer dafür, das der Schildschaden geringer ist als die Regenerationsrate. Und so beschließt Biancel wütend die Drone anders zu vernichten und Rammt sie bei einer Gelegenheit.

Der Geschwindigkeitsunterschied beträgt 5 in dem Moment.
Beide machen eine Piloting-Probe, die jedoch von Biancel gut und von der Drone nur normal geschafft werden , so das das Ramming Erfolg hat. Biancel erleidet 1 FSP in den Schutzschild, während die Drone 1W6 FSP erleidet. Die gewürfelte 3 sind 75% der 4 FSPpanzerung.
Also ein 10%+ Panzerungs-Kritical.

Die Zahlen ist eine 12. Energie-Versorgungs Treffer.
-20 % Auf Reaktor Leistung und Akku-Ladung.

Dann machen beide ihre Pilotenprobe.
Da beide diese nicht schaffen treiben sie auseinander im je 45° Winkel.

In der nächsten Runde geht Biancel auf Vollschub und reißt die Adder herum, auf 15 Klicks Entfernung trifft sie die Drone mit 4 FSP , die zwar teilweise durch Ausweichen vorbei gehen (nur 1/2 Schaden), aber von denen 1 in die Panzerung geht und 1 intern.

50% Panzerungs-Kritical für den 1 FSP der in die Panzerung geht
Und 25 % Interner Kritical für den 1 FSP der intern durchgeht.

Die Trefferzone ergibt eine 20, was zusätzlicher Panzerungs-Schaden ergibt der hinfällig ist da es keine Panzerung mehr gibt, und WRACK.
tja das war es mit der Drone
Reaktor Explosion (da es keinen direkten Reaktor Treffer gab, explodiert die Drone nicht.)

Erleichtert dreht Biancel wieder in Richtung auf ihr Ziel.

Ende

Beispiel –19

Alfons
LP35
PP 50
Mentaler Bl. III
Regeneration III
Heilung III
Körperw. III
Telekinese III
Telepatie III
Suggestion III
Visuelle Ab. III
Ballistische R III
Energetische R I
Alle stufe 3 Fertigkeiten auf
36+ 3 x 12 = 72
Die Stufe 1 Fertigkeit auf
36 +1 x 12 = 48
WM+10, wenn er einen PSI-Verstärker Helm aufsetzt.

Die Auswirkungen des Psi-Schlages sind völlig zufällig, und der Meister entscheidet sie um so heftiger zu machen, je erfolgreicher die Telepatie-Probe ist.

Als Standard legt er -1W4+2 AKP - 2W6 PP UND WM-10 fest.

Da die telepati-Probe ein Kritischer Erfolg war...

1W4+8 AKP, 2W6+12 PP und WM-20, welche sich langsam abbauen (in 1h)

- Psionik

Da Alfons ein Psioniker ist, kann er auf diese Fertigkeiten zugreifen.

Er legt sich immer wieder gerne eine ballistische Rüstung über. Dabei entscheidet er zwischen einer mittleren Rüstung für 3 PP und 82% bei 1W4+3 RK Ball, die er normal aufrecht erhält (jede Runde 5 AKP) , und der Leichten Rüstung, mit 102% die er aufrechterhaltend wirkt (4 PP) was ihm dann WM-10 auf alle anderen Psi-Anwendungen und wm –5 auf alle normalen Fertigkeiten einbringt in der Zeit, ihn aber keine AKP kostet in den folgenden RD. RK Ball = 1W2+2.

Diese Möglichkeiten hat er, weil es sich um „Konzentrations-PSI" handelt und nicht um Kampf-PSI.

Diese Rüstung ist vollkommen kompatibel zu Rüstung, welche Alfons noch normalerweise trägt. Dies macht PSI-Rüstung an sich sehr mächtig.

Im Kampf verwendet er gerne Telekinese, und da wählt er meist zwischen dem Kinetischen Bolzen, welchen er normal wirkt
(5 AKP, 19m, 1W8+6 TP 82%)
und dem Kinetischen Speer, den er gezielt wirkt.
(8 AKP, 84m, 1W12+6 TP 82% (WM-20+20))

Dabei nimmt er mit Telekinese irgendwelche Dinge die herumliegen und beschleunigt sie. Je größer sie sind, desto langsamer sind sie. Trotzdem bleibt der Schaden gleich, außer das er besonders geeignetes Objekte nimmt. Fals er dergleichen Findet, gewährt ihm der Meister des öfteren einen zusätzlichen W4 als Zusatzschaden.

Telepatie ist eine von Alfons Stärken, so tut er was wichtig ist. Er merkt sich das Gedankenmuster von Banicel. Auf kurze Entfernung liest er ihre Gedanken. Dabei ist führ ihn nicht wichtig ihr gedankliches Gesicht zu sehen, und nicht was sie wirklich in dem Moment denkt.

Leider versucht er dies aber während eines linear-Fluges, und die direkte Verbindung mit dem Hyperraum den Hyperpiloten eingehen beim fliegen versetzen Alfons einen heftigen PSI-Schlag, und strömen in seine Gedanken, so dass er dies erst einmal erfolgreich abwehren muß. Heftigste Kopfschmerzen, Übelkeit und massiv verlorene PP waren der damit erreichte Effekt. Den gleichen Effekt hätte er auch gehabt, wenn er versucht hätte im Hyperflug mit Telepatie in den Hyperraum hinein zu tasten.

Die Auswirkung sind 11 von 12 AKP verloren, WM-20 und 18 PP verloren.

Beispiel –20

Regeneration kann jede RD angewendet werden.
Die Auswirkungen des PSI-Schlages regeneriert er in folgender Reihenfolge. Schmerz WM dann AKP.
Regeneration 82% (–20) 62%
Schmerzen lindern (2 PP WM+0) heilt WM-5 sofort
Durch die Fehlerchance benötigt er normalerweise 6 Proben.
Aber durch die nicht unterbrochene Verbindung hilft es nichts.

Er hat nicht genug AKP um einen Mentalen Block zu nutzen oder eine Psi-Parade, was ihn in große Schwierigkeiten bringt, denn der WM den er weg regeneriert, kommt jedes Mal wieder. Er konzentriert sich auf den Versuch es zu beenden und pro 5 AKP (also 5 RD) erlaubt ihm der Meister einen RTW PSI, der den kritischen Erfolg der Telepatie erreichen muß. Das dauert dann ein Weilchen.

Endlich kann er die Schmerzen lindern.
Die verlorene 11 AKP regeneriert er mit Paralyse heilen.
Paralyse heilen (1 PP WM+0) Heilt 1 AKP– Stun Schaden sofort.
Und hat keinen Effekt, da es sich nicht um STUN schaden, sondern um Schmerzen handelt. Zum Glück kann man mit 1 AKP nicht wirklich gut schreien sondern nur besser Röcheln. Zum Glück steht ihm ein RTW PSI pro RD zu damit die Schmerzen abebben.

Nach dieser Tortur will Alfons von Telepatie erst einmal nichts mehr wissen, und zieht sich geschlaucht zurück.

Dabei denkt er grimmig über die entgangene Möglichkeit nach, Banicel erst per Telepatischer suche zu lokalisieren und dann per Suggestion einen PSI-Schmerz erleiden zu lassen. Andererseits würde das Banicel bestimmt nicht davon abhalten ihn in kleine Fetzen zu schießen, egal wie weh ihr das tut und er verzichtet großzügig auf seine Rache.

ENDE

Da Alfons ziemlich mitgenommen ist nutzt er die folgenden RD um sich selbst zu helfen.

Die AKP-Verluste durch Sugestions-Angriffe vergehen normalerweise sehr schnell. Ein erfolgreicher RTW PSI würde da ausreichen.

Dummerweise hat er große Schwierigkeiten die Verbindung zum Hyperraum ab zu brechen.

AKP	Aktionen	Treffer WM
3	Dauerlauf (Bewegung) (AKP +2W10 m)	-20
4	Rennen (Bewegung) (AKP +5W10 m)	-30
5	Sprinten (Bewegung) (AKP +8W10 m)	-40
5	Schleichen (Bewegung) (AKP / 3 m)	+0
5	Klettern (Bewegung)	-30
+1	Springen (Bewegung) (zusätzlich zu Bewegung)	-10
5	Fliegen / stürzen (Bewegung)	-20
1	Knopf drücken	
2	Tür öffnen	
5	Code eingeben	
1	Rufen „ 1 Wort“	
2	Nebenher 4 Worte sagen	
5	Nebenher 16 Worte sagen	
5	Psi-Fertigkeit einsetzen	+0
5	Psi-Fertigkeit normal aufrechterhalten	+0
0	Psi-Fertigkeit nebenher aufrechterhalten	-5
1	Waffe ziehen Pistole / Messer	-5
2	Waffe ziehen Karabiner / Gewehr / Machete	-10
5	Waffe Bereitmachen S-Inf-Wa / 2 Händer / Granate	-15
5	Entstören von Waffen	+0
1	Magazin Auswerfen & fallen lassen	+0
5	Magazin wechseln & wegstecken	+0
2	Patrone in Magazin stecken	+0
2	Ladekabel einstecken	+0
1	Magazin einstecken das bereitgehalten wird	+0
2	Etwas aus einer Tasche ziehen	
10	Raumanzug anlegen & Schließen	-20

AKP	Aktionen des Fahrzeug-Kampfes	Fertigk WM	Treffer WM
#-1	Schnell arbeiten	-10	
#-2	Sehr schnell arbeiten	-20	
#-3	Extrem schnell arbeiten	-50	
#-4	Wahnsinnig schnell arbeiten	-100	
5	Pilotieren von Fahrzeugen u.ä.	+0	+0
5	Jagd-Pilot einsetzen	+0	-20
5	Kommunikations-Brücke aufrecht erhalten	+50	
5	Funkspruch absetzen UKW / Hyper / Linear	+0	
5	ECM-Einsatz	+0	
5	ECCM-Einsatz	+0	
5	Sensor-Einsatz	+0	
5	Fernlenk-Waffe ausklinken	Erfolg	+0
5	Fernlenkwaffe Steuern (Pilot oder Zielen)	+0	+0
5	Geschütz Einzelfeuer	+0	+0
#+1	Geschütz Doppelfeuer (2ter Schuß) (Schuß Nr 2 / Überhitzung 1 auf W6)	-30	
#+1	Geschütz Dreifachfeuer (3ter Schuß) (Schuß Nr 3/ Überhitzung 1-2 auf W6)	-60	
#+1	Geschütz Vierfachfeuer (4ter Schuß) (Schuß Nr 4/ Überhitzung 1-3 auf W6)	-90	
5	Tech-Kontrolle auf Beta schalten	+0	
5	Tech-Kontrolle Auto-Reparatur aktivieren	+0	
5	Tech-Kontrolle Schild-Einstellung ändern	Erfolg	
5	Tech-Kontrolle „diverse Systeme an/aus“	+0	
5	Tech-Kontrolle Robotter-Steuerung	+0	
5	Tech-Kontrolle Schnell-Ladung Hyper-TR	-20	
5	Tech-Kontrolle „divers“	+0	
50	Geschütz manuell Nachladen	+0	
10	Not-Start	+0	-50

Besonderheit	WM
Ziel Größe aus den Konstruktionsregeln (+20 + Zielgröße)	#
Ziel ist etwas kleiner als normal (ca 1,4m) / 25% Deckung	-5
Ziel ist Klein (ca 1m) / 50% Deckung	-10
Ziel ist sehr Klein (ca 50 cm) / 75% Deckung	-20
Ziel ist extrem Klein (ca 20 cm) / 90% Deckung	-30
Ziel ist Winzig (ca 1 cm) /in Sichtdeckung	-50
Ziel Steht	+0
Ziel Kniet in mindestens Mittlerer Entfernung	-10
Ziel Liegt in mindestens Mittlerer Entfernung	-20
Ziel Kniet in maximal kurzer Entfernung	+10
Ziel Liegt in maximal kurzer Entfernung	+20
Ziel ist Wehr und hilflos & in maximal kurzer Entfernung	+50
Ziel bewegt sich schnell (Dauerlauf, Rennen, sprinten)	-10
Ziel bewegt sich sehr schnell (100 km/h+)	-20
Regen oder Nebel	-10
Sturm, Sandsturm, vorbei fliegende Wäsche	-20
Deckung durch fahrende Autos o.ä.	-30
Deckung durch Fensterscheiben / Gebüsch	-10
Ziel ist besonders gut zu erkennen (leuchtet im Dunkeln)	+5
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR) m	-20
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR x2) m	-40
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR x3) m	-60
Angreifer hat keinen festen Stand (schwerelos / Erdbeben)	-10
Angreifer wird geblendet	-20
Angreifer ist diese RD Ziel von Deckungsfeuer gewesen	-5
Angreifer Bewegt sich (AKP-Tabelle)	Var
Angreifer Kniet	+5
Angreifer Liegt	+10
Angreifer Trägt Rüstung (Körper-WM)	#

AKP	Aktionen	Treffer WM
1	Feuermodus ändern „gesichert“-EZ-FS-SAL	
#	Angriff mit einer Waffe (AKP sind Waffenspezifisch)	+0
#+0	Angriff mit zwei Waffen gleichzeitig (AKP... s.o.)	-50
# -1	Schneller Angriff mit einer Waffe	-20
#+3	Ruhiger Angriff mit einer Waffe	+20
#+3	Rüstungsdurchdringender Angriff (1/2 RK)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln normal	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln & Rüstungsdurchdringend	-50
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Torso (Blutung x2)	+0
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Unterleib (AKP x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Arm (WM x2 Arm)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Beim (Bew-Malus x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Kopf (WM x5)	-30
5	Ausweichen oder Parieren (alle Angriffe)	-20
5	Langes Zielen (bis zu 10 mal Stapelbar) für 1 Angriff	+10
2	In Deckung werfen	-50
2	Hin Knien / Hinlegen / Aufstehen / Aufrichten	+0
0	Stehen (Bewegung)	+0
2	Gehen (Bewegung)	-10

gezielt		Lokation	Kritische Panzerungs-Treffer		Kritische Intern-Treffer	
WM	W20		1 bis 9 %	10% +	1 bis 4 %	5% +
-10	1	unerheblich	harmlos	harmlos	Beleuchtung flackert	Beleuchtung fällt zu 25% aus
-20	2-3	Panzerung	Zusätzlich 1 FSP Panz-Schaden	Panzerungs-Schwachpunkt + 20 %	Schutzschirm Ausfall	Schutzschirm Zerstört
-30	4	Struktur	Erschütterung (jeder 1 RD –1 AKP)	Dekompression 20%	Zusätzlicher Interner Schaden 1 FSP	Schiffsteil abgebrochen (10%) Zusätzlicher Int-Schaden 1W6 FSP
-30	5	Frachtraum	Außenfracht-Halter 1 Ausfall	Fracht wird umgestoßen /erschüttert	Fracht getroffen 1 W6 m³ pro FSP	Frachtraum ergießt sich in den Leerraum zu 25%
-30	6	Tür / Hangar	1 Tür beschädigt (klemmt)	25% Türen sind zerstört (offen)	Dekompression (5%) 1 Raum Inhalt 1 FSP-Schaden	Dekompression (25%) 1 Sektion Inhalt 1 FSP-Schaden
-40	7-8	Waffen	1 Waffe ist ausgefallen	1 Waffe ist zerstört	1W4 Waffen ausgefallen	Alle noch aktiven Waffen Ausfal
-40	9-11	Antrieb	Max Geschwindigkeit –2%	Max Geschwindigkeit –50%	Schub & Bremsen & Bescheunigen reduziert um 25%	Antrieb ausgefallen
-50	„11“	Antrieb (Hyper)	harmlos	1W6 RD lang kein Sprung Möglich wegen Fluktuationen.	Ausgefallen	Zerstört
-50	12	Energie-Versorgung	Reaktor-Leistung –5% für 1 min Akku-Ladung-5%	Reaktor-Leistung –20% permanent Akku-Ladung-20%	Reaktor/ Akku ausgefallen Notenergie startet.	Reaktor/ Akku Zerstört 25% Explosions-chance
-50	13	Steuerung	Pilot-WM-1 (max 100)	Pilot-WM –20 (max 100)	Ausfall, Pilot WM –100 (max 100)	Zerstört Pilot WM-100 (max 100)
-60	14	Insassen	Gestank & Unordnung	Alle Insassen Schaden 1 FSP	LEH ausgefallen & 1 Insasse Schaden 1W6 (ma x *?*) FSP-Treffer	LEH zerstört Alle Insassen 1 FSP Schaden
-60	15	Elektronik	(#) WM-5 auf 1 zufälliges System	(#) WM-20 auf ein zufälliges System	(#) Ausfall	(#) Zerstört
-60	16-17	Sondersysteme	(#2) Externes S-System 25% Ausfall	(#2) Externes S-System Ausfall	(#2) 1 Internes S-System Ausfall	(#2) alle restlichen S-Systeme Ausfall
-70	„17“	Rettungs-Systeme	1 Rettungskapsel klemmt	25% der Rettungskapseln Ausfall	25% Ausfall	90% Ausfall
-80	18	Brücke	Erschütterung (Brücke 1 RD –1 AKP)	Brücken-Crew-Schaden 1 FSP Nicht nach Sicht fliegen	Ausfall (Schiff hilflos) & Brücken Crew Schaden 1 FSP	Zerstört (Schiff hilflos) & Brücken Crew Treffer 2 FSP
-90	19	A-Grav	Erschütterung (jeder 1 RD –1 AKP)	1W6 Rd Schwerkraft auf „1W6-2“ g	Ausfall (Schub 0 Klicks / nur noch „g“, also im Kampf treibend)	Zerstört (Schub 0 Klicks / nur noch „g“, im Kampf treibend)
-100	20	Empfindliche Stelle	Zusätzlich 1W6 FSP Panz-Schaden An zufälliger Stelle (neuer Wurf)	Zusätzlich 1W6 FSP Intern-Schaden An zufälliger Stelle (neuer Wurf)	Feuer im Schiff. Alle 6 RD 1W6 FSP	WRACK (totaler System-Ausfall)

ECM-Treffer Tabelle

SchutzschirmTreffer		Unter 1 %	Über 1 %	Über 10%
	Schutzschirm	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
Panzerungs-Treffer , oder Interne Treffer (oder LP)				
1		Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
2	Sensoren	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
3	KOM	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
4	ECM & ECCM	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
5	N-Triebwerk	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall
6	H-Triebwerke	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
7	Teil-Auto-System	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
8	Pilot-Nav-System	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
9	Feuerleit-System	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
10	Sonder-System	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall
11	Robotter Besatzung	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
12	Internes KOM	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
13	LEH	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
14	E-Waffen-Systeme	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
15	B-Waffen-Systeme	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall
16	Passagier-Kabinen	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
17	Beleuchtung	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
18	Syntetisatoren	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
19	Not-energie	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
20	Reaktor	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall

Zufällige Defekte –Tabelle

1W20		(1W6) 1-3	4-5	6
1	Scheinbare Reparatur zufälliger Defekte	„1“ & für 1 Rd	„1W6“ & 1 Rd	Alle & permanent
2	Sensoren (WM)	-10	-20	ausgefallen
3	KOM (WM)	-10	-20	ausgefallen
4	ECM & ECCM (WM)	-10	-20	ausgefallen
5	N-Triebwerk	Schub –2	Schub –5	ausgefallen
6	H-Triebwerke	Ohne E-Versorgung	Entlädt sich komplett	ausgefallen
7	Teil-Auto (WM)	-10	-20	ausgefallen
8	Pilot-Nav (WM)	-10	-20	ausgefallen
9	Feuerleit (WM)	-10	-20	ausgefallen
10	Sonder-System	abgeschaltet	Ohne Kontrolle	ausgefallen
11	Robotter Besatzung	WM-10	Ohne Kontrolle	ausgefallen
12	Internes KOM	rauscht	spinnt	ausgefallen
13	LEH	stinkt	giftig	ausgefallen
14	E-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
15	B-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
16	A-Grav (Pilot WM)	-10	-20	-50
17	Beleuchtung	flackert	Teilw dunkel	ausgefallen
18	Syntetisatoren	Geschmack	giftig	ausgefallen
19	Notenergie	-25%	-50%	ausgefallen
20	Reaktor	-5 E	-10 E	ausgefallen

Fernlenkwaffen-Monitor

Von	ID	Typ	Anzahl	Kopf	Klick / RD	Ziel	Antrieb # RD

Mini-Missel
Schub 20, 2 RD
Interne Struktur 1 FSP
Kom 1 L-Sec, Sensor 0,1 Lsec

Rakete
Schub 16, 6 RD
Interne Struktur 2 FSP
Kom 2 L-Sec, Sensor 0,2 Lsec

Torpedo
Schub 12, 30 RD
Interne Struktur 3 FSP
Kom 3 L-Sec, Sensor 0,3 Lsec

Initiative-Liste

Name	INI+	INI-Ergebnis	Rihenfolgen-Nr

Infantrie + INI-Bonus - Verletzung	Fahrzeuge Pro 50 Km/h Norm Gesch. +1	Flugzeuge Pro 100 Km/h Norm Gesch. +1	Raumboote Pro 1 Klick Schub +1 „+2“	Raumschiff Pro 1 Klick Schub +1 „+0“	Großraumer Stationen Gebäude „+0“

Aktions-Liste

Name	AKP	Bewegung	Ausw.	Aktion	Angriffe

Stehen „0“ = 0m Schleichen „5“ =AKP/3 m	Gehen „2“ = AKP m Dauerlauf „3“ = + 3W10 m	Rennen „4“ = +5W10 m Sprinten „5“ = +8W10 m	Ausweichen „5“ WM-20	Angreifen Schnell –1 / Wm-20 Std +0 / WM+0 Gezielt +3 / Wm+20