

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen



STERNENREICHE & GESCHICHTEN

BUCH III

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 anschließen.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Vorwort Und Erklärung zum Buch

Das erste Buch beinhaltet die Grundregeln, welche das Spiel erklären. Das ist wichtig zu besitzen.

Das Zweite Buch beinhaltet Ausrüstung und vorgefertigte Designs, um das Spielen zu vereinfachen & das vierte Buch beinhaltet vorgefertigte Fahrzeuge und Raumschiffe und die dazu gehörige Ausrüstung. Dies zu besitzen erleichtert einem sehr viel Rechenarbeit und Vorbereitungen auf die dann sowohl Spieler als auch Spielleiter bauen können.

Das Dritte Buch hingegen beinhaltet Geschichten und Erzählungen von Stardust & Bright Suns I, sowie eine Beschreibung des Zeitstrahles und Abenteuer-Vorschläge.

Brauchen tut man letzteres nicht zum spielen, aber es erleichtert unerfahrenen SCI-FI Spielern das Einleben. Da vieles hier Erzählungen sind, werden die Kurzgeschichten keinem einheitlichen Style folgen, sondern so sein wie sie einst erschaffen wurde..... Genießt es und träumt sie.

Auch hier gilt, wenn etwas zu gut ist um wahr zu sein sollte es auch nicht wahr sein. Die terranische Confed mag ja offiziell Demokratisch sein, aber ist das hinter den Kulissen wirklich so, oder hat die Bürokratie die Demokratie nicht schon lange abgelöst?

Sind es nicht gerade die Dinge, welche nach Außen toll erscheinen, die intern voller Korruption, und anderer Ungerechtigkeiten strotzen?

Andererseits, wenn alle Feinde nur durch Umstände gezwungen sind böse zu sein, fehlt etwas. Das Feindbild. Was ist mit den machthungrigen, welche aus Egoismus und Herrschsucht viel Übel anrichten und dann wenn man sie aufgehalten hat auch noch die Frechheit besitzen ziemlich rachsüchtig zu sein. Oder die Wahnsinnigen die einem Gott der Vernichtung dienen um nach ihrem Tode dann zu den Herrschenden an der Seite dieses Gottes über die Seelen ihrer Opfer zu bestimmen?

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
	Vorwort
Meister-1	Meisterwillkür
Meister-3	Chancenrechnung
Meister-6	Der Standard-NSC
Meister-10	NSC-Kampf-Blatt
Meister -11	„magische“ Gegenstände
Gesch-1	Geschichten
Gesch-2	Höllenreiter
Gesch-7	Sternenwanderer
Zeit-1	Zeitstrahl
Zeit-6	Die Landung der Boliden
Zeit-8	Die PSI-Kriege
Abent-1	Abenteuer
Abent-1	Robin-Star
Abent-11	Kinder des Sternenglanzes
Abent-21	Die 7.te Flotte
Abent-25	Fegefeuer
Abent-29	Teratrulla
Imperien-1	Imperiums Beschreibungen
Imperien-2	Terranische Conföderation
Imperium-8	Russiafrische Imperium
Imperium-14	Solamnische Imperium
Imperium-20	Fayizzahrishes Clansgebiet
Imperium-24	Galathrisches Imperium
Imperium-30	Lurrack Imperium
Imperium-34	Zyloh Distrikt
Imperium-39	Brullrah Imperium
Imperium-45	Draltha ???
Imperium-46	KARTE
Gef-1	Gefahren der neuen Zeit
Gef-7	Kooperationen
KM-1	Ruffaar
KM-3	Kosmische Hanse
KM-4	Wächter der Nacht
KM-5	Elenvalin
KM-10	Ecoromi Corp

Meisterwillkür

„Spielleiter, SL, Meister“, alles geläufige Bezeichnungen für ein Wesen, daß mehr Macht als alle Götter hat, oder dies zumindest behauptet. Doch was ist so ein Meister eigentlich, und was soll er sein.

Der Meister, oder für emanzipierte Wortklauberinnen auch die Meister (mit oder ohne in), oder Spielleiterin verwalten die ganze Welt, das Universum, jeden NSC (Nichtspieler-Character), jedes Tier & Monster, das Schicksal und den Lauf der Geschichte. Sie entscheiden über Regelauslegungen und dürfen jeden Würfelwurf ignorieren, wenn es ihnen angemessen erscheint. Sie sind allmächtig, und das Einzige, was ihnen diese Macht rauben kann, ist eine Spielergruppe, welche dem realen Menschen die Meistermacht per Beschluß entzieht, denn ohne Spieler keine Spielgruppe... Und ohne Spielgruppe kein Meister.

Es gibt viele Arten zu Meistern, bzw zu Leiten, so daß hier nur grobe Hinweise und Richtlinien gegeben werden können.

Ein Meister kann 'gegen', 'mit ihnen', oder 'mit ihnen zusammen' (den Spielern & Characteren) spielen. Es hat alles drei seinen eigenen Reiz. Für längere Kampagnen und Freunde eignet sich „mit ihnen zusammen“. Bei Profilneurosen, oder Masochisten ist ein „mit ihnen“ Spielen ähnlich einer Katze durchaus nicht ungewöhnlich. Und bei Konkurrenten ist ein „Gegen sie“ Spielen durchaus interessant, aber bei Letzterem sollten sich alle auf ein wichtige Dinge einigen. Der Meister hat jegliche Spielleiter-Willkür gegen feste Regeln und Würfelwerte zu tauschen.

Ziel einer Spielgruppe sollte sein (in Reihenfolge der Wichtigkeit.)

'Zeit gut Rummkriegen', 'Mit Freunden zusammen sein', 'Charactere Überleben lassen', 'Spaß haben', 'Charactere leben lassen & verbessern', 'Abenteuer schaffen', 'real etwas lernen...Taktik, Mathematik, Rechtschreibung, Psychologie...'

(Mit überlebenden Characteren kann man später noch viel Spaß haben, und sie für einen Joke zu opfern ist sehr schnell frustrierend)

Dabei gibt es natürlich noch viele Arten die Welt zu beschreiben. z.B. Ein Wohnzimmer eines Mörders mit Leiche.

A) Der Raum ist ca 6 mal 8 Meter groß, hat zwei Türen und zwei Fenster. Auf dem Boden liegt eine Leiche

B) Der Raum scheint ein Wohnzimmer zu sein. Die Balkon-Tür ist geschlossen, und durch die Fenster sieht man den Raumhafen. vor dem Tisch liegt ein Frau mittleren Alters, und scheint bewußtlos oder tot zu sein.

C) Beim Öffnen der Tür wird die Stille vom leisen quietschen der Scharniere unangenehm durchbrochen.

der Raum strahlt etwas düsteres aus, ein muffiger Geruch liegt in der Luft, und die Beine einer weiblichen Person, welche hinter dem Wohnzimmer Tisch zu liegen scheint zeigen schon leichte Verfärbungen, wie sie nur bei einer gewaltsam zu tode gekommener Persohn vorkommen. Ein ruhiger Rundblick zeigt, daß der Mörder noch Zeit gefunden hat, das Licht und das Tri-Video abzuschalten.

D) Hinter der Tür liegt ein Wohnzimmer (Meister würfelt Wahrnehmungs-Probe) Hups, da liegt jemand auf dem Boden.

„Was, das sehe ich mir an“ scheint eine Frau zu sein, und (Meister würfelt Medizin Probe) wenn Du deine Medizin Probe gerade nicht gefumbelt hast, dann ist sie Tod.

E) Der Raum scheint ein modern eingerichtetes Wohnzimmer im Plastik statt Holz Stiel zu sein. Der Tisch scheint ein Metall-gestänge Glastisch zu sein, durch den man die Figur einer am Boden liegenden Frau sehen kann. Die Fenster sind geschlossen und sind dieses außenverspiegelte Panzerglas. Die Balkon Tür sieht zu aus.

Ein leicht muffiger Geruch liegt in der Luft, so als ob hier jemand totes seit mehreren Stunden, nicht aber seit Tagen liegt.

Jede Art zu erzählen hat ihre eignen Vor und Nachteile, aber eine gute Mischung aus Erzählung zum Vorstellen des Ortes und anderer klarer wichtiger Information, sowie dem gelegentlichen Anwenden von Fertigkeiten haben sich als brauchbarer Kompromiß erwiesen.

WAS SOLLTE EIN MEISTER KÖNNEN...?

/-nein!

- unwichtig= naja

+ wichtig

x unerlässlich

Das Regelsystem kennen	- auswendig	= grober Überblick
Die Characterbögen	- auswendig	= Name & Klasse
Das spezielle Abenteuer	=auswendig	+grober Überblick
Eine Sprache, welche die Spieler verstehen	x	
Mathematik	+allgemein	=höhere ..
Logische Verknüpfungen	=	
Technik Mechanik/Elektrik	= Schulwissen	- Berufsausbildung
Physik, Biologie, Chemie	= Schulwissen	- Berufsausbildung
Computer programmieren	-	
Vorstellungsvermögen	- Personen - Fahrzeuge	- Gebäude - Landschaften (Notfalls zu Bildern greifen)
Geschichten erzählen können	= allgemein	- Horror - Politisch - Phantastisch
Dinge beschreiben können	+ allgemein= klare Fakten	- Fahrzeuge - Orte
Chancen abschätzen können	+ allgemein= mathematisch	= taktisch = psychologisch
Multitasking fähig sein	+	
gute Nerfen haben & Ruhe bewahren	x	
Stimmen Immitator sein	= allgemein	- Maschinen & Geräusche - spezielle Pers.
gutes Gedächtnis haben	=	(wofür gibt es Spick-Zettel)
Selbstbeherrschung bei Anthipathien	+	
Taktisches Denkvermögen	=	
Würfelglück haben	-	
Phantasie haben	+	
flexibel sein bei den Geschichten	+	

Am besten haben sich Spielleiter bewährt, welche ihren eigenen Style hatten, wobei Spielleiter-Willkür dazu benutzt wurde um Geschichten noch phantastischer werden zu lassen, ohne dabei plump, oder unglaubwürdig zu werden.

Bei denen NSCs nicht nur sehr eingleisige Figuren waren, sondern zu leben schienen, einfach nur, weil sie Angst zu haben schienen erschossen zu werden, weil sie trotz einer relativ leichten Wunde schreiend und wimmernd zusammenbrachen, wenn sie trotz guter Rüstung, besserer Bewaffnung, besserer taktischer Position und Überzahl so nervös waren, daß sie bei einem leisen Knacken beinahe den eigenen Kollegen erschossen hätten. Oder jene welche aufgrund völliger Überschätzung der Gefahr eintrainierte Kampfaktiken anwenden, welche vielleicht gegen eine Kompanie Mariene Infantristen, nicht aber gegen drei leichtbewaffnete Abenteurer angemessen wären, und deren ausgefeilte Taktik immer noch genug Raum für Fehler hat, so daß man den Mangel an Perfektion immer noch sehen kann.

Mache dieser Spielleiter benötigen eigentlich keine Würfel, benutzen sie aber, um so zu tun, als ob es da so etwas wie Würfelglück wirklich geben würde. Andere haben anscheinend einen Zufallsgenerator (RANDOMIZER) im Kopf, für den sie Würfel eigentlich nicht brauchen. Nunja, aber eines haben die wenigsten wirklich vergessen. Fast alle Spieler und Spielleiter sind ganz heimlich und verstohlen totale Romantiker, welche wenn man diese Seite in ihnen anspricht sich ganz anders verhalten, als man ansonsten von ihnen erwarten würde. Und selbst wenn man keinen der Charaktere sterben läßt, kann der Verlust eines Geliebten NSCs sowohl Charaktere als auch Spieler aus dem Gleichgewicht werfen und eine sehr gefühlvolle Verabschiedungs- und Beerdigungs-Szene hat schon manch hartem Knochen eine Träne entlockt.

Man muß mit so etwas nur 'sehr' vorsichtig sein. Denn was zu einer Start-Rakete für ein Abenteuer werden sollte kann auch eine Guillotine für die Kampagne werden, wenn Charaktere plötzlich Selbstmord begehen, oder andere Charaktere töten, einfach weil es 'Charaktergerechtes Spiel' sei, oder andere Charaktere depressiv werden und keine positiven Beitrag mehr für das Abenteuer liefern. Bei zu häufiger Anwendung kann es auch zu dem „Wegwerf-Character“ Syndrom kommen, bei dem dann alle Charaktere sich ähneln, aber alle nur oberflächlich gespielt werden, weil sie ja sowieso sterben.

Chancen-Rechnung		1	2	3	4
1W4 (4 seitiger Würfel)	je 25%	1-25	26-50	51-75	76-100
1W6 (6 seitiger Würfel)	je ca 16,6%	1-16	17-33	34-49	50...
1W8 (8 seitiger Würfel)	je 12,5%	1-12	13-25	26-37	38...
1W10 (10 seitiger Würfel)	je 10%	1-10	11-20	21-30	31...
1W12 (12 seitiger Würfel)	je ca 8%	1-8	9-16	17-24	25...
1W20 (20 seitiger Würfel)	je 5%	1-5	6-10	1-15	16...
1W30 (30 seitiger Würfel)	je ca 3,3%	1-3	4-6	7-10	11...
1W% (1W10 Zehner 1W10 Einer)	je 1%	1	2	3	4...
1W200 (1W20 Zehner 1W10 Einer)	je 0,5 %	0,5	1	1,5	2...
1W1000 (1W10 Hund.; Zehn.; Ein.)	je 0,1 %	0,1	0,2	0,3	0,4...

Bei W% bedeuten bestimmte Ergebnisse festgelegte Werte.

Z=0 oder 10 & E= 1 0.1 = 1 Eins
 Z=1 & E=0 oder 10 1.0 =10 Zehn
 Z = 5 & E= 5 5.5 = 55 fünfundfünfzig (Pasch)
 Z = 0 oder 10 & E 0 oder 10 0.0 = 100 Einhundert (Pasch)

die Zahl Null gibt es auf keinem Würfel, kann aber durch Würfel-Modifikatoren erreicht werden. 1W8-2 bedeutet gewürfelt 1 bis 8 minus 2 im Endergebnis also 0,0,1,2,3,4,5,6 von 0 bis 6, wobei die Null doppelt so häufig auftreten wird, wie jede andere Zahl. Negative Endergebnisse werden eigentlich nie gebraucht, deswegen muß extra erwähnt werden, sobald sie zulässig sein sollen.

2W6 (zwei 6 seitige Würfel im Endergebnis addiert)

Gesammt

Chance

	1	2	3	4	5	6	1x	2	12	~2,7%	1/36	36/36
1	2	3	4	5	6	7	2x	3	11	~5,4%	3/36	35/36
2	3	4	5	6	7	8	3x	4	10	~8,1%	6/36	33/36
3	4	5	6	7	8	9	4x	5	9	~10,8%	10/36	30/36
4	5	6	7	8	9	10	5x	6	8	~14% 1	5/36	26/36
5	6	7	8	9	10	11	6x	7		~16,2%	21/36	
6	7	8	9	10	11	12						

Der Durchschnitt und die Häufigste Zahl ist 7, was 'kleinstes plus größtes Würfelergbnis addiert' ist. D.H. Ein einzelner W6 hat einen Durchschnittswert von 3,5 $\Rightarrow \frac{(\min + \max)}{2} = \frac{(1+6)}{2} = 3,5$

Dies bedeutet, daß 10W6 ein Minimum von 10, ein Maximum von 60 und einen Durchschnitt von 35 haben.

Die Chance min oder Max zu würfeln ist $1/6$ hoch zehn = $1/(6 \times 6 \times 6 \times 6 \times 6 \times 6 \times 6 \times 6 \times 6 \times 6)$ = sehr klein!

Aber möglich.

Viel wichtiger als dies alles auswendig zu kennen ist es das Prinzip verstanden zu haben, und ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie sich Würfelergbnisse verhalten. Es ist zwar sinnvoll bei der Berechnung von Gegnern eine Chancen-Abwägung vorzunehmen, aber wenn man sie zusehr auf 50 zu 50 setzt heißt dies normalerweise bei jedem zweiten Kampf die gesamte Gruppe zu schnetzeln, und bei mehr als einem Drittel Ausfälle zu haben.

Wenn man jedoch besonders findige Spieler hat, und gute Taktiker, und man selbst erlaubt, daß NSCs diese Fähigkeiten nicht haben, darf man ruhig auch mal um faktor 2, oder mehr überlegene Gegner ins Feld führen, obwohl ihre rechnerischen Chancen dabei unter 30% lägen.

Bei *Stardust & Bright Suns* werden diese Chancen ein wenig verschoben.

Ca 46 % aller Treffer sind Streiftreffer, mit gewürfeltem Schaden.

Ca 45 % aller Treffer sind Volltreffer, mit maximum Würfelschaden.

Ca 9% aller Treffer sind Treffer an empfindlichen Körperstellen mit maximum Würfelschaden plus Würfelschaden.

Hierdurch steigen die Chancen im Kampf Verletzungen hervor zu rufen.

Dadurch, daß ein dutzend kleine Wunden gefährlicher sind, als eine große, aber ungefährlicher als eine sehr große, da diese Charaktere sofort ausschalten kann, haben sowohl kleine, middle als auch große Waffen ihre Berechtigung.

Hinzu kommen die Zonen-Treffer und kritische Treffer Regeln, welche aus anscheinend völlig harmlosen Pistöchen tödliche Waffen machen können. Manchmal ist es ein Rechenexempel, ob man

lieber 100 Schuß mit einer 20% Chance auf eine leichte Wunde abgibt, oder 6 Schuß mit z.B. 20% schwere, 30% normale, 30% leichte Wunde feuert.

Zwei schwere Wunden (mehr als 1/4 & bis 1/2 xLP max) sind ~ so gefährlich wie 10 bis 12 leichte Wunden (max 1/10tel LP)

Andererseits 100 schnelle Schüsse verglichen mit 6 gezielten Schüssen... Deswegen sei erwähnt, daß die Wahl der Waffe relativ unerheblich ist, solange man damit umgehen kann, und sie sinnvoll einsetzt. Also kann man sich auch für Show entscheiden, und etwas weniger durchschlagende Waffen benutzen, welche andere Vorteile haben.

Dabei gibt es ein paar einfache Regeln.

Bis 9 TP Würfelmax Waffen können laut Regeln keinen FSP-Schaden (Fahrzeuge) verursachen.

10 bis 14 TP Würfelmax Waffen können nur durch kritische Erfolge FSP-Schaden verursachen.

20 bis + TP Würfelmax Waffen können nur durch normale Treffer FSP-Schaden verursachen.

In einem einzelnen Schuß erzielt, in nur einer Kategorie (Ball/En)

20 TP = 1 FSP ; 30 TP = 2 FSP; 40 TP = 3 FSP; 40 TP = 4 FSP ; 50 TP = 5 FSP

Aber es sei erlaubt, bei Massentreffern durch Konzentrisches Feuer mit 100 Treffer / Rd, den Durchschnitt TP-Schaden als 1x FSP-Schaden zu würfeln, wenn solche Sonderregeln gewünscht sind.

Desweiteren zur Schadensberechnung.

Ballistischer, energetischer, oder NKS-Schaden werden jeweils einzeln gegen die Rüstung aufgerechnet, und nur der durchschlagende Schaden verursacht Verletzung. Die Stärke der Verletzung wird aber aus der Summe der durchschlagenden TP ermittelt.

Beispiel: Eine Waffe mit Ball 1W6 & Energetisch 2W6 trifft mit gutem Erfolg einen Infantristen mit einer Rüstung von 5/5,

28 TP und 12 AKP. Ball (6 -5 =) 1 & En (12 -5 =) 7 ergibt 8 TP Schaden. Eine schwere Wunde Wm-20 Akp-5

1/10 TPmax = 2,8 ; 1/4 TP max = 7 ; 1/2 TP max =14.

(Und nicht !!! eine Wunde Wm-5 Akp-2 & eine leichte Wunde Wm-1 Akp -1, was ja nur insgesamt Wm-6 Akp-3 wären)

Ähnlich ist es bei der Ermittlung von Fahrzeugschaden.

Ball TP zu FSP = X En TP zu FSP =Y FSP-Schaden = Summe Ball-FSP & EN-FSP

DER STANDARD NSCs & BESONDERE FIGUREN

Dabei werden natürlich viele Werte gerundet, und vom OTTO-Normal Atributs-7 Character ausgegangen.

Stufe 0	ungelernt	Wert ca 20	(3 x 7 =21)
Stufe 1	Anfänger	Wert ca 32	(+ 1x(7+5))
Stufe 2	Lehrling	Wert ca 45	(+2x(7+5))
Stufe 3	Fachmann	Wert ca 60	(+3x(8+5))
Stufe 4	Meister	Wert ca 75	(+4x(8+5))
Stufe 5	Spezialist	Wert ca 90	(+5x(9+5))
Stufe 6	Top ASS	Wert ca 110	(+6x(10+5))

Stufe 7, 8,9,10... sind zwar möglich, existieren aber in der Vorstellung von NSCs nicht, selbst bei Stufe 9 würde ein NSC denken „BOA, der ist nen Top-ASS“

Rassenbedingte Bonies solten +5, +10,+15,+20 und Malies -5,-10, in bestimmten Bereichen, oder gar der Grundfertigkeit sein. Dabei wird man aber feststellen, daß es gerade jene NSCs sind, welche Farbe ins Spiel bringen, denen die Bonies egal sind, und sie sich sogar auf Fertigkeiten spezialisiert haben, in denen sie Malies haben.

Der Standard NSC sollte 35 LP (+1W10-1W10) besitzen, Initiative 7 haben, seine Hauptfähigkeiten mit Stufe 3 beherrschen, und noch ein paar andere mit Stufe 2, sowie ein Hobby mit Stufe 1. So etwa jeder 5te, könnte ein Meister seines Faches sein, der zumindestens eine Fertigkeit auf Stufe 4 besitzt.

Naja, dann hätten wir dann noch den einen von Hundert, welcher als Spezialist mit Stufe 5 in seiner Hauptfertigkeit, sowie Stufe 4 in benachbarten Fertigkeiten ist. (Meist an seiner Aroganz zu erkennen)

Das Top-Ass sollte nur dort auftauchen, wo es wirklich benötigt würde.

Raumpiloten TOP-Ass werden wohl eher als Staffelführer im Jäger sitzen, statt Taxi-Shuttels zu fliegen. Obwohl, wer weiß wie so etwas gekommen seien mag.

Wieviel Fertigkeiten besitzt denn eigentlich ein NSC??? gute Frage, was braucht er, und was soll er nicht können... Nunja, 10 Fertigkeiten & 2 Sprachen sind bei normaler Schulbildung kein Problem. für 15 bis 20 Fertigkeiten muß man wohl schon eine sehr gute und teure Ausbildung genossen haben, und darüber hinaus, ist man wohl kein standard NSC mehr, sondern eine besondere Figur.

Wenn man mit besonders schlecht ausgebildetem Personal arbeiten muß, greift man halt auf Anfänger und Lehrlinge zurück, während bei Elite-Truppen, oder Spezial-Kommando-Truppen schon mal Meistervom Himmel regnen.

Die besondere Figur kann zum einen genauso erschaffen werden, wie ein SC-Character, d.h. mit Würfeln und Ausrüsten & allem, oder es werden bessere Werte geschätzt. wichtige Attribute 9 bis 13, und Fertigkeitwerte mit Bonies zwischen 10 und 30 durch besondere Vorteile, bessere Attribute, oder höhere Stufen. Spezialisten und Top-Ass Charaktere gehören eigentlich in diese Kategorie. Das besondere daran ist, jedem dieser Charaktere ein eigenes Merkmal zu geben, was sie unverwechselbar macht, denn das Flair ist extrem wichtig.

z.B. die weibliche Fayizzahr-Polizistin mit dem Namen Komissar GOLD und dem Goldblonden Fell, oder der Exkalibur 12 Kriegsrobotter mit der spezial-Programmierung und Cyberhirn, der immer mal wieder ein Lied summt, wenn er nervös ist. Naja, der Robotter Typ ist für gute Werte eigentlich eher weniger bekannt.

Da es ja keine festen Berufe gibt, wurden für bestimmte Berufe einmal wichtige Fertigkeiten, und dazu gehörende Fertigkeiten aufgeschrieben. Es ist nicht nötig sich sklavisch daran zu halten, sondern soll dem Meister nur eine Hilfe geben, auf die er sich im ersten Moment stützen kann.

<p>RAUM-PILOT/ NAVIGATOR Pilot-Raumschiff Astrogation Sensor Bedienung (Raumwaffen) (Fernlenk Waffen) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Jagt Pilot) (Komunikation) (Raumschiff B/R) (Hyperpilot)</p>	<p>JÄGER PILOT Pilot-Raumschiff Raumwaffen Jagt Pilot Fernlenk-Waffen Sensor Bedienung Komunikation (Taktik & Strategie) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Astrogation) (Hyperpilot)</p>	<p>BORDSCHÜTZE/ SICHERHEIT Raumwaffen Fernlenk Waffen Pistolen & Gewehre Persöhnliche Wahrnehmung (Niedrig G-Bewegung) (Bew Nahkampf) (Fernk Ausweichen) (Sensor Bedienung) (Komunikation)</p>	<p>RAUM-TECH Komunikation Raumschiff B/R Fernlenk-Waffen Sensor Bedienung (diverse Tech Fertigrk.) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Computer prog.) (Hyper-Tech) (Gravitik) (Hoch-Energie-Tech) (...)</p>
<p>RAUM-HÄNDLER Verhandeln Xeno Psychologie Menschenkenntnis (Pilot-Raumschiff) (Astrogation) (Fernlenk Waffen) (Niedrig G-Bewegung) (hoch G-Bewegung) (schnell lesen) (Pistolen & Gewehre) (Komunikation) (Raumschiff B/R)</p>	<p>SENSOR & KOM OFFIZIER Sensor Bedienung Komunikation Fernlenk-Waffen (Raumwaffen) (Spachen) (Verhandeln) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Astrogation)</p>	<p>KAPITÄN Führungskraft Verhandeln Taktik & Strategie Astrogation (Menschenkenntnis) (Raumwaffen) (Fernlenk Waffen) (Pistolen & Gewehre) (Niedrig G-Bewegung) (Sensor Bedienung) (Komunikation)</p>	<p>STEWARD Persöhnliche Wahrnehmung Menschenkenntnis Überzeugen & Überreden (Niedrig G-Bewegung) (Schleichen & Balanc.) (Psychologie) (Tiere Hüten & Kontrol.) (Multimedia Kunst) (Sprachen) (Xeno Psychologie)</p>

MEDIZINER
 Allgemein Medizin
 Medizinische Chirurgie
 Allgemein Biologie
 (Sensor Bedienung)
 (Kybernetik)
 (Genetik)
 (Nahrungsmittel Chem.)
 (Nahkampf
 Ausweichen)
 (Schnellesen)

ZOLL-INSPEKTOR
 Persönliche
 Wahrnehmung
 Menschenkenntnis
 Sensor Bedienung
 (Niedrig G-Bewegung)
 (Pistolen & Gewehre)
 (unbewaffneter Nahk.)
 (Verhandeln)
 (Struktur Ingenieur)
 (industrielle Chemie)
 (Rennen Dauerlauf...)

STATIONS TECH
 Struktur Ingenieur
 Elektronik
 Raumschiffe B/R
 Persönliche Wahr.
 (Niedrig G-Bewegung)
 (Sensor Bedienung)
 (Robottik)
 (Hoch-Energie Tech)
 (Schutzfeld Tech)
 (Gravitik)

STATIONS SICHERHEIT
 Pistolen & Gewehre
 persönliche
 Wahrnehmung
 Menschenkenntnis
 (Sensor Bedienung)
 (Fernk Ausweichen)
 (niedrig G-Bewegung)
 (Bew Nahkampf)
 (Nahk Ausweichen)
 (Verhören)
 (S-Inf Waffen)
 (Rennen, Dauerlauf...)
 (Computer
 programmieren)

HOSTEß
 Menschenkenntnis
 Überzeugen
 &Überreden
 Verführen
 (Moddeltum)
 (Zutexten &
 Vollquatschen)
 (Theologie)
 (Unbew Nahkampf)
 (Nahkampf
 Ausweichen)
 (Tanzen)
 (Gefahren Sinn)

TAXI-FAHRER
 Pilot-Bodenfahrzeug
 Orientierung
 (Pilot Schwebler)
 (Sensor Bedienung)
 (Kommunikation)
 (Menschenkenntnis)
 (Zutexten &
 Vollquatschen)

PRIESTER
 Theologie
 Zutexten &
 Vollquatschen
 Psychologie
 (Multimedia Kunst)
 (Verhören)
 (Überreden &
 Überzeugen)

FABRIK TECH
 Mechanik
 Elektrik
 (Computer)
 (Robottik)
 (Bodenfahrzeug Pilot)

FABRIK ARBEITER
 ne Technische
 Grundausbildung

 (Bodenfahrzeug Pilot)
 (Improvisieren von
 Geg.)

AGRAR ARBEITER
 Klettern
 Bew Nahkampf
 (Schreiner)
 (Steinmetz)
 (Schmied)
 (Improvisieren von

BAU ARBEITER
 Häuser B/R
 Klettern
 (Schreiner)
 (Steinmetz)
 (Schmied)
 (Improvisieren von

STATIONS-KOMANDANT
 Führungskraft
 Verhandeln
 Taktik & Strategie
 (Kommunikation)
 (Menschenkenntnis)
 (Sensor Bedienung)
 (Fernlenk Waffen)
 (Pistolen & Gewehre)
 (Niedrig G-Bewegung)
 (Verhören)

BARMANN
 Multimedia Kunst
 Menschenkenntnis
 Überzeugen &
 Überreden
 (Nahkampf
 Ausweichen)
 (unbew Nahkampf)
 (Sprachen)
 (Verhandeln)
 (Kochen & Backen)
 (Bodenfahrzeug Pilot)

ROBOTTIKER
 Robottik
 Gegenstände
 Improvisieren
 (Sensor Bedienung)
 (Kommunikation)
 (Überzeugen &

IMBI?BUDENBESITZER
 Überzeugen &
 Überreden
 Kochen & Backen
 (Nahrungsmittel-
 Chamie)
 (Bodenfahrzeug Pilot)

KYBERNETIKER
 AllgemeinMedizin
 Kybernetik
 Robottik
 (Allgemein Biologie)
 (Xeno Biologie)
 (Xeno Medizin)
 (Sensor Bedienung)
 (Genetik)

POLIZIST
 Persönliche
 Wahrnehmung
 Menschenkenntnis
 Verhören
 (Sensor Bedienung)
 (Pistolen & Gewehre)
 (unbewaffneter
 Nahkampf)
 (Überzeugen &
 Überreden)
 (BodenFahrzeug Pilot)
 (Rennen Dauerlauf...)

STRABENHÄNDLER
 Verhandeln
 Überzeugen &
 Überreden
 Zutexten &
 Vollquatschen
 Multimedia Kunst

HIRTE
 Tiere Hüten & Kontrol.
 persönliche
 Wahrnehmung
 (Rennen Dauerlauf...)
 (unbew Nahkampf)
 (Nahk Ausweichen)

SÖLDNER
 Pistolen & Gewehre
 taktischer Kampfsinn
 S-Inf Waffen
 (Fernk Ausweichen)
 (Bew Nahkampf)
 (Nahk Ausweichen)
 (Meucheln)
 (Schleichen & Balanc)
 (Rennen, Dauerlauf...)

Als Besonderheit wird darauf hingewiesen, dass es Rassenbegründete Modifikationen gibt.

Als Beispiel sind da die Krallenhände der Lurrack, Fayizzahr oder Sackarathas, Welche Tech -10, Pilot-10, Kampf+10, Körper+10.

Auch gibt es Besondere Fertigkeiten für Rassen.

Fayizzahre Klettern III und Akrobatik III

Elysianer Telepathie III und Suggestion III, sowie Psi-Fertigkeiten als normale Fertigkeiten.

Auf den ersten Blick könnte das zu der Annahme führen, das es keine Techs unter den Rassen mit Krallenhänden gäbe. Doch das ist nicht so. Die Techs sind sogar geachtet. Sie haben es nur nicht ganz so leicht wie andere Rassen, und Techs anderer Rassen werden gerne eingestellt.

NSC-Name.:

Typus.:

Größe.: cm Gestalt.: Masse.: kg Haare.:
 Hautfarbe.: Geschlecht.: Spezies.:

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

%	Waffe	Kurz	Mittel	Weit	Extr	Ball / EN	Schaden
						/	
						/	
						/	
						/	

Mun

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

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

Pariere & Ausw.	%
Pers. Wahrn.	%
Interkosmo	%
	%
	%
	%
	%
	%
	%
	%

	%
	%
	%
	%
	%
	%
	%
	%
	%
	%

BAR	Konto	CR

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

RTW

Gehen	m
Schleichen	m
Dauerlauf	+2W10 m

13

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

- Magische Waffen & Ausrüstung

In vielen Fantasy-Systemen werden diese Sachen erst ohne Regeln erschaffen, dann in Regeln gezwängt, um dann so missbraucht zu werden, dass sie „generft“ werden müssen. Ist das hier anders? Jain. Es hängt von DIR, dem Meister ab ob DU das so möchtest oder nicht.

Waffen können konstruiert werden, und regeln sich über KP, Preis und Nachteile selbst. Das „Letzte Wort“ zu jeder Sache hast du, und es gilt. „Wenn etwas so gut ist, dass es jeder haben will, so lass es nicht zu, sondern verändere es.“

Wenn du wünschst, kannst du aber auch ein „magisches“ Verbesserungs-System verwenden, welches über die normalen Konstruktions-Regeln hinaus geht.

1 Bedingung. Der Gegenstand (Waffe, Rüstung, o.ä.) ist als „Einzelstück“ gefertigt, oder war eine Massenware oder Limitierte Serie, die „umgebaut“ wurde. Zusätzlich wurde entweder bei der Konstruktion ein „Nachteil verbessert“ nicht verwendet, ODER bei dem Umbau ein „Kritischer Erfolg“ erzielt. Danach kann der Erschaffer EPs investieren um die Waffe „magisch“ zu machen. Dabei darf er aus jeder Preisklasse maximal 1 auswählen. Später hinzu kommende „Magie“ ist jedoch additiv. (Jeder spätere Umbau mit weniger als gE zerstört alle magischen Effekte)

[0 EP]

- „gefühlsmäßige Bindung“ an den Erschaffer. ER erhält WM+5 mit diesem Gegenstand
- „Treue“. Beim Erschaffer scheint 1 bestimmter Nachteil nie vor zu kommen.
- „Glück“. Der Erschaffer darf 1 mal pro Spielabend 1 Probe damit neu würfeln.

[10 EP]

- „liegt gut in der Hand“. WM+5 auf „Treffer“, „benutzen“, oder Rüstungs-Malies.
- „hat Bums“. Der Schadenscode einer Waffe wird ohne weitere Auswirkungen um +1 & +1 erhöht. Dabei wird nur erhöht was vorhanden ist (EN / Ball).
- „hält was aus“. Die #RK einer Rüstung wird ohne weitere Auswirkungen um +1 & +1 erhöht. (#RK ist die gesamt, und nicht die Einzel-RK bestimmter Körperzonen.)
- „Gute Reichweite“. Die Reichweite ist um 25% erhöht.
- „Stabil“. Der Gegenstand hat eine zusätzliche 40% Chance Schaden oder Vernichtung zu entgehen. Dazu zählt auch Abnutzung, oder eine A-Mat-Explosion..
- „Vorführeffekt“. 1 Nachteil kommt aus unerfindlichen Gründen niemals dann vor wenn es ernst ist, sondern immer nur dann wenn sie vorgeführt wird.

[100 EP]

- „Geister der Ahnen“. WM+10 auf „Treffer“, „benutzen“, oder Rüstungs-Malies.
- „Geister des Krieges“. Der Schadenscode einer Waffe, oder die #RK einer Rüstung wird ohne weitere Auswirkungen um +2 & +2 erhöht.
- „Haustier“. Geht nicht verloren, und der Besitzer spürt wo sie es und wenn sie jemand stiehlt.
- „Geliebte“. Alle Nachteile treten nie auf, solange der Gegenstand gehegt, gepflegt und geliebt wird. Bei schlechter Behandlung erschwert sich die Problematik als wäre sie beleidigt.

- „Geister-Freund“. Der Geist eines Toten Trägers / Herstellers der Waffe hat sich mit ihr verbunden und sie kann Fähigkeiten des Geistes einsetzen, ohne das der Träger diese kann. Z.B. die Fertigkeit sie zu Benutzen auf 100%, oder Nebenfertigkeiten wie z.B. Meucheln auf 80%. Sie muß zwar immer noch geführt werden, aber derjenige darf sehr unerfahren sein. Die Fähigkeiten müssen bestimmt werden und von dem „Toten“ auch so hoch beherrscht worden sein. 1 x 100% / 2 x 80% / 4 x 60% / 8 x 40% / Rest 20%
- „Heiler“. Verringert bei Bewusstlosigkeit 1 Blutung pro Minute um 1 LP.
- „Glücksbringer“. Pro Spielabend darf 1 Probe mit diesem Gegenstand von einem Nutzer neu gewürfelt werden. (Nicht einer pro Nutzer)
- „Geist des Schutzes“. Gibt dem Träger einen RTW WM+5 auf JEDEN RTW.
- „Verflucht“. Der neue Besitzer ist verflucht und wird vom Pech verfolgt, so als ob er „Unglücksrabe I“ als Nachteil gewählt habe, und niemand scheint die Waffe kaufen zu wollen, oder auch nur geschenkt haben zu wollen. (Gefahrensinn-Probe +100). Wenn sie hingegen gestohlen, oder durch böse Machenschaften an sich gebracht wird, geht sie in den neuen Besitz über. Das Vernichten der Waffe macht den letzten Träger permanent zu einem Unglücksraben.
- „Trophäe“. Gibt dem Träger einen WM+5 auf die Grundfertigkeit des Gegenstandes.

[1000 EP]

- „Ultimative Waffe“. WM+15, Schaden +3 & +3, Reichweite +25%
- „Ultimative Rüstung“. Malus WM+15, #RK+3 & +3, keine Nachteile wirken. Jemals.
- „Tödliche Rache“. Der neue Besitzer erleidet schwere Alpträume und die Nachteile von „Unglücksrabe III“ .(erlangen des Ggst wie bei „Verflucht“). Zusätzlich sind auch die 10 nächsten Verwandten „Verflucht“, und diese „Nebenwirkung“ endet erst, wenn der Gegenstand dem „Besitzer“ ins Grab gelegt wurde, oder der Fluch weitergegeben wurde.
- „heilige-Waffe“. Gegen Bestimmte Feinde, gegen die der Erschaffer eine Phobie, oder einen Fanatischen Haß hat, trifft die Waffe um WM+20 und richtet auch bei Streiftreffern vollen Schaden an.
- „Herr der Tiere“. 1 mal pro Spielabend kann der Gegenstand eingesetzt werden, um 1 Aufgabe dadurch zu erfüllen, dass ein Rudel Tiere gerufen wird. Dabei kommen nur Tiere die sich in maximal 5 km Entfernung aufhalten, und es müssen Einfache Aufgaben sein, die von Tieren verstanden werden. (d.h. intelligente Tiere könnten auch Computer bedienen)
- „Fluchbrecher“. Solange der Gegenstand getragen wird, ist die Wirkung von Verflucht bei dem Träger neutralisiert. Zusätzlich wird beim Träger „tödliche Rache“ auf die Wirkung von „verflucht“ gesenkt, und die Verwandten von „Verflucht“ verschont.
- „Standarte“. Der Träger und all seine Gefährten sind begleitet von einem wohlwollenden Gott. Jeder Gefährte, der in 20m Radius ist hat den Vorteil „Glück + 1 Stufe“ und darf somit 1 mal mehr pro Tag einen Glückswurf machen. 1 Mal im Leben kann der Träger und seine Gefährten durch „göttliches Eingreifen“ gerettet werden. Danach verliert er den Gegenstand, und weder er noch jemand der mit gerettet wurde, werden ihn jemals wieder von ihm profitieren können.
- „Flagge der Verehrung“ Gibt dem Träger und allen Gefährten in 20m Radius einen WM+10 auf jede Probe. Alle anderen Gefährten die sich im Selben Sonnen-System befinden und eine Art Kopie / Bild / Miniatur. bei sich führen haben WM+5 auf 1 Fertigkeit entsprechend dem Gegenstand. (z.B. Waffen-Fertigkeit, oder Rennen & springen)

Gleichartige magische Verbesserungen sind nicht aditiv, sondern es gilt der bessere.

Nun werter Meister. Klar warst du zuerst dagegen dieses „Zeug“ zu lassen, aber schon beim Lesen der Möglichkeiten wird dir deine Phantasie Situationen und Bilder gezeigt haben.

Wie wirst DU entscheiden?

Überlegen wir doch einmal, WAS so alles magisch sein könnte.

Es darf nichts verderbliches sein, und sollte bei normaler Nutzung 100 Jahre benutzbar sein.

Die Pistole des Großvaters.

Der Knieschoner des Grav-Ball-Stürmers XYZ.

Der Arztkoffer von Jacklin Ripair.

Die Flagge der Goran Söldner, welche von jedem beim Aufnahme Ritual einen Tropfen Blut ab bekommt, und die immer Mit fliegt.

Der Orden des Letzten Gefechtes, der dem letzten Überlebenden von Quikosang in Vertretung für alle überreicht wurde.

Die legendäre „Ruby-Hawk“ (Raumboot), die schon so oft totgesagt wurde, und doch immer wieder auftauchte.

Das Halsband von Chelly, dem Hausdackel.

Das uralte Multi-Werkzeug aus der Lehrzeit von Tim Hobs.

Die in Leder gebundene Bibel der Kelogarer, welche in Blut auf Haut geschrieben wurde.

Oha, sind da ein paar Dinge darunter die gar nicht „umgebaut“ wurden und die auch nicht unter die normalen Konstruktions-Regeln fallen? Ja.... Warum ? ... Weil es dir frei steht besondere Momente zu nutzen, um derartiges zu erschaffen.

Wie erkennt man diese Dinge?

Jeder „Mystizist“ spürt, wenn er einen besonderen Gegenstand berührt, oder hat eine 50% Chance, wenn er eine behandschuhte Hand darauf legt. Das „identifizieren“ hingegen bedarf 1 W10 Tage „Benutzens“.

Jeder nicht-Mystizist hat einen RTW-PSI, um den Auswirkungen zu entgehen. Dieser RTW wird 1 mal gewürfelt. Bei Erfolg wird er am nächsten Tag neu gewürfelt. Bei Gutem Erfolg, nach 1 Woche und bei kritischem Erfolg nach 1 Monat. Misserfolg lässt den Gegenstand 1 Tag lang wirken, schwerer Misserfolg 1 Woche und Fumble bedeutet das Ende aller RTW für denjenigen, denn nun wirkt er immer, als sei derjenige ein Mystizist.

Wie auch immer Du jetzt über „magische“ Gegenstände denkst, sie können dein ganzes Spiel verändern, also sei vorsichtig mit ihrem Einsatz. Sei sparsam damit und sie werden sehr an Wert gewinnen.

Geschichten



Höllereiter

START

Raul vom Clan der Kristallpanter, männlich, Neo-Mensch, ca 203cm groß, helle Haut, und kurzes blondes Haar. Vom Aussehen etwa Anfang zwanzig, aber das heißt nichts, Kristallpanter sehen immer jünger aus. Jagtpilot der Terranische Konföderation, immer noch die grau blaue Uniform tragend, welche ihm noch vor zwei Tagen das wichtigste im Leben schien, und jetzt nur noch ein Stück Stoff. Praktisch, aber mehr nicht. Sie hatten ihn gerufen. Eine kurze Nachricht, eher ein kurzes Gedicht.

*Wenn die Sterne brennen, Kometen verglühen,
mein Blut ich muß kennen, mich heimwärts mühen.*

Es würde hart werden, sehr hart, Selima, seine Heimat würde angegriffen werden, die verteidigenden Schiffe sind in der Unterzahl, und alle wurden zurrück gerufen. Wer? Ungewiß, vileicht Piraten, oder die Konföderation. Wann? Nun... Dies wußte er, als er seinem Kapitän mitteilte, daß er dringend nach Hause müsse. Als jener ablehnte, wegen dem Kriegszustand gegen die Psi-Kieger Gilden. Als er unter Arrest gesetzt wurde, weil er sich damit nicht zufrieden geben konnte. Und als er den Wachabenden mit zwei Nierenschlägen ausschaltete, und mit der „Waschbär“ einem Sidewinder 2 Typ abkoppelte.

Leutnant Raul wurde zu Raul vom Clan der Kristallpanter, einer jener Schmuggler und Asteroidenschürfer Familien, denen die Konföderation immer skeptisch gegenüber gestanden hatte, ein geächteter Fahnenflüchtling.

Zweiundfünfzig lichtjahre in 27 Stunden im Linear-Flug. Nie zuvor war er so müde gewesen, nie zuvor hielt ihn die Angst so wach. Er wußte, daß eine Sidewinder niemals den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage machen würde, aber bei ihnen wollte er sein, wenn es zu ende ging. Das war alles.

Dann, als er im System auftauchte, und die Positionen der Wracks nicht mehr stimmte, jene Wracks alter Kriege, welche als getarnte Sensor-Stationen und Fallen immer schon im System waren, seit er denken kann, da wurde ihm klar, daß er wohl zu spät kähme.

Als seine Sensoren die Spuren von Fusions und Plasma-Explosionen auf der Oberfläche von Selima 7 fanden umfaßte eine Eishand sein Herz. Selima 7 war immer nur ein atmosphäreloser Steinhafen gewesen, vor Jahren von den Schürf-Konzernen verlassen, mit jener unterirdischen Stadt, in der man aufpassen mußte, ob sich nicht gerade wieder ein Steinchen aus der Decke Löst, und die fast hundert Meter in die Tiefe Fällt. Und doch, Troglan und Mauri, seine Eltern, Leyrana, seine Schwester, Opa Samual, das

Familie-Oberhaupt, es war unvorstellbar, daß sie alle Tod seien sollten.

Also Landete er...

Leutnant ich weise darauf hin, daß die Landeplattform zu sehr zerstört ist, um darauf zu landen, und die Vorräte ihrer Lebenserhaltung im Anzug nach schon einer Stunde erschöpft seien werden. Desweiteren kann ich keine Energie Emissionen erkennen. Ich schlage vor, zum Schiff zurrück zu kehren, und von dort aus mit einer besser ausgerüsteten Gruppe in der Adder die Ruinen zu durchsuchen. Die Stimme des Komputers war eintönig wie immer, kalt gefühllos und metallisch. Ein Raumbot Erpsenhirn wie Kapitän Walters immer gesagt hatte.

Nein, ich geh jetzt raus, wenn noch jemand dort lebt wird die Zeit knapp. Der Nothelm der Raumfahrer Montur klappt zu.

„LEH aktiv ! 102% Befüllung“ Das würde ihm ein paar zusätzliche Sekunden geben, aber nicht mehr. Eine schwere Blaster-Pistole aus dem Waffenschrank der TOTENTANZ, dem Silberwolf Typ Raumschiff von Kapitän Walters an der Seite und eine Taschenlampe in der linken steigt Raul aus. Der Staubige Sand spritzt in kleinen trichterförmigen Fontainen auf, als er in der geringen Schwerkraft die 200m bis zu dem geheimen Tor des mittleren Turmes der Landeplattform mit großen Sprüngen zurrück legt.

Dunkelheit erwartet ihn, und Trümmer einer zerstörten Treppe. Spuren von Infanterie-Waffen, aber keine Leichen, nur Roboter.

Roboter, nein Cyborgs, jetzt weiß ich wer dies hier angerichtet hat. Das am Boden liegende Pulse-Laser Gewehr hat einen gerissenen Kristall und ist somit wertlos. **Irgentwer hat die Waffen mitgenommen, vielleicht...** Raul bleibt stehen, 20m Abgrund und die heruntergestürzten Reste der Treppe trennen ihn vom Boden des Schachtes. Dort unten ist jetzt kein weiterkommen mehr.

Langsam und bedächtig steigt er die Treppen wieder hoch, darauf bedacht, die dünne Haut des Overalls nicht zu beschädigen. **Wenn noch alles mitgenommen wurde, besteht noch Hoffnung. Kein Psi-Meister würde die Waffen einsammeln lassen, aber die Robot-Körper der Cyborgs zurrück Lassen. Irgent wie müssen sie es geschafft haben, irgentwer hat überlebt.** Ein kaltes Grausen erfaßt Raul beim Gedanken, die Psioniker könnten Gefangene gemacht haben. **Nur neue Gehirne für ihre Cyborg-Armee.**

Leutnant Raul, aus ihren selbstgesprächen erahne ich die zweite Konflikt Partei, aber meinen Astrogations-Karten zufolge befinden wir uns nicht mehr innerhalb der Terranischen Conföderation, und der Versuch dieses System als dem galatrischen Imperium zugehörig zu identifizieren schlug auch fehl. Ich bitte also um Klassifizierung.

Ja Waschbär, es handelt sich um ein als unbewohnt gezähltes System, ohne Imperiums-Zugehörigkeit, und wurde von Zivilisten welche als geologische Fachkräfte dieses System nach Bodenschätzen erkunden sollten bewohnt. Dieses System war vor etwa hundertfünfzig Terra-Jahren einmal bewohnt.

Halte den Status unbewohnt bei. Jawol.

Naja, es war schon recht nah an der Wahrheit gewesen, wengleich der letzte offizielle .

Geologische Bericht vor ca 50 Jahren geschrieben wurde. Aber wer würde denn so kleinlich sein.

Die Schleuse der Sidewinder öffnet bereitwillig, und noch während Raul die Not-LEH-Kartusche auflädt schwingt er sich in den Pilotensitz und geht auf langsamen Gleitflug auf Anti-Grav-Kissen. *Leutnant...? Ein tiefer Seufzer. Ja? Wonach suchen wir denn jetzt eigentlich.* Raul rollt mit den Augen gegen Himmel. **Notausgänge.** Manchmal waren Bord-Komputer eine Strafe.

Dort, er steht sogar noch offen. Die Waschbär landet unsanft, als Raul vor Müdigkeit für eine halbe Sekunde einnickt und ihn wieder hochschreckt. Die müden Augen reibend durchsucht er noch den Medizinischen Versorgungs-Schrank, aber mit nur mäßigen Erfolg, eine Dosis Alpha Stimulanz, kaum die paar Credits wert, welche sie in der Apotheke wohl kostet, aber besser als nichts. Das ziehen, als er sich die Injektionspistole an die Halsschlagader hält und abdrückt, erinnert an eine wütende Schlange, und der Schock eines sich stabilisierenden Kreislaufes verstärkt die Kopfschmerzen der Müdigkeit. Dann, beruhigt sich der Kreislauf sanft, und die Knie werden ihm weich.

Leutnant, geht es ihnen akzeptabel, ihr Verhalten erscheint mir ungewohnt und unlogisch. Ein Arzt mag ja vor seinem Patienten knien, und der Patient am Boden liegen, und sie sind nun beides gleichzeitig, aber aus ihrer Haltung kann ich nicht herauslesen, welchen Part sie gerade übernehmen. Erst jetzt fällt Raul auf, daß er zusammengekrümmt auf dem Boden liegt. **Scheische...** *Dies ist keine gültige Antwort.* **Kaischlauhwschog...** *Oh, ich verstehe, sobald wir zurrück sind werde ich die medizienische Station rufen.* **Neihen. esch jäht jon hieda...** *Wie sie meinen.* Raul arbeitet sich mühsam hoch, und legt sich auf den Pilotensessel. Dann brechen die vergangenen Stunden über ihn wie ein explodierendes Hypetriebwerk. Bilder explodierender Sonnen, ein brennender Gang aus einem Raumschiff, und jener von Flammen verschmutzte Karbonium-Anzug, welche ihn greift um ihn durch das Feuer zu tragen. Die Alpträume haben ihn wieder. Bilder als die „Rainbow-Rose“, das Schiff auf dem er gebohrt wurde, zum Wrack geschossen wurde, Onkel Esteban, ihn durch die brennenden Gänge bis zum Raumboot brachte, welches während des Gefechtes angedockt hatte, um die Überlebenden zu bergen. Als er gerade mal fünf Terranische Jahre alt in die falsche Richtung gelaufen war, um sich in seiner Kabine zu verstecken. Mit einem Ruck und schweißgebadet wacht Raul plötzlich auf.

... bitte, dringend antworten. Leutnant Raul, geben sie mir ihren Status bekannt, bitte dringend antworten. Leutnant Raul, geben sie mir ihren Status bekannt, bitte dringend antworten.... Raul hustet und atmet tief ein. **Schon gut, ich funktioniere jetzt wieder innerhalb angemessener Parameter.** *Sie schienen zu wimmern und zu weinen Sir, ich hoffe die Psychologische Abteilung ist über dieses Verhalten informiert..* **Nicht nötig, es war nur eine Reaktion auf das Aufputzmittel. Eine anscheinend allergische Reaktion. Es muß wohl kontaminiert gewesen sein, oder auf andere Art schlecht geworden sein.**

Daten wurden gespeichert.

Ohne auf die Mahnende Stimme der „Waschbär“ zu hören, nimmt Raul seine Not-LEH-Pack und steigt aus. Die wenigen Meter bis zum Loch im Boden, mit jenen eisernen Griffen zum Rauf-, bzw Runter-Klettern sind kein Problem, und unten angekommen steht er im Eingangs-Schleusen Gang des Clansitzes. Die Front-Tür steht auf, und so gibt es einen Blickt auf die in Dunkelheit gehüllte Stadt. Der schwache Lichtschein, der Taschenlampe hätte niemals soviel beleuten können, aber Raaul konnte schon immer in Dunkelheit sehen, und so gibt ihm das Streu-Licht der Lampe genug Helligkeit, um die düsteren Umrisse der Gebäude sehen zu können.

Er kann sehen, wie viele der Brücken zwischen den Gebäuden heruntergestürzt sind, den Schutt auf der untersten Ebene, aber bis hier oben scheinen die Gefechte nicht gekommen zu sein. Also wendet er sich den Schleusen Computer zu, und tippt den geheimen aktivierungs-Code ein. und tatsächlich, erscheint in dem scheinbar energie-Losen System eine Anzeige.

[Notenergie Reserve aktiviert, unter 1% Restenergie, Nachricht verfügbar. Nur Tastatur-eingabe] Das war seltsam, aber wer weiß was alles passiert ist. [[Nachricht abspielen]]

[Hallo Kristallpanter, welcher auch immer Du seien magst. Es ist zu spät. Die Raumschlacht haben wir mehr oder weniger gewonnen, und die Bodenschlacht auch, aber es war ein Pyrrus-Sieg. Selima 7 wurde aufgegeben. Noch gibt es keinen Ersatz, und somit auch keinen Hinweis. Die Natur des Feindes ist bekannt, und es scheint sich um... Nunja, Phönix.] **Code Phönix, ??? häh**

[Es war einst ein Stolzer Falke,
dessen Federkleid rot wie Ziegelstein,
flog wie Kriegsadler gegen der gewaltige,
und hackte den Imperator klein]

**Die „Ruby Hawk“ mit Onkel Esteban,
die Sache, als er mit seinem schweren Raumboot den
Kreuzer kampfunfähig geschossen hatte und dann geentert hatte.???**

[Unvergessen sein lähmender Schrei,
als am Nacken er Biß,
des Herschers Herze wie Blei,
Blutig Federn er ließ.]

**Es war doch nur eine Geschichte Gewesen, niemand besiegte mit einem Raumboot einen
Kreuzer. Vielleicht ein Raumschiff, einen Zerstörer vielleicht noch mit Glück, aber einen
Kreuzer...**

**Und sie wollten Rache, als ob er ihr einziger Feind sei und hatten eine Blutfehde vom Zaum
gebrochen.**

[Flieg Falke flieg, Du bist nicht alleine,
Flieg Falke flieg, Sei ein Kriegsfalke.
Flieg Falke flieg, auch wenn Tränen ich weine,
Flieg Falke flieg, und Wunden wir lecken,
Flieg Falke flieg, sind wir doch aus Kristallenem Steine,
Flieg Falke flieg, bissige Panter-Katzen.]

Es ist zu gefährlich für Onkel Esteban, ihnen zu folgen, sie würden versuchen ihn zu finden, und sobald sie die Schäden behoben hätten, wieder bereit zum Kampf sein.

Mit einem kleinen Lichtpunkt verabschiedet sich der Bildschirm. Die Notenergie scheint gänzlich aufgebraucht zu sein. Mit einem Kopfschütteln entscheidet sich Raul dagegen die mechanische Schleusenregelung der Anlage zu benutzen, um die Clan-Räume zu öffnen. Es würde zu viel Zeit und Luft kosten. Und wenn dann dahinter Luftleer war, dann wäre er tot.

Dann fällt es ihm wie ein Schubtriebwerk von den Schultern.

Seine Familie lebt noch. Er würde sie lange suchen müssen, aber sie leben noch. Doch was nun. Onkel Esteban wurde das letzte mal gesehen, als er mit einer alten Taifun und einer Crew von Außenweltlern aufbrach, um A-Mat-Torpedos zu besorgen.

Ich dachte, das sei nur so eine Geschichte gewesen, aber was ist, wenn er wirklich irgendwo A-Mat-Torpedos versteckt hatte, und sie brauchte, um irgent etwas großes zu zerstören...

Raul erzittert bei dem Gedanken an die Zerstörungswelle eines einzelnen A-Mat Torpedos. Er reicht, damit der Feuersturm einen ganzen Planeten auslöscht. Etwas mit einem Kern-Explosions-Radius von 3000 km und einem Primär-Explosions-Radius von vielleicht 15000 km reicht dafür aus, um alles was nicht hinter Schutzschirmen steckt zu Asche zu verbrennen. Ein einzelner. Doch die Sprache war von acht... Planetenkillern.

Was immer auch gewesen war, die kommende Zeit würde hart werden. Also zeichnet Raul das Gedicht mit seinem Lase-stift auf die Tür. **Waschbär, hier lebt niemand mehr, aber ich weiß was wir tun müssen.**

... aufgezeichnet... und was müssen wir tun ? **Wir werden jemanden suchen, und fals wir ihn finden warnen.**

Betrachte dies als Geheim Auftrag, über den Du nicht mehr erfahren darfst, damit man es dir nicht eis deinen Speichern lesen kann, fals Du einmal von Spionen befragt oder gekapert wirst.

... von wem Wurde der Auftrag Autorisiert? ... Das ist geheim, aber dazu gehört, daß ich offiziell als Fahneflüchtig gelte, obwohl dies nur eine Tarnung ist. Dabei werden mich auch uninformierte Polizisten und Soldaten der Konföderation versuchen gefangen zunehmen. Diese Information sichern, und standart Gesetzes-Protokolle der Flotte für dieses Schiff außer Krafft setzen. Code dreizehn Beta null null haselnuß. Ihr Privater Code wurde akzeptiert. wie soll ich sie in der Zeit des Geheimauftrages klassifizieren?.... Pilot Raul vom Clan der Kristallpanter. ... gespeichert...

Ich komme jetzt zurrück an Bord, berechne schon einmal Abflugvektoren zu einem nahen Sprungpunkt, und berechne eine Sprungkette nach Aloistiere, Industrie-Planet mit geringer Bevölkreung, gelbe Zone.

Jawohl Raul, das wird aber etwas dauern, und außerdem mache ich mir sorgen um ihre Gesundheit.....

ENDE vom ANFANG

Die 7. te Flotte

Sternenwanderer

2512, terranisches Imperium, Planet New Detroid, Orbit-Station, am 13 ten des 2. ten Monats um 1903 Stationszeit.

Das angedockte Schiff mit dem Namen Laser-Bat, öffnet die angedockte Passafgier-Schleuse. Ein älterer Mensch und ein weiblicher junger Fayizzahr betreten das Schiff. Verwendete Sprache...INTERKOSMO... Übersetzung online.

Tritt ein Charrah, das its meins. Etwas heruntergekommen, aber sie ist ja auch zwei Jahrhunderte alt.

Keine Angst sie ist inzwischen renoviert. *Dar gapss dhi chohn?*

Ja, und dein Interkosmo ist GRÄBLICH... *tsuldigung, iss di aufrägung...* schon gut.

Naja, dein Vater hat mir nen großen Gefallen getan, und da ich hier noch nen paar Tage festhänge, werde ich dir gerne was über Schiffe und pilotieren erzählen. Bin nämlich früher als Frachter-Pilot geflogen, mit meinem alten Raumboot. *ihch dachde duh wäärsd piraad* Ha, ich Pirat.....

Na guck mich nicht so an. Ich habe zwar schon zwei Kategorien Größere Schiffe abgeschossen, aber das war Selbstverteidigung. Aber gut. das hier ist die Brücke der Mera 2. Ja Laser Bat ist nur nen Tarn-name, aber behalt das für dich, ja.... ich habe schon genug Probleme, da brauch ich nicht noch Killer auf meiner Spur.

Also gut. das ist der Käptains-Sitz. MEINER! ... Von dort aus kann ich in jedes System oder jeden anderen Sitz eingreifen. Der dort links ist der Piloten-Sitz. Zur Zeit haben wir dort Die Navigations und Astrogationskonsole mit Sensor und ECM, weil ich gerne selbst fliege. Dort rechts ist unsere jetzige Kom und Fernsterkonsole mit untergeordneter Waffenbedienung. Dort ist die Ingeneurs-Konsole, damit unser Tech nicht in den Maschinenraum rennen muß. Und das ist unsere Haupt-Feuerkonsole.

Wir haben die alte Konfiguration von Kapitän, Pilot, Sensor & Kom & ECM, Ingeneur, Bordschütze etwas abgeändert. Ne Sache von wenigen Minuten mit den Holobedienfeldern. Wenn wir wollten könnten das auch alles Feuerleitkonsolen sein, aber den Computer dann fliegen zu lassen, oder besser das „Vollauto-Crewmitglied“ ist nicht das wahre.

So, jetzt habe ich den Pilotensitz auf Simulation gestellt, und gesichert. Setz dich doch mal rein.

Grrrrruhwiii Ja, ich weiß was du meinst. Nun gut erst mal Theorie.

Wir fliegen heutzutage mit meist halber Lichtgeschwindigkeit, also 50% C. Raumbkämpfe bei dieser Geschwindigkeit sind aber sehr schwierig, also gehen wir dabei meist auf 1 bis 2 % C runter und Manövrieren nach einem Geschwindigkeits-Differenz Netz, in dem Schiffe sich zwar alle in eine Richtung bewegen, selbst aber zu stehen scheinen, es sei denn sie Manövrieren um die Abstände unter sich zu verändern. Das scheint so, als ob die Schiffe mit niedrigen Geschwindigkeiten fliegen würden. In Wirklichkeit bewegt sich dieses Positions-Netz aber halt nur rechnerisch mit ihnen. *hüüüimm* ... macht nichts, wenn Du das nicht sofort verstehst. Kommt noch beim Flug.

Fangen wir mal mit der Theorie an. Schiffe mit einem Beschleunigungsfaktor von 1 haben eine Beschleunigung von 3 km/ sec. Raumboote haben normalerweise 8, Raumschiffe 6, Großraumer 1 und Stationen 0,1. Das alles berechnet sich aus der Entfernungseinheit „Klick“ 30 km und einer Zeiteinheit von 10 Sekunden. Die Mera hat übrigens 10. Die Zeiteinheit wurde irgendwann einmal eingeführt, weil Statistiken ergeben haben, daß dies die durchschnittliche Zeit ist, in der Raumwaffeneingesetzt werden, diese ohne Überhitzung abkühlen, oder Sesselpaper brauchen, um sich in die Hose zu machen. Diese Zeit „gerundete Einsatz-Zeit“ wurde dann irgendwann zu Kampfrunde oder Runde. Ist nen Standart-Maß, mit dem viel gearbeitet wird. Also hat unsere Mera einen Normalschub-Wert von 10 Klicks pro Runde, oder kurz 10 Klicks. Darüber hinaus haben wir noch den Maximalschub von 15 Klicks, der aber ne Kitzlige Sache ist. Wenn der Computer meint, daß du die Kontrolle verlierst, weil dein Kurs von einigen deiner Steurdüsen zuviel verlangt, oder du etwas versuchst, was zum Beispiel 17 Klicks Schub benötigt, oder die Vibrationen zu groß werden, dann schaltet er den Begrenzer rein, bevor du Trudelst. Das kann man zwar abschalten, aber wenn man dann versagt, hat man riesen Probleme.

Das Trudeln, oder das Außerkontrolle geraten, passiert gerne beim Ausweichen, oder besser dem Jagtpilotieren. Ein Pilot setzt einen Kurs fest, der eigentlich die Position bestimmt. Nebenbei versucht er dann in einem Radius von ca 300m um diese Position herum zu tanzen, um Treffer zu Streiftreffern zu machen. Dabei benutzt er aber zum Jagtpilot nur seine Manöver-Triebwerke. Und wenn er dann

mal eine Triebwerksverzögerung Schaltet, kann es passieren, daß er sich mit den Haupt-Triebwerken ins Trudeln versetzt. Nur daß diese viel stärker sind als die Manöver-Triebwerke. Das bedeutet, er muß diesen Fehler durch eine entgegengesetzte Schubschaltung wieder ausgleichen, während der Computer, versucht dem mit 100 bis 5000 Umdrehungen pro Runde drehenden Schiff zu helfen. Dabei ist keinerlei Waffen, Sensor, ECM, ECCCM, oder anderer Einsatz möglich. Stell dir das ein bißchen wie die Hölle vor.

Für alle anderen ist dieses Ziel leider relativ leicht zu treffen, weil es keine aktiven Ausweichungen macht wie ein Schiff, welches Jagtpilotiert. Naja, der Nahme ist irreführend, wenn man nicht weiß, daß das große Geheimnis nicht das Ausweichen ist, sondern dabei immer noch auf sein Ziel ausgerichtet zu sein, und die Beeinträchtigung der Eigenen Zielsysteme fast bei Null zu halten....*guh*d, *ahso isch drudeln escht miäs*... Du sagst es. Es sind also zwei ganz verschiedene Dinge, ob man ein Schiff Fliegen kann, um irgentwo an zu kommen, oder ob man gut im Ausweichen ist.

Die normalen Kampffentfernungen liegen irgentwo zwischen 1 bis 10 Klicks, während die meisten Energie Waffen, Reichweiten bis ca 25 oder 40 Klicks haben. Wenn du das Nachrechnest, wirst Du feststellen, daß man einem Schuß ausweichen kann, der auf einen Abgeschossen wird, selbst wenn er ohne Zeitverlust gerechnet würde, ohne Zeitverlust aktiviert würde und er nicht nur Lichtschnell oder langsamer wäre. Laß es mich kurz Zusammenfassen. VORHALTENDES SCHIEßEN AUF WAHRSCHEINLICHE ZIELPOSITION ZU FESTGELEGTE ZEITPUNKTEN. Eigentlich eine Mischung aus Erfahrung, Psychologie, mathematischer Logik, intuitiver Unlogik, und Glück. Computer sind wahnsinnig gut darin einander zu berechnen, aber menschliche Ungenauigkeit, läßt sich verdammt schwer berechnen. Andererseits, scheinen gerade Menschen wieder ein Händchen dafür zu haben, zu raten, was der andere macht. So wird hoch technisierte Genauigkeit ergänzt durch unlogische Ungenauigkeit, und damit bessere Ergebnisse zu erzielen. Hört sich zwar verrückt an, funktioniert aber ganz gut.

Deswegen sind Computer ziemlich gut darin stehende Ziele zu treffen, und können mit etwas rechenzeit auch Lichttage entfernte Ziel treffen, wenn sie Massebeschleuniger, oder Fernlenkwaffen benutzen.

Personal hingegen ist im Gefecht das einzig wahre.

Aber weißt Du was die eigentliche Komik ist? Unsere ach so schnellen Schiffe haben wenn man den Anti-Grav nicht anschaltet nur Beschleunigungen von 1g pro Schubwert. Das liegt daran, daß heutige Anti-Grav-Triebwerke nicht nur Andruckabsorption betreiben, zerquetscht werden, sondern auch durch nen Physikalischen Trick die Masse eines Schiffes nahe Null setzen. Früher waren die Dinger nicht so gut. Da war man Froh über nen Faktor von 1/100 tel, aber das war noch in der Zeit als normale Linear-Triebwerke ultramodern waren. Also wenn Du auf etwas zufliegst, was eine Gravitations-Anomalie, oder ähnliches sein kann, achte darauf, ob der Anti-Grav fluktuiert. Denn das könnte dein Tod werden.

Tja, aber mit Unterlicht, selbst mit 100% C kommt man nicht wirklich weit. Also *Hypasbrung...* Genau. Aber um den Hypersprung zu verstehen, muß man den Hyperraum verstehen, und das geht am besten als Hyperraumpilot im Linearflug.... *Iß aba dohch jewährlich...* hmm . ja. ...*ohh...*

Stell dir den mal einen dreidimensionalen Ozean vor, mit einer aufgewühlten Oberfläche, durch Stürme Strömungen, Inseln, und so weiter. Und dann laß die Oberfläche dreidimesional werden, während die tiefe des Ozeans noch eine weitere Dimension ergibt, welche aber in höchsten Maße gefährlich ist, denn du hast kein U-Boot. TAUCHEN UNMÖGLICH.... FLIEGEN AUCH. ...*jahjahr.. choon guhd....* Du kannst die Wellen abreiten, oder durch kleine Brecher durchstoßen. Dabei mußst Du kreuzen, vom Kurs abweichen, und nur im allgemeinen in jene Richtung fliegen. Also auf Sicht fliegen, und dabei eine Insel, nenne wir mal Sonne anpeilen.... Der Hypersprung durchstößt diese Wellen, und statt ein Schiff schickt er ein Geschöß, welches irsinnig schnell ist. So schnell, daß es kaum vom Kurs abgebracht wird. Dieses Geschöß ist das entmaterialisierte Schiff, in Verkleinerter form mit Schutzschirmen.

Ohne Schutzschirme zu Transistieren, in den Hypersprung zu gehen, oder den Linearflug ist sehr gefährlich.*unhd wenn isch wass dreffe im liheahrrfuuch?...* Dann Schepperts. Es sei denn beide haben noch ihre Schirme aktiv, dann kann es sogar passieren daß sie aneinandervorbei gleiten.

aber die Chancen sind relativ gering. Wenn Du auf einem Strich eine 10% Chance hättest, wäre es bei einem Blatt nur noch 1%, in einem Kubus nur noch 0,1%... Das wären im Hyperraum dann aber 0,01% und nicht mehr. Naja. also garnicht so wild. ...

Der Trick am Hypersprung ist, zu berechnen, wieviel Widerstand die Wellen, welche man durchbrich einem gegenüberstellen, und

mit wieviel Kraft man springen muß, und inwieweit die Driften einen doch ablenken. Dafür braucht man relativ genaue Sternenkarten. Die aber erst einmal vermessen sein wollen. Deswegen sind die Randbereiche der Imperien so schlecht erforscht. Man müßte erst mal mit Linearschiffen hinfliegen.

Theoretisch können Schiffe mehr als die angegebene Maximalreichweite springen, es wird aber schwerer zu berechnen und ungenauer. Da gibt es kritische Grenzen der Technik, welche zu überschreiten, zu Fehlsprüngen führt. Die Hypertriebwerks booster Der Mera 2 biegen da ein bißchen dran herum. Sie sorgen für eine höhere Geschwindigkeit des Hyperabdruckes, und verdoppeln so die effektive Sprungreichweite. Ach ja, die Fehlsprünge, welche ich meine, sind nicht nur ein paar Lichtminuten, sondern können auch Lichtjahrhunderte betragen. Denk also nicht, daß es ein vertretbares Risiko wäre.

...hmmmm.....

So, zum Pilotieren gehört aber noch mehr. Die Sensoren.aahrr..... sind ziemlich wichtig. Mann kann nämlich nicht nach gehör fliegen, oder nur in Ausnahmefällen.????..... Ist ne alte Geschichte.

Diese Sensoren erfassen ne ganze Menge, meist 10 mal so viel wie du wissen willst. Aufgabe eines Sensorikers ist es wichtiges von unwichtigem zu trennen, das unwichtige zu unterdrücken, und was er dabei vom Wichtigen mit unterdrückt zu schätzen. Selbst ein Bordcomputer ist überfordert, wenn Du ihm sagst, zeige mir alles an, weil du nicht alles so schnelle aufnehmen kannst, wie er es scannt.

Außerdem benutzt Du da nicht nur ein Gerät, sondern etwa ein dutzend, und deren Kombinationen.

Nebenbei, ist der Leer-Raum nicht leer, wundere dich also nicht, wenn du sagst zeig mir jede Abweichung an, und er zeigt dir lokalisierte Luftpartikel und mini Asteroiden in Molekülgröße. Die Aufgabe eines Sensorikers ist es dann nämlich aus den Bewegungen diese Kleinstpartikel eine nichtgescannte, weil getarnte Masse zu erkennen, oder aus dem Energie-Hintergrundmuster eine Beule als Schiff, statt als Gravitronischer Kreuzungspunkt zu identifizieren. Wenn du ein Schiff erfaßt hast, kannst Du Daten darüber sammeln. Meist reicht die Zeit für Grundlegende Daten, wie z.B. A-Mat-Reaktor oder nicht. Manchmal hast du dabei eine ECM Schwachstelle erwischt, und kannst dir sogar die Energieverteilung ansehen.

Ach ja, selbst wenn deine Sensoren nur eine Sensor-Reichweite von einer

Lichtsekunde haben, kann deine visuelle Erfassung immer noch entfernte Objekte sehen. Je schneller sie sind, desto undeutliche werden sie aber. Ein auf dich zufliegendes Schiff mit 20%*C* kann sich zu einem runden Lichtpunkt verwandeln, welcher ein normaler Stern zu sein scheint.*ahrrr*.... Stehende Objekte sind da was einfacher. Und... deine Sensoren sind in der Lage durch feste Objekte hindurch zu scannen, also ist Verstecken nicht ganz so einfach.

Tja, damit kommen wir zum ECM, eigentlich ein energetisches Störfeld, welches so viel elektronischen Lärm macht, daß die eigentlichen Daten darin untergehen. Dabei wird die Position des Schiffes, welches sich damit verteidigt, innerhalb des Klicks sehr undeutlich, in größerer Entfernung aber winkt man mit nem großen leutenden Zaunpfahl. Man kann sich damit nicht verstecken, sondern nur die Zielerfassung abschalten. Mit nem ECM im Asteroidenfeld zu liegen macht also schwer treffbar, aber daß man da ist, hat man auf den Asteroidennebel gemahlt. ... *hrrrr*.... Die zweite Aufgabe ist das Zerstören von Fernlenkwaffen durch kontrollierte Selbstzerstörungsbefehle, oder das Unterbrechen der Fernlenkverbindung. Man kann ein schiffs-ECM auch für mehrere dieser Aufgaben gleichzeitig nutzen.

Nur der Befehl alles stören ist da ziemlich dumm. Denn man kann auch sich selbst blenden, und dann gewinnen die ECM-Schutzpuffer der zu störenden Systeme der Feindschiffe den elektronischen Zweikampf mit Leichtigkeit. *ischd aba niet so guhd*.... Tja, und dann gibt es noch das ECCM. Eine Gegenmaßnahme, gegen ein bestimmtes ECM, welches damit geschwächt wird. Eigentlich nur eine ECM mit etwas modifizierter Verwendung. ... *veschdähä*.... Alles in allem ist das ne Kleinigkeit, in der Sekunden von voller Sicht sich abwechseln mit totaler Blendung und Blindflug nach geschätzten Positionsdaten. Aber wir sind ja nicht dumm, so daß etwas gefunden wurde, um das Problem etwas zu erleichtern. Das Kom-Netz. *dasch komm nätsch?*... hmm genau. Es wird von einem einzelnen schiffaufrecht gehalten, welches dafür sorgt, daß Schiffe der eigenen Seite ihre Sensordaten funken, und somit jeder in dem Kampfverband die Zieldaten bekommt, sobald nur ein Schiff eine klare Erfassung hat.

Dieses kleine System hat sich inzwischen sehr bewährt.

Tja, und die Kommunikation. Das ist nen großes Thema, und ich versuche mich kurz zu fassen...*ah...*

Wir haben den lichtschnellen Normalfunk, mit dem man sehr viel Signale verschlüsselt und in einer hohen Datendichte senden und empfangen kann. Ist für Raumkämpfe aber eher ungeeignet.

Dann haben wir den ohne Zeitverlust arbeitenden Hyperfunk mit kurzer Reichweite, der sowohl verschlüsselt, als auch parrallele geschickt werden kann, aber sowohl die Anzahl der Kanäle, als auch die Datendichte ist nicht so besonders hoch. Ist aber das Rückrat der interstellaren Kommunikation.

Dann gibt es noch den Linear-Spruch in verschiedenen Stärken. Je nach Geschwindigkeit, und ob Richt oder Rundum, verbraucht er mehr Energie, kann weniger Daten tragen, und brennt die Kom-Anlage aus.

Eigentlich kann ein guter Kom-Spezialist den Punkt der Beschädigungs-Grenze gut abschätzen, und eine Überlastung abwenden, aber es ist immer ein Glücksspiel.

Linearkom ist nicht wirklich in der Reichweite begrenzt, wenn man innerhalb der Imperien bleibt. so ab 400 Lichtjahre nimmt die intensität aber schon so sehr ab, daß der Empfang schwierig wird. Es gibt aber noch den kleinen Effekt, daß Linear-Kom immer weniger Daten Schicken kann, und dabei auch immer länger anstehende Datenzeiten braucht, um immer größer werdene Störungen aus zu filtern. Letztendlich hat die schnellste linear-Kom nur noch Sprachverbindung wie alte Tech level 2 Radionsender, und dabei wierd die nachricht noch in der Länge vergrößert, und muß später wieder geschrumpft werden. ... *wirt dabaih auj dih Dohnhöhä verändaad?..*

Nein, das Problem hatte man schon vor nem halben Jahrtausend im Griff. Die Tonhöhen bleiben, nur die Zeiten in denen sie vorhanden sind werden verlängert.

Aber jetzt mal was ganz anderes. WAFFENSYSTEME. ...*haaahhr...*

Ich dachte mir das dich das mehr interessiert. Laß mich raten die Physikalischen Grundlagen davon sind dir gut vertraut... .. *Chuuhlaldaag... bien isch würglisch guuud drin....* Nagut, also nur die Kurzversion.

Gaus-Waffen sind *Maasebeschleunijendä Rohrä welje Stahljugeln auw fasd Lischdjeschwindischkät bringga....* hmm ja kann man so lassen. Laser sind?

Lischdbündelungsganonä weljä dursch Hitzä Maderiall Schmelzä... klar, sagt ja der Nahme. Plasma...Kanonen? *Verschissa Wassaschdoff, welja so heiss ischd daß er Mederialiän schmilzd, jänaussso wih die Fusionsganonä, oder dä Blasda...* Stimmt, Fusionskanonen arbeiten mit etwas höheren Temperaturen, während Blaster ne bessere Fokussierung haben. Ich selbst ziehe

diese Waffen vor. Aber was ist mit Phasern hmm? *Die jähn doch hin und versätza dasch Meteriall in Schwingungäh soh dasch et brischd.* Hättest Du noch gesagt daß si dies mit intermolukularen Wellenemissione machen hätte ich gesagt du weißt was du da sagst....*sach isch abba neschd.* OK klar . Dann hätten wir noch Desintegratoren.. *die löscha ja nur die Adoombindunga auw, ähnlisch wie di Pheisa.....* Jep genau das, aber wenn die kein Schild aufhält, tut das die Pnazerung nur sehr ungenügend. Die sind auch in der Lage innerhalb eines durch Panzerung geschützten Schiffes Schäden an zu richten. Ziemlich bitter, wenn man dort an Bord ist.

Nun gut, ähnlich sieht es bei den Fernlenkwaffen aus. *Miinii Misäls, Rajeeden, undh Dorpeedoos.*

Schlaumeier. Es gibt davon aber unterschiedliche. Zum Beispiel Standart. Die machen wie ein Asteroid ballistischen Schaden, egal, ob es jetzt ein Chemische Sprengkopf, ein chemischer Panzerungs auflöser, eine Monodraht Schrapnell-Ladung, oder ne einschüssige Wegwefgauskanonenstaffel ist.

Es gibt da etwa 20 verschiedene Systeme welche zwar alle ihre eigenen Vor und Nachteile haben, aber in fast identischen Gehäusen geliefert werden, damit die Mischung sie schwerer zu stören macht.

Jaja, kein Bordschütze kümmert sich darum welche Art von Standart Torpedo er gerade verschießt. Am Ende ist es die Wirkung welche zählt, und die bleibt fast gleich.

Ähnlich, wenn auch nicht ganz so vielfältig sieht es bei unseren Energetischen Wasserstoff Waffen aus.

Ionen-Torpedos um Elektrik und Elektronik kurz zu schließen, und Energie Systeme zusammenbrechen zu lassen. Es reicht übrigens nicht, einfach nur nen anderen Reaktor zu aktivieren, da die Ionisierung erst abgebaut werden muß. Dann die Plasma und Fusions-Torpedos, welche versuchen das Ziel in Feuer zu baden. Aber so weit so gut. *...ich kaan dasch näh?*

PIIIIEEEP.PIIIIIEEP... Was ist das, nen Schiff hat abgedockt und ist mit Vollschrub abgerauscht.

(Estebans Hände Huschen über die Kontrollen). Es hat seinen Antrieb verloren. und das während es versuchte die Atmosphäre zu schneiden, um den Planeten zwischen sich und die Station zu schieben.

waruum?.... Das Kom sagt was von Sabotage an Bord, die wollten wohl... SCHEIßE, A-Mat-Reaktor, wenn die runterkommen löschen die alles Leben auf

New Detroit aus, welches nicht nützlich als Schutzschirm ist. ... *Paaapaaa.....* warte, die versuchen was. Hyperaktivität hier. Verdammte, sind die verzweifelt. ...*???*... New Detroit hat einen Hyperraumunterdrücker, die schaffen hier keinen Notsprung. ... *neeeeeiiiiinnn.....* Aufschlag in 15 Sekunden. ...*Käpdan Esdebahn hälw ihneän....* Keine Chance, wir brauchen 60 Sekunden zum aktivieren, und haben nur ein Zehntel ihrer Masse.

5...4...3...2...1...Hypersprung, Schockwelle..

Verdammte, die haben sich in ca 150m Höhe vor dem Aufschlag selbst desintegriert, in dem sie in den Hyperraum gegangen sind. Ich weiß zwar nicht wie, aber das hätte noch nicht mal ich geschafft...

...*????*... Was ich damit sagen will ist, daß dein Vater überlebt, denn es hat keine Antimaterie-Explosion gegeben, und keinen Feuersturm der über den ganzen Planeten raßt. Vor Ort hat es ziemlich gerummelt, wahrscheinlich auch tausende von Toten, aber das war ein viel kleineres Übel. Wenn ich den Saboteur erwische, mache ich Hackfleisch aus dem, und aus seiner Familie, weil sie ihn nicht besser erzogen hat.

... *Dann bischd du doch nän Piraad?....* Nein, aber ich habe einen Clan, und Blutrache ist nicht wirklich etwas aus der Steinzeit. Und in diesem Fall hätte der Saboteur beinahe meine Gefährtin gekilled.

Und sowas nehme ich sehr ernst.

Gut, genug für heute, ich bringe dich erst mal runter, und wir reden später weiter, wenn du dich etwas beruhigt hast....*jahr..* *abba allesch jing soh schnäll...* Hör erst mal auf zu zittern. Und schnell, nein, das alles waren fast 13 Runden, Eine Ewigkeit im Raumkampf. Dort entscheidet sich alles innerhalb von einer Halben Minute, fast drei Viertel aller Gefechte haben eine Nahdistanzzeit von weniger als 100 Sekunden, und nur Schlachten, oder Gefechte zwischen stark unterschiedlichen Gegnern dauern länger. Wenn ein Gefecht beginnt, bist Du etwa 90 Sekunden vom Tod entfernt. Es sei denn du gewinnst.

Jah Käpdan Esdebahn.. isch wärds miha merjen....

Kurz darauf verlassen zwei humanoide den Zerstörer der Taifun-Klasse „Laser Bat“, gehen zur Transmitterverbindung und lassen sich zum Bodenraumhafen schicken.

Zeitstrahl

Sternen-Nebel

Die Geschichten der Galaxis, teils Historie, teils nur Gerüchte. Vieles davon kann man in Raumfahrer-Kneipen erzählt bekommen, anderes steht in den Bibliotheken der einzelnen Welten.

Man könnte natürlich einen festen historischen Ablauf mit Namen niederschreiben, oder die Vergangenheit in viele kleine Kurz-Geschichten packen. Deswegen und, um es Spiel-Leitern einfacher zu machen, eigene Kampagnen an zu siedeln, gibt es nur eine kurze Zusammenfassung der Wichtigen Geschehnisse, mit nur sehr diffuser Zeit-Angabe, denn von Planet zu Planet mögen die Jahres-Zahlen variieren.

Anfang 20.tes JH
Erste menschliche Raumfahrt der Terraner.

Mitte 21.tes JH DER HÖLLEN-MARSCH
Das erste Fayizzahr-Raumschiff landet auf der Erde, ohne daß es verheimlicht werden kann. Die Terraner erfahren vom Intergalaktischen Krieg gegen die Bolieden, eine Robott-Sklaven-Armee eines Cybertronischen Herrschers. Es stellt sich heraus, daß Terra nur eine alte vergessene Kolonie der Menschheit ist. Wohl aber eine der kriegerischten. Als die Bolieden-Flotte die Menschen-Sklaven wieder in Besitz nehmen will, werden die Robotter kurzerhand in Stücke geschossen, und die Schiffe gekapert. Die großen (1 Mio) Sklavenschiffe werden zu Truppen-Transportern umfunktioniert, mit denen Terra einen Gegenangriff startet. In dem folgenden Jahrhundert ziehen ca 6 Milliarden Terranische Soldaten durch die gesammten bewohnten Territorien der Galaxis und prügeln die Boliden zu Schrott. Viele dieser Soldaten siedeln sich auf anderen Welten an, passen sich an, oder gliedern sich in andere Menschen-Kolonien (META-Menschen) ein.

Terra ist die Heimat der Terraner, welche von der Rasse Mensch sind. Oft nennem sie sich selbst aber nur Menschen, und alle anderen Menschlichen Kolonien seien nur - Meta-Menschen, so als ob die anderen nicht so viel wert wären wie sie selbst.

Durch den Krieg haben sie vielen anderen Völkern die eigene seltsame Zeitrechnung aufgedrückt, und sich selbst den Ruf eingebracht, eine extrem gefährliche Spezies zu sein, welche sogar aus Hausmüll noch Waffen bauen kann, und damit schwer gepanzerte Einheiten in kleine Stücke reißt.

Ende 22.tes Jahrhundert **DIE WIRTSCHAFTS-KRISE**
 Terra baut ein großes Reich auf, aber die inneren Probleme werden immer stärker. Die Geld und Ressourcen der Erde sind erschöpft, durch den Krieg, und die Eroberten Ressourcen der Bolieden führen zu Macht-Streitigkeiten und Vettern-Wirtschaft.

Ende 23.tes Jahrhundert **TAGE DER RATTEN**
 Die Militär-Herrschaft Terras zerbricht an den inneren Problemen. Der Exodus der Menschheit beginnt. Terra ist eine industriell Müll-Halde und die Schrott-Plätze sind größer und besser versorgt als die Städte. Viele der Colonisten-Schiffe werden aus Schrott gebaut, und nicht wenige havarieren, oder verschwinden ganz, ohne wiedergefunden zu werden in der Leere zwischen den Sternen.
 Viele Welten werden unabhängig und gründen kleine Sternenreiche. Meist nur ein bis vier Sonnen-Systeme groß, und ohne nennenswerte Flotten beginnt Piraterie und Freibeuterschaft ein bedeutendes Problem zu werden. Das führt zu umfangreichen Verteidigungs-Bündnissen.

Ende 24.tes Jahrhundert **DIE FARBEN DES REGENBOGEN**
 Nur noch ca 1/2 Milliarde Menschen leben auf Terra und im Sol-System, und versuchen den Planeten wieder zu entgiften und bewohnbar zu machen. Die großen Sternenreiche etablieren sich. Dabei gibt es den großen terranischen Rat mit einer weitreichenden Stimme, aber die Macht reicht immer weniger weit, und Unfrieden mit einer Terranisch gesteuerten Politik führt zu immer stärker werdenden Aufrüsten in den einzelnen Sternenreichen.

Anfang 25.tes Jahrhundert **BLUTIGE SCHWERTER**
 Die großen Sternenreiche beginnen die Kriege der Autarkie und bilden eigene selbst-verwaltende Regierungen. Die Grenzen werden fast Jährlich neu definiert, und manche Welten enden im Atom-Brand einer Anti-Materie-Bombe. Im allgemeinen werden solche schweren Waffen aber vermieden, und jene, welche den Einsatz befahlen, in aufwendigen Show-Prozessen zum Tode verurteilt.

Langsame Linear-Tr. mit 1 Lj/Tag sind die üblichen Triebwerke. und Laser, Gaus, Fernlenk-Waffen & Deflektoren bestimmen den Raumkampf.

Schnelle Linear-Tr. mit 1 Lj/h werden normal. Disruptoren, Phaser, Desintegratoren, Plasma-Waffen und Schutzschilde kommen auf.

Die ersten Hyper-Sprung-Tr. werden getestet. Fusion und A-Mat-Waffen kommen auf.

Genetische Experimente passen viele Terraner ihren neuen Planeten an.

Raumreisen sind immer noch ein Abenteuer, wengleich erste zivile Raumfahrt-Passagier-Linien sich etablieren.

Alle Schiffe, welche als „Alt“ gekennzeichnet sind, sind hier oft und gerne im Einsatz. Manche überwinden gerade erst ihre Kinderkrankheiten

Ende 25.tes Jahrhundert **EISKALTER FRIEDEN**
 Der 12te und letzte Krieg der Autarkie endet, und das Russiafrische Imperium muß der terranischen Conföderation alle 14 Grenz-Systeme geben. Seitdem gelten die Grenzen als relativ gefestigt und die Verträge werden von allen mehr oder weniger akzeptiert.

Anfang 26.tes Jahrhundert **ROTE MORGENDÄMMERUNG**
 Die PSI-Kriege nehmen ihren Anfang im Solamnischen Imperium. von dort schwappen sie zur terranischen Conföderation, welche sich bald mit dem Solamnischen Imperium verbündet.
 Innerhalb kurzer Zeit überschwemmt der Krieg gegen die PSI-Krieger-Gilden alle großen Sternreiche. Ein Zusammenschluß deutet sich an, als Larg Grissilan der junge Fayizzar-General, Cyborg-Sklaven-Armeen der PSI-Krieger sich nicht wieder im Fayizzahrischen Clans-gebiet verstecken läßt. Die Sternreiche verbünden sich zum großen Imperium und beenden die Kriege, durch den Einsatz großer Flotten.

Anfang 27.tes Jahrhundert **DIE PAPIER-TIEGER**
 Die Handels-Routen sind wieder sicher, und die großen Konzerne sind zerstört. Ein Jahrhundert des Handels, und erweiterens der bekannten Teile der Galaxie.

Anfang 28.tes Jahrhundert **EHRE & TOD**
 Das „Grauen“ nagt an den Grenzen des Imperiums, dem man anscheinend nicht widerstehen kann. Schiffe verschwinden, ganze Planeten-Bevölkerungen werden abgeschlachtet....

Ende 30.tes Jahrhundert **FINSTERNISS**
 Das Imperium ist zerschlagen, und jene Psycho-Geister-Parasieten beherrschen die Galaxis.
 Nur wer vollkommen immun gegen sie ist und nicht in die Hände jener beherrschten fällt überlebt. Die Rebellen nehmen den Kampf gegen den Zentralen Geister-Verbund auf.

Ende 32.tes Jahrhundert **WANDERNDER STAUB**
 Die Psycho-Geister-Parasieten sind besiegt. Die Sternreiche liegen in Scherben. Viel ist verloren, und Terra nur ein mystischer Name aus Geschichts-Büchern und Märchen.

.Die normalen Schiffe überwinden gerade ihre Kinderkrankheiten. Es gibt nur noch sehr wenige Schiffe ohne Hyper Tr.

!!! JETZT !!!
 Die modernen Schiffe beginnen ihre Laufbahn. Die Technik ist auf ihrem vorläufigen Höhepunkt angelangt. Von da an ist mit Stagnation zu rechnen.

Natürlich ist es möglich Abenteuer in einer der früheren, oder späteren Epochen zu spielen, oder, gar Zeitreisende zuzulassen, man muß nur ein wenig darauf achten, daß nicht immer alle Ausrüstung bekommen ist, und daß einige Dinge das Non-plus-Ultra einer Epoche darstellen, was man in anderen Epochen nur noch in den Müll-Eimer wirft.

Mitte 21.tes JH **DER HÖLLEN-MARSCH**
 Eignet sich gut für Kriegs-Abenteuer & Kampagnen, in denen die Technik der Aliens noch überlegen und mystisch ist, und in der man mit allem improvisieren muß, was man erreichen will. Angriffe auf feindliche Welten, Eroberung von Industrie-Komplexen und feindlichen Schiffen. Die Raumkämpfe sind meist nur Computer-Kriege, und Alles in allem beherrscht die Infanterie das Geschehen.

Ende 22.tes Jahrhundert **DIE WIRTSCHAFTS-KRIESE**
 Eignet sich nur für Forscher-Kampagnen, oder Konzern-Agenten-Abenteuer.

Ende 23.tes Jahrhundert **TAGE DER RATTEN**
 Der Exodus, ist ein Aufhänger für „Weltraum-Tramps“, „Colonisten-Schiffe, welche nach einer bewohnbaren Welt suchen“, „Diplomaten & Forscher“, sowie „Endzeit-Feeling“

Ende 24.tes Jahrhundert **DIE FARBEN DES REGENBOGEN**
 Eignet sich für viele Arten von Abenteuern, und Kampagnen.

Anfang 25.tes Jahrhundert **BLUTIGE SCHWERTER**
 Eignet sich für Raum-Gefechts-Abenteuer und Politische Intrigen

Ende 25.tes Jahrhundert **EISKALTER FRIEDEN**
 Eignet sich für Schmuggler-Abenteuer und Spion-Abenteuer.

Anfang 26.tes Jahrhundert **ROTE MORGENDÄMMERUNG**
 Held oder Heretiker, Jäger oder Gejagter, friedlicher Händler oder Pirat....
 Wer hier nichts findet, um daraus Abenteuer zu machen, der macht was falsch.

Anfang 27.tes Jahrhundert **DIE PAPIER-TIEGER**
 Gut für große Handels-Simulationen.

Anfang 28.tes Jahrhundert **EHRE & TOD**
 Science-Fiction-Horror und Psycho-Krimmi-Abenteuer, aber eher selten Kampagnen. Der Meister sollte von anfang an sagen, daß er versuchen wird keinen Character überleben zu lassen. Wer tatsächlich entkommt, nimmt das Grauen mit.

Ende 30.tes Jahrhundert **FINSTERNIS**
 Rebellen gegen einen übermächtigen Feind, und den Erhalt der Rasse sind Ziel und Aufgabe, aber keine leichte.

Die Boliden sind weder übermächtig, noch besonders gut in dem, was sie tun, nach Maß-Stäben des 26.ten Jahrhunderts, aber für jene ungepanzert-en Menschen mit ihren Karabiener MPs (Sturm-Gewehren) waren sie sehr gefährliche Feinde, welche sie meist nur durch Tricks vom Leibe halten konnten.

Natürlich sollen Spieler nicht die Ganze Zeitliche Entwicklung ändern können, aber sie als Aufhänger zu nehmen, damit passiert was passieren muß, und sie ihre Namen in den Ananalen der Geschichte einbrennen zu lassen ist immer wieder interessant.

Und sei es auch nur, daß sie einem Kind das Leben retten, welches nur ein oder zwei Dekaden später die ganz große Geschichte schreibt.

Ende 32.tes Jahrhundert

WANDERNDER STAUB

Viele Welten voller Ruinen, viele vergessene Kolonien, in denen manchmal noch Leben kraucht. Wer weiß, welche Abenteuer hier auf einen warten.

Welche tragischen Geschichten die alten Ruinen erzählen mögen, wenn man nur zuhört.

Und denken sie daran, daß viele der Geschehnisse zwar von Soziologen und Astrologen prophezeit wird, aber sehr viel anderes auch, und noch nie wares leicht mehr als nur wenige Jahre in die Zukunft zu blicken.

Und...

„Wenn die Nebel der Zeit erst einmal die Gebeine bedecken, werden die Sterne über die Nachfahren genauso scheinen wie zuvor.“

AvZ

2052 Juli 21,33 Uhr Mittelamerikanische Zeit

Die Landung der Boliden

Brigade General Jason Ford steht an der Com-Konsole des Alien-Schiffes, dieser pelzigen Humanoiden, als der Boliden-Kommandant die Nachricht schickt.

**Bewohner des Planeten... ...ergeben sie sich..... leisten sie keinen Widerstand...
 ... sie werden zur Verwendung in unseren Fabriken abtransportiert, oder erschossen...
 ... Boco Hasad Ende...**

Der Alie krächzte etwas, was der Übersetzer mit 20 Grossraum-Transporter, ungefähr 25 Schlachtkreuzer und etwa 200 zerstörer sowie alles in allem fast 1000 raumboote übersetzte. Er sah fast sorgenvoll aus.

Hier spricht General Jason Ford der Terranischen Streitkräfte. Ich bitte um weitere Angaben zur Entscheidungsfindung, ob wir Widerstand leisten, oder nicht. Für wenige Sekunden blieb das Com stumm, aber wieder erwartete der Boliden Kommandant,

**... Jeder meiner Transporter, welcher eine Million von ihnen aufnehmen wird, ist mit 5000 Kampfrobottern bestückt... ... hinzu kommen noch 10 schwere Bodenpanzer pro Schlacht-Kreuzer... ... zusätzlich sind die Raumboote noch mit jeweils 10 Kampfrobottern bestückt... ...Dieser Streitmacht können sie nicht widerstehen...
 ... BocoHasad Ende...**

Jason war Sekunden lang sprachlos,... .. was dachte sich der Roboter eigentlich ??? Zehn Milliarden Menschen, auf einer Welt voller Gewalt und jeder Zweite bewaffnet, und dann so eine Armee ?! ? Aber dann fing er an zu grinsen.

Hier General Ford, ich übermittle ihnen die zwanzig besten Landeplätze in Kürze, so daß sie ihre Armee landen lassen können. Der Alien schien entsetzt *Ihr wollt aufgeben ?* Jason grinste...

Nein, ich will sie nur landen lassen... während er sich umdrehte und sagte *Gebt mir unbewohnte Gebiete mit guten Verstecken für Infanterie und Panzer. am besten Täler mit Bergwerken in den umliegenden Bergen. Und...alarmiert die anderen Staaten.*

Ca 10h später geht die gesamte feindliche Flotte an den ihnen übermittelten Koordinaten nieder. In der Nähe befinden sich jeweils ca 1 Million Menschliche Individuen. Davon ausgehend, daß der Spruch von den „freiwilligen für den ersten Transport“ etwas positives sei, betrachtet der Boliden Kommandant diesen Krieg als gewonnen, bevor überhaupt gekämpft wurde. Er läßt seine Roboter-Armee als eine demonstration der Macht in

Reih und Glied antreten. Es hätte ihn wundern sollen, daß so schnell so viele Menschen zum Abtransport bereit waren.

Plötzlich eröffnen bei jedem Landeplatz ca 500 terranische Panzer und ca 100 tausend Frontlinie-Soldaten das Feuer.

Nur wenige Roboter existieren lang genug, um auch nur das Feuer zu erwidern. Innerhalb von 20 Sekunden sind die Roboter verstümmelt und verstreute Metall-Haufen, die Raumboote brennende Waracks und die Bodenpanzer nur noch Trümmer. Noch bevor die Schlachtschiffe das Feuer zu eröffnen beginnen dringen schon schnelle Infanterie-Einheiten durch die Schleusen ein und beginnen damit die Besatzung und Bewaffnung auszuschalten. Es ist nur eine Frage von Minuten, bis sämtliche Roboter vernichtet sind, und die Mündungsblitze gänzlich zum Erliegen kommen..

Der Alien starrt entsetzt auf die terranischen Bildschirme. *Aber warum dann landen lassen ?*

Wieder muß Jason grinsen *Wenn die Roboter 100 tausend Kampfroborer für unbezwingbar halten, was machen die dann erst gegen Armeen von ein bis zwanzig Millionen... ... wir gehen in den Gegenangriff, oder was meinst Du, warum ich die Flotte nicht schon im Raum vernichtet habe...?*

Der Alien glotzt *Mit welcher Flotte denn?*

Jason lacht *Weißt Du, auf der Erde befinden sich ca zwei-Einhunderttausend Atomraketen, welche auf ihre Verschrottung warten. Jede davon in der Lage eine kleine Stadt zu vernichten. Schon ein Zehntel hätte gereicht die Flotte zu vernichten, aber wo hätte ich dann eine Invasions-Flotte hergenommen....*

Jason lacht noch lange, während dem Alien immer bewußter wird, daß die Menschen alles andere sind, als hilflose, wehrlose und friedliche Sklaven.

Die PSI-Kriege

Wie alles begann, ist nirgendwo klar dokumentiert. Viele Falsche Fährten die aus ideologischen Gründen gelegt wurden vernebeln den klaren Blick darauf. Unter den vielen erzählungen darüber ist folgende wohl die Wahrscheinlichste.

Eine der unzähligen Magier-Gilden in der Terranischen Conföderation erhob einen PSI-Lord zum Anführer, der eine ein starkes Verlangen nach Macht hatte. Und so erschuf er den Kodex der Zukunft, in dem Psioniker als Genetisch weiterentwickelt gelten und somit zum herrschen über die Nicht-Psioniker bestimmt sind. Ein jeder der sich zum Psioniker weiter entwickelt, hätte den Sprung zur nächsten Stufe der Evolution geschafft, und würde in die bürgerliche Gesellschaft aufgenommen.

Zum Ziel wurde erklärt, man wolle die nächste Stufe der Evolution erreichen und sich zu Wesen weiterentwickeln, die sowohl mit allen großen Rassen kompatibel seien, als auch mächtige Psioniker.

In der Gilde wurden Hypnoblöcke bei den unteren Rängen Pflicht, die ihnen verwehrten diese Wissen an nicht PSI-Gilden-Zugehörigen weiter zu geben, und zusätzlich sorgten diese Hypnoblöcke für weitergehenden Gehorsam und die Bereitschaft Verbrechen zu begehen.

Andere Gildenmeister wurden in aller Freundschaft eingeladen, und von dem Ziel überzeugt. Letzteres ging nicht immer ohne Zwang und dergleichen ab. Schon bald wuchs die Anzahl der Gilden, welche sich diesem Ziel verschrieben hatten immer weiter.

Bei einem Fehlsprung mit einem Linienschiff verschwand der alte PSI-Lord spurlos, und die ganze Sache verselbstständigte sich. Andere mit klareren Strategischen Fähigkeiten traten an seine Stelle. Sie planten die Übernahme aller Imperien und einen gewaltigen Krieg.

Industrielle werden heimlich übernommen, so dass sie einen Teil ihrer Einnahmen an die PSI Krieger weitergeben. Zusätzlich werden Personen in Schlüsselstellungen übernommen, so dass diese heimlich den Weg bereiten. Firmen werden gegründet, geheime Stellungen aufgebaut und Kriegswichtige Vorräte angelegt.

Und doch gab es Rückschläge.

Die Lurrak waren nicht in Gilden organisiert, und sehr selbstständig. Sie hatten wohl zu viele „Weise Frauen“ und so stecken alle Versuche die PSI-Krieger-Gilden zu etablieren in schweren bleiernen Schuhen.

Psioniker Schiffs-Kapitäne mit Robotter Crews, oder mit komplett übernommenen lebenden Crews zeigten große Schwächen. Deswegen wurde ein Programm des beherrschbaren Robotters erstellt. Ein Robott-Körper wird mit einem lebenden Gehirn versorgt, welches komplett neu programmiert wurde durch Psioniker. Dieses Programm wurde als so gut eingeschätzt, dass die PSI-Krieger Gilden Sklaven von Piraten aufkauften, um ihnen Gehirne zu entnehmen.

Bis da hin verlief alles glatt, und nur noch 10 Jahre später hätte es kein Problem mehr bedeutet den großen Umsturz zu machen. Nach 30 Jahren Vorbereitung wären 10 Jahre nicht viel gewesen.

Eine Einsatztruppe unter „Kaptain Kanonenkopf“, einem Kapitän der 7ten Flotte, der im Laufe der Kriege berühmt & berüchtigt wurde, Landete auf einer Welt um dort eine „diplomatische Mission“ zu erfüllen, und scheiterten dabei katastrophal. Dabei stolperten sie aber über die geheime Station der Psi-Krieger, und zankten sich mit denen unter Einsatz schwerer und leichter Waffen herum und vernichteten den Stützpunkt vollständig.

Dummerweise hatten sie Informationen über die Machenschaften der PSI-Krieger gefunden, und fanden einen Weg diese weiter zu leiten. Alle versuche der PSI-Krieger Gilden dieses Wissen zu vertuschen scheiterte, und die Imperien begannen sich zu wehren.

Der Krieg wurde mit einer Mischung aus Propaganda gegen Psioniker und militärischer Flotten geführt. Die Psioniker führten eher einen Partisanen-Krieg. Natürlich fliegen Flotten um Stellungen an zu greifen, aber sie halten diese Stellungen nicht. Trotzdem beginnen sie den Krieg zu gewinnen.

Aus reiner Verzweiflung verbündeten sich die terranische Conföderation mit dem solamnischen Königreich, und schafften es, erste ernsthafte Erfolge zu verbuchen. Der Krieg dauert Jahre, und die Psi-Krieger sind gezwungen sich immer wieder ins Fayizzahrliche Clansgebiet zurück zu ziehen. Dort sind sie willkommen, da die Fayizzahre der Terranischen Confed feindlich gesinnt sind, weil sie die Propaganda durchschauen und sie für einen weiteren Angriff auf Freiheit ansehen.

Er als Yillussarr, die erste Fayizzahrliche clansflotte aufbaut und die Psi-Krieger aus dem Clansgebiet vertreibt endet der Krieg. Er war mit 12 Jahren einer der Sklaven gewesen, welche zu Cyborgs umgewandelt werden sollten und wurde von Kaptain Kanonenkopf damals mit befreit.

13 verfluchte Jahre dauerte der Krieg offiziell.

Doch auch danach gab es immer noch vereinzelt, die ihn kämpften.

Psi-Krieger wurde zu einem Schimpfwort für Ehrlosigkeit, Mörder und Verräter.

Ende

Technologie der Zeitalter

wird einerseits durch TECH-Level limitiert, aber auch durch schon erfolgte Erfindungen. Etwas kann also technisch herstellbar sein, ist aber noch unbekannt und wurde deswegen nie hergestellt.

- 0) Unbekannt kann nicht hergestellt werden
-) Prototypen wird vereinzelt in High-Tech Labors hergestellt.
- =) Grundlegend wird teilweise als hightech hergestellt
- #) Perfekt wird mit normalen Erschaffungswerten hergestellt

A) Höllenmarsch (Mitte 21 JH)

Terra T-Lvl 3 Boliden T-Lvl 4 Allgemein T-Lvl 3 bis 4

B) Wirtschaftskrise (Ende 22 JH)

Allgemein T-Lvl 3 bis 4

C) Tag der Ratten (Ende 23 JH)

Allgemein T-Lvl 3 bis 4

D) Die Farben des Regenbogens (Ende 24 JH)

Allgemein T-Lvl 3 bis 5

E) Blutige Schwerter (Anfang 25 JH)

Allgemein T-Lvl 3 bis 5

F) Eiskalter Frieden (Ende 25 JH)

Allgemein T-Lvl 3 bis 6

G) rote Morgendämmerung (Anfang 26 JH)

Allgemein T-Lvl 4 bis 6

H) Papiertieger (Anfang 27 JH)

Allgemein T-Lvl 4 bis 6

I) Ehre & Tod (Anfang 28 JH)

Allgemein T-Lvl 5 bis 6

J) Finsternis (Ende 30 JH)

Allgemein T-Lvl 5 bis 6

K) Wandernder Staub (Ende 32 JH)

Allgemein T-Lvl 2 bis 4

Technologie		T-Lvl	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
Maximaler Tech Level			4	4	4	5	5	6	6	6	6	6	7	
Infanterie-Waffen Nahkampf		1	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Infanterie-Waffen Fernkampf		2	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Fahrzeug-Waffen		3	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Raum-Waffen		4	-	=	=	=	=	=	#	#	#	#	#	
Projektile		2	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Bolzen		3	0	-	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Laser		3	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Phaser		4	0	-	-	=	=	#	#	#	#	#	#	
Paralysator		3	=	=	=	=	=	#	#	#	#	#	#	
Gyrojet		3	-	=	=	=	=	#	#	#	#	#	#	
Schrot		2	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Archaisch Projektil		1	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Nadler		4	-	=	=	=	=	#	#	#	#	#	#	
Disruptor		4	0	-	-	=	=	=	#	#	#	#	#	
Blaster		4	0	-	-	=	=	=	#	#	#	#	#	
Desintegrator		5	0			-	=	=	=	#	#	#	#	
Flammer		2	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Plasma Flammer		4	0	-	-	=	=	=	#	#	#	#	#	
Plasma Granate		5	0	0	0	-	=	=	=	#	#	#	#	
Fusions Granate		6	0	0	0	0	0	-	=	#	#	#	#	
Energie Granate		6	0	0	0	0	0	-	=	#	#	#	#	
Ionen Granate		4	-	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Explosions System		2	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Raketenwerfer System		3	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Scharf		1	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Stumpf		1	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Energie-Feld-Klinge		4	0	-	-	=	=	#	#	#	#	#	#	
Energie Klinge		3	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Desintegrator Klinge		5	0	0	0	-	-	=	=	#	#	#	#	
Kleber		2	-	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Nerfenstrahler		4	0	-	-	=	=	#	#	#	#	#	#	
Hyper-Strahler		5	-	-	-	=	=	=	=	#	#	#	#	

Technologie		T-Lvl	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
Maximaler Tech Level			4	4	4	5	5	6	6	6	6	6	7	
Bodenfahrzeuge		2	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Wasser Fahrzeuge		1	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Schweber		2	=	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Walker		3	-	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Robotter		3	#	-	-	=	=	=	#	#	#	#	#	
Interne Struktur		1	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Panzerung		2	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Schutzschilde		3	-	-	-	=	=	#	#	#	#	#	#	
A-Grav		3	-	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Atom-Reaktor		2	=	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Müllzersetzungs reaktor		3	-	-	-	=	=	#	#	#	#	#	#	
Fissions Reaktor		3	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Plasma Reaktor		3	=	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Fusions Reaktor		4	-	-	-	=	=	#	#	#	#	#	#	
Schwarzschild Reaktor		6	0	0	0	0	0	-	-	=	#	#	#	
Anti-Materie Reaktor		5	0	0	0	-	-	=	=	#	#	#	#	
Cyberware		3	-	-	-	=	=	=	#	#	#	#	#	
Med-Drogen		2	-	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
PSI-Elektronik		3	-	-	-	-	-	-	=	#	#	#	#	
Holo-Bild-Systeme		3	-	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Genetische Verbesserungen		2	=	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	
Langsame Linear Triebwerke		3	=	=	=	#	#	#	#	#	#	#	#	
Schnelle Linear Triebwerke		4	0	0	-	=	=	=	#	#	#	#	#	
Hyper-Triebwerke		5	0	0	0	0	-	-	=	#	#	#	#	
Hyperraum-Straßen		4	-	=	=	=	=	=	=	#	#	#	#	
Wurmloch-Triebwerke		4	-	0	0	0	0	0	-	=	#	#	#	
Teleport-Elektronik		5	0	0	0	0	0	-	=	#	#	#	#	

Abenteurer

Abenteurer, daß Erleben von Geschichten, Lösen von Rätseln, Bestehen von Gefahren und das große Ganze. Es gibt viele Möglichkeiten. Als Tip für unerfahrene Spielleiter ist das kaufen eines Science Fiction Romanes, oder mehrerer, und das entwickeln einer groben-Story-line (Geschichte). Wirklich bekannte Science-Fiction zu nehmen, hat den Nachteil, daß zu viele Spieler diese Geschichte schon kennen. Aber versuchen wir doch einmal ein paar einfache Story-Lines zu beschreiben.

A) Apokalypse now!

Die Truppe ist ein zusammengewürfelter Haufen, welcher am Rand der Vernichtung steht, und nur wenn sie die schwierige Aufgabe schaffen, den Vollautomatischen Abschubvorgang der Anti-Materie Torpedos zu stoppen, haben sie eine Chance zu überleben.

B) Der Höllen-Tripp!

Die Gruppe besteht aus Individuen, welche sich noch nicht kennen, aber die gemeinse Fahrt an Bord dieses Raumschiffes, das Einspringen in Crew-Funktionen, und das gemeinsame Überstehen von Gefahren schweißt sie zusammen.

C) Kopfgeld!

Eine horrende Bestechungs-Summe, oder ein grandioses Kopf-Geld, verleitet die Gruppe diesen Auftrag an zunehmen. Findet jene bösen Piraten, welche schon so viel schlimmes angestellt haben, und ballert sie zur Hölle.

D) Der Schutz-Auftrag!

Der Firmen-Chef befiehlt seinen Angestellten, eine für die Firma imens wichtige Persohn, oder deren schwer zu kontrollierenden Nachwuchs in Obhut zu nehmen, und ihr das Leben so weit als möglich zuerleichtern. Die ist nicht wirklich im vollen Sinne der Schutzbefohlenen Persohn, und so versucht sie diese Los zu werden. Aber gerade dieser Aufwnad an Schutz ruft Entführer auf den Plan.

Zusammensetzungen
der Gruppe für
Abenteurer

Wichtig
~ brauchbar

Raumfahrer

Raum-Pilot
Raum-Ingeneur
Sensor-Offiz
Bordschütze
Bord-Artzt
~ Reserve/ Jagt-

Pilot

~ Kapitän
~ Diplomat
~ Unterhaltungs

Offiz

~ Wissenschaftler
~ Tech
~ Programmierer
~ Soldat
~ Psioniker

Zivilisation & Kampf

Soldat
Infantrist
Scout
Sanitäter
Assassin
Infantir-Tech
~ Psioniker
~ Tech
~ Versorgungs-

Offiz.

~ Fahrzeug-Pilot
~ Raum-Pilot
~ Bord-Schütze
~ Tech
~ Barbar

Zivilisation & Geheimnisse

Wissenschaftler
Ingeneur
Pilot
Psioniker
Diplomat
~ Soldat / Polizist
~ Assassin
~ Tollpatsch
~ Diener
~ Künstler
~ Handwerker
~ Großmaul

E) Die Kampagne!

Ein großer Feind, mit einem großen Ziel.... Und dann jen Heldengruppe, welche den ausgeklügelten Plan stört und gefährdet. Immer wieder tauchen sie auf, so daß erte Gegenmaßnahmen eingeleitet werden. Sabottierte Schiffs-Teile, Behördliche Schwierigkeiten, gezielte Anschläge mit Raufbolden, Scharf-Schützen und Bomben.

Viele Abenteuer lang verdichten sich die Informationen, bis die Gewissenheit besteht, daß sich die Abenteuere in einem Krieg befinden, der zu groß für sie ist. Aufgeben & fliehen, oder den Kampf aufnehmen???

F) Religions-Krieg!

Den Helden entstehen behördliche, oder andere Probleme, weil sie anders sind, als der Rest der Bevölkerung, und dies gerade, wenn der sofortige Start aus diversen Gründen, welche geheim zu bleiben sind, nicht sinnvoll ist. Tarnen, oder Konfrontation.???

DAS ERSTE ABENTEUER

Es prägt mehr als alle anderen, welche folgen werden. Es soll den Spielern zeigen, welchen Stil, der Spielwelt zu spielen wünscht. Und wenn es für alle Spielleiter, Spieler, Charaktere das erste Abenteuer ist, dann soll es die Spiel-Mechaniken erklären. Mit einem Beispiel für ein Szenario (Geschichte) des Tüpes B) der Höllen-Trip.

Nennen wir es also das ALLERERSTE-ABENTEUER.

Der Luxus-Liner „Robin-Star“ aus der Bird-Star Serie ist ein eher neueres Schiff, welches den Rundkurs durch die 12 bekanntesten Systeme der Imperien fliegt. Terranische Conföderation, Solamnische Imperium, Lurrack-Imperium, Russiafrische Imperium, Fayizzahr-Clansgebiet, und Zyloh distrikt.

Fragen sie, wie die Charaktere an bord des Schiffes kommen.

- Sie bezahlen für eine Luxus-Fahrt, weil sie es sich leisten können, und ihre Charakteresich erhöhen wollen.

- Weil sie eigentlich nur eine Passage wollten. Durch Zufall, werden sie für Besatzungs-Mitglieder gehalten, und der Posten läßt sie durch. oder der Posten ist gerade abgelenkt.

- Ihre Verfolger sind ihnen auf der Spur, und der Eicheck-Warte-Raum ist ein gutes Versteck, welches man nur nicht verlassen kann, weil die Verfolger immer noch in Sichtweite sind, und die andere Tür führt am Ticket-Automaten vorbei ins Schiff.

- Die Arbeitslosen Versicherung in der terranischen Conföderation beinhaltet auch eine Lotterie, welche wenigen erlaubt, direkt vor der Einweisung in die schlecht bezahlte Zwangs-Arbeit, eine Luxus-Rundreise zu gewinnen, (und auf einem anderen Planeten sein Glück zu

Hintergrund-Infos zu dern einzelnen Rassen, wie z.B. Aussehen, mentale Einstellung, grobes Sprachmuster, sollten aus dem Handgelenk kommen.

Es bedarf keiner vollständigen Pläne, sondern nur einfacher Strukturen mit Gang-Zeichnungen, damit die Phantasie der Spieler angeregt wird.

Die genaue Ausrüstung der Charaktere ist unerheblich, da schwere Waffen auf dem Schiff verboten sind, und die Möglichkeit besteht waffen in einen gepanzerten transportablen Safe zu packen, welcher in einem der Bug-Fracht-Räume sicher untergebracht ist.

Sollten sie den Computer spielen, so ist es ein nicht zu verachtender Bonus, wenn sie dabei eine Hand zum sprechenden Enten-kopf formen, und ihn beim Sprechen konform bewegen. So weisen Spieler immer, wenn der Computer spricht, und es könnte passieren, daß sie versuchen, am Ende des Abenteuers, dem Spielleiter diese Hand zu amputieren, oder symbolisch zu erwürgen.

Gönnen sie ihnen notfalls eine erwürgte Todes-Szene.

versuchen), und erst nach der Rückkehr, in die Zwangs-Arbeit eingegliedert zu werden.

- Sie gehören zum Angeheurn Beiboot, welches Begleit-Schutz fliegt.

Jetzt brauchen wir noch einige Charactere, welche von Spielern erschaffen, oder als NSCs bereit-gestellt werden können.

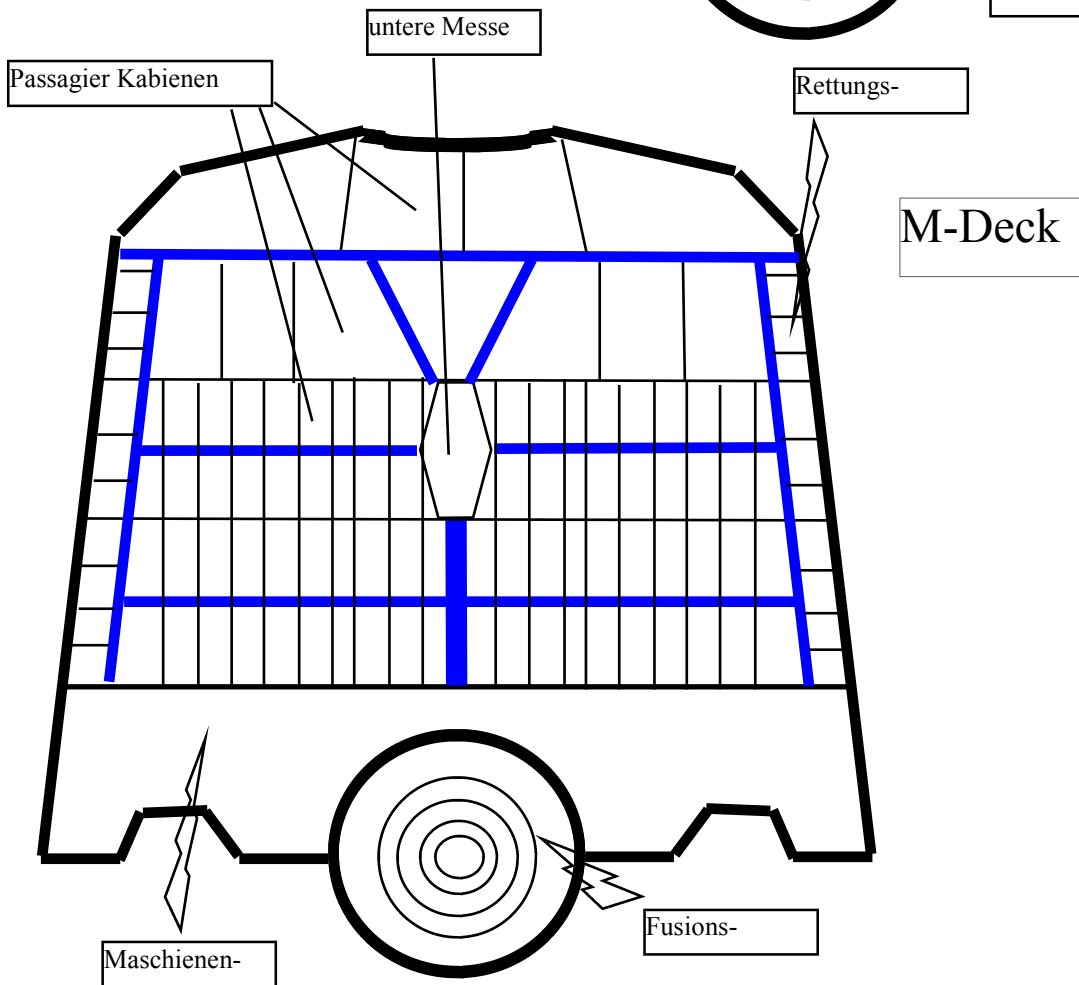
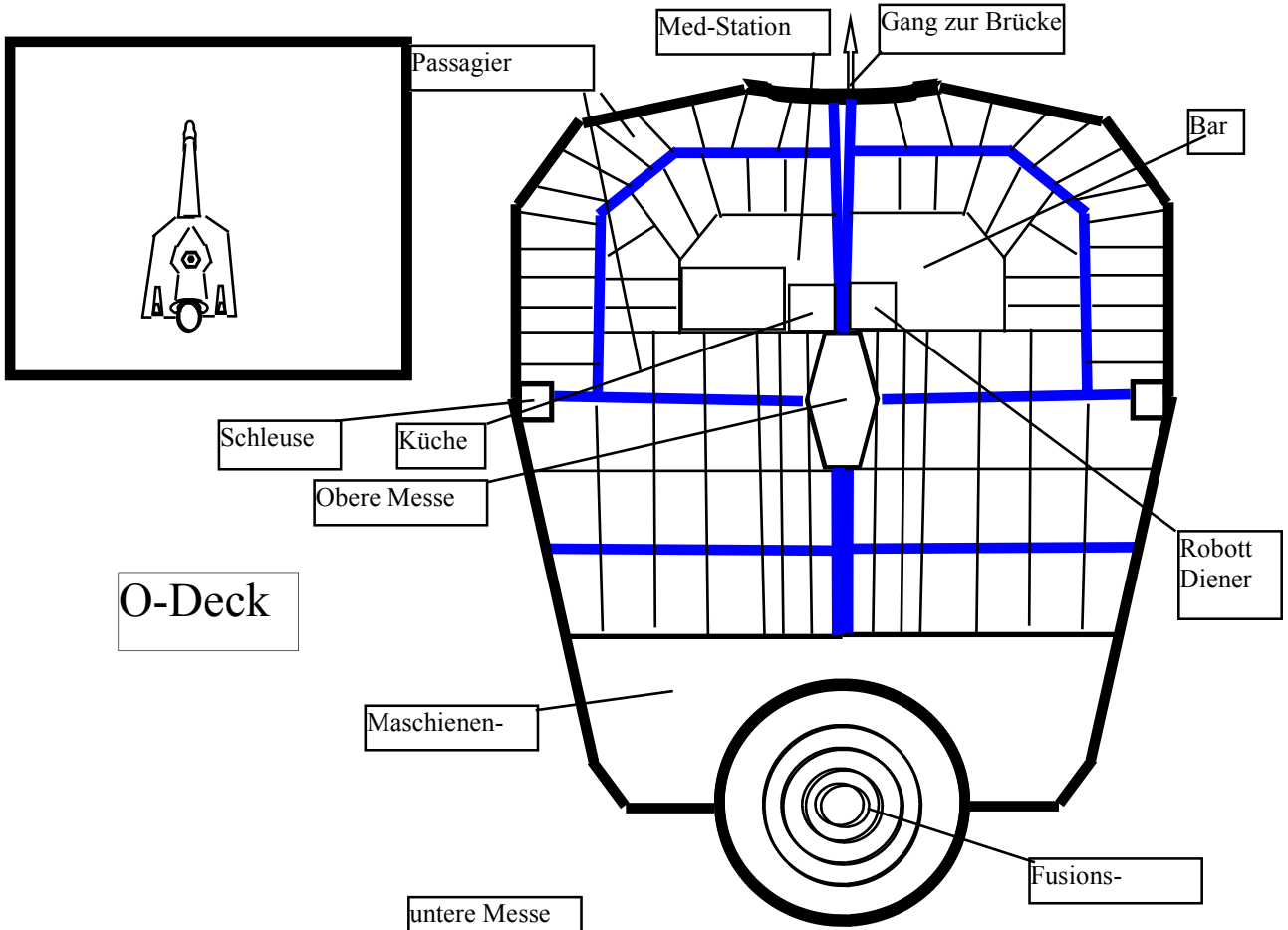
Der berühmte „Raumboot-Pilot & Schmuggler“ mit dem „gute Mischung aus Feuerkraft, Frachtraum und Passagier-Raum“ Raumboot, dem eigentlich eine gute Mannschaft fehlt.

Er sollte zu einem Schmuggler und Piraten, oder Kleinfrachter -Clan gehören, und das Raumboot sollte ihm gehören. Zwar ein heimlicher Menschen-Freund, aber nicht naiv, denn den Sicherheits-Code für sein Raumschiff wird er nicht preisgeben.

Das hilflos scheinende etwas, was alle anderen beschützen wollen, und welches eher pazifistisch und zurückhaltend ist, aber Notfall, wenn Persohnen, an denen ihr viel liegt, gefährdet sind, als Psionikerin mit PSI 15 einschreitet, und ansonsten mit Medizin, oder Psi-Heilung eine wertvolle Unterstützung ist, wenn sie gebracht wird. Wie wäre es, wenn sie die (Schwester/Tochter/Enkelin) des Schmuggler wäre, und gerade eine Ausbildung (ohne größeren Erfolg) auf dem Raumboot angefangen hat.

Der etwas andere Tech, welcher den Mut hat, durch brennende Maschinenräume zu laufen, wenn es seien muß. Am besten mit Robott-Werkzeug und einem etwas besseren Raumanzug.

Immer etwas Pech mit den vorherigen Anstellungen, oder Behörden, aber ein guter Kerl, mit dem man Pferde stehlen kann.



Nun brauchen wir noch wichtige NSCs (Nicht-Spieler Charaktere)

Der Kaptän ein als Kapitän völlig unerfahrener Show-master, dessen Aufgabe das Präsentieren ist, während der 1.O der eigentliche Kapitän ist.

Der erste Offizier 1.O, erfahren, klug, gebildet, und ein Mann der Tat.

Der Bord-Arzt ein alter Sackarathas, der gerne mal ein paar Dinge zuviel einsammelt, aber sich an die Sitten und Gewohnheiten der Menschen gewöhnt hat, und sich zu wehren weiß. Ein altes Schlitzohr... sozusagen.

Die Bord-Ingenieurin, welche sich gerne mit dem Bordarzt anlegt, wobei es aber eher freundschaftliche Späße sind, wie z.B. ungehorasme Comp o.ä. Sie hat dem Computer ein gewisses Maß an Humor beigebracht.

Der Verdeckte Entführer, welcher mit einigen Piraten zusammen versuchen will, das Schiff zu kapern, um eine bestimmte hochstehende Persönlichkeit zu entführen

Die Piraten Kämpfer, Comp-Hacker, Pilot, Tech (sie sind keine kaltblütigen Mörder.)

Die Soldaten Unerfahren Soldaten, welche eine Hochstehende Persönlichkeit beschützen sollen. ca 4 Stück. z.B. eine Gräfin aus dem Solamnischen Imperium

Der Terranische Sicherheits-Offizier. Er hat zwar an Bord keine offiziellen Befugnisse, aber trotzdem wird er versuchen sie durch zu setzen, denn er versucht ja jenen berüchtigten Piraten (Schmuggler) festzu nehmen, damit jener nicht versuchen kann, die Robin-Star zu entführen.

Der Kampfrobotter, mit dem Namen, welchen man einem Kampfhund geben würde. Excalibur, Morpheus, ... und der üblen Feuer-Kraft von ca 4 Bolzen-MGs

jede Menge Mitreisende

Der Intelligente Chimpansen-Zirkus, das Lehrer Ehepaar, die Fayizzahrliche Gravball-Mannschaft mit Trainer und Mannschafts-Arzt, der berühmte Hyper-Physiker mit Familie, Enkelin und den einfachen Stab, falls ihm mal wieder eine seiner wirren Ideen durch den Kopf schießt, und der falls notwendig trotz seiner bestimmt 120 Jahre immer mal wieder sagt, ja, ich habe mal ein Semester darin gehabt, ich werde mal versuchen, mich darum zu kümmern. Die Musiker-Truppe, mit ihrem Agenten auf dem Weg zur nächsten Tournee, die Händler und Anwälte....

Es gibt ein Oberdeck & ein Mitteldeck, weche eine

VerbindungsTreppe in den Messen und dem Maschinen-Raum haben, sowie ein Unterdeck, welches durch den Maschinenraum zu erreichen ist, in dem die normalen Frachträume sind. Das obere Hangardeck ist von der Messe aus, durch einen kleinen Aufzu zu erreichen.

Im Gang zur Brücke sind die Kontrollen der Lebenserhaltung, und dann kommt die doppelte Sicherheits-Schleuse mit dem Kriegs-Roboter, der nur jene durchläßt, welche der Computer als berechtigt einstuft.

Vor der Brücke gibt es noch eine Bug-Schleuse, und ein paar kleine Ausrüstungs-Laderäume für Raumanzüge, Waffen, Lebensmittel, Überlebens-Ausrüstung u.ä.

Das von lebenden Stewards gereichte Essen istechte Nahrung, und kein Syntho Fraß. Selbst größere Mengen für Lurracks, oder Sackarathas stellen keine ernsten Probleme dar.

Dazu leichte Alkoholika oder stärkere Syntho-hohlika, welche weniger schädlich sind.

Es lohnt sich, zwei Listen zu machen. Die eine mit der Beschreibung, wie z.B. Aussehen, oder was das für eine Figur ist, und die zweite ein Kabinen-Belegungs-Plan mit Namen und Zimmer-Nummer. Ca 5 Suiten, 10 große Kabinen, 40 mittlere Kabinen und ca 55 kleine Kabinen. Natürlich ist noch eine Verschiebung der Anzahlen im Vorfeld möglich.

Der erste Tag an Bord ist zur Aklimatisierung, das Raumschiff (oder den Computer mit dem etwas hinter sinnigen Humor) kennen lernen, mit Anderen reden, oder einfach nur glücklich über etwas Ruhe sein. Das Schiff wird in der Nähe der Sonne vorbei fliegen, um den Gästen diese Spektakel zu zeigen, und dann gemütlich in Richtung des System-Randes Gondeln. Der Erste Hyper-Sprung wird eingeweiht, durch ein allgemeines Abend-Essen in der oberen Messe.

Alle Crew-Mitglieder, die Stewards, und alle Gäste werden darum gebeten teil zu nehmen.

Nur der 1.O. bleibt auf der Brücke.

Da sowohl die Bord-Ingenieurin, als auch der Piraten-Hacker an Computer herumgefumbelt haben, wächst sich die einfache Unannehmlichkeit zu einer ernstesten Neurose heraus.

Er kann zwischen einem ernstesten Befehl, oder etwas, was er als Scherz behandeln darf nicht mehr unterscheiden, und fängt an, die ersten Befehle (im Scherz) zu ignorieren. Teile seiner Berechnungs-Algorithmen wurden versehentlich beschädigt, so daß alle berechneten Kurse automatisch völlige Fehler ergeben.

Das Essen beginnt mit dem Gefühl für eine Sekunde durch Watte zu gehen (Sprung 1)

Mitten beim Essen bemerken einige aufmerksame Charaktere, daß jemand in der Messe eine Waffe unter der Jack trägt (terranischer Sicherheits-Offizier), und mit der solamnischen Gräfin spricht (hochstehende Persönlichkeit), welche ihm erlaubt, über die Soldaten, welche mit Stunner-Pistolen bewaffnet sind zu verfügen. Er geht auf eines der Crew-Mitglieder, welches offensichtlich zum Begleit-Schutz-Jäger gehört (Schmuggler) zu, und zieht die Waffe. Dabei ruft er „Hände hoch, Pirat.... ich bin Leutnant des Terranischen Sicherheitsdienstes, und nehme sie hiermit mit ihrer Crew fest. und setzt dem Schmuggler die Pistole an den Kopf.

Wenn alles glatt-geht, so werden die Crew-Mitglieder fest genommen, entwaffnet und in einzelne Kabinen gesperrt, um befragt zu werden. Der Offizier entschuldigt sich für die Störung, und es ist möglich, daß einige Spieler-Charaktere mit dem Schmuggler Kontakt aufnehmen, oder sich auf die Seite der Terranischen Conföderation schlagen, um

Das Raumboot des Schmugglers hat einen hervorragenden Diebstahlschutz, und wenn jemand es schaffen sollte, oder sich zusehr damit beschäftigen sollte, so treten extreme Verteidigungsmaßnahmen ein.

z.B. das Aktivieren von Schiffs-Geschützen und somit die Zerstörung des Hanga-Tores, inkl. des Todes des Einbrechers, oder notfalls eine kontrollierte Sprengung des Schiffes, unter Vernichtung des gesamten-Hangar-Bereiches, und einem großen Teiles des Schiffes, wenn der Einbrecher sich nicht selbst opfert, und das Raumboot startet.

Den Schmuggler um zu bringen ist also nicht wirklich die Standard-Lösung, und würde die Charaktere wahrscheinlich alle früher oder später töten.

Der Versuch auf diese Art an Raumboote zu kommen, ist so verlockend, daß man den Spielern im Vorherein klar machen sollte, daß killen, bedeutet, wahrscheinlich selbst gekillt zu werden. und es besser ist, durch kluges überlegtes Handeln das zu erreichen, was man will. Ansonsten hat man sehr schnell eine Gruppe, welche alle Probleme durch Mord löst.

aus dem Schmuggler seinen (nicht vorhandenen) Plan dieses Schiffes betreffend heraus zu bekommen.

Wenn es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommt, wird der Schmuggler irgendwann seine versteckte Pistole herausreißen, und sich seiner Haut wehren. Ein stunden, der schlimmsten Charactere, oder eine schwere Verletzung, sollte den Kampf binnen weniger Sekunden max 6 Runden 60 Sek beenden. Denn dann kommt irgendwann der Kampfrobotter herein (wenn alles eigentlich vorbei ist und fordert alle auf, ihre Waffen fallen zu lassen.

Bei 4 Bolzen-MGS ist das eine sehr sinnvolle Aktion. Der Kapitän wird aufstehen, und etwas von „beruhigen sie sich“, wir haben jetzt wieder alles unter Kontrolle sagen, bis durch die Tür der 1.O mit einer Laser-MP herein-gestürmt kommt, nur um vom Kampfrobotter mit ca 10 Salven aus den MGs niedergemetzelt zu werden. Der Kapitän wird versuchen dem Abschalt befehl zu geben, was der Computer ablehnt. Die Pirate-Abwehr sei aktiv, und könne nur von derBrücke abgeschaltet werden, desweiteren (der 2.O wird beim verlassen der Messe niedergeschossen) seien sie alle als Piraten klassifiziert, und dürfen den Raum nicht verlassen, als die Bord-Ingeneurin es geschafft hat das Licht auszuschalten.

Die Crew versucht sich an den Kampfrobotter heran zu schleichen, welcher aber wegen seiner Sensoren nicht blind einen großen Teil seiner Munition dabei verbraucht, die Crew zu eliminieren. Als der Computer das Licht wieder anschaltet, sind viel schwer verletzt, und die Crew bis auf den verletzten Kapitän tot. Der Schmuggler ist nicht mehr im Raum (wird von seinem Crew-Mitglied verletzt heraus-, und zu einer Kabine gebracht. Der Kampfrobotter hat zwar noch Munition, wird aber vom Computer zum Nachladen zur Brücke befohlen.

Sollte er effektiv verfolgt werden, wird er seine Verfolger gnadenlos niedermetzeln.

Die Versuche, mit den Rettungskapseln zu fliehen wird vom Computer durch Versiegelung erst einmal vereitelt, (sie währe hier im Leer-Raum auch sinn-los) bis der Kampfrobotter durch die Gänge schleicht, und die Gäste vor ihm fliehen, während andere versuchen, die Verletzten in Not-Operationen zu retten. Falls die Charactere es nicht tun, wird ein Body-Guard des Professors, oder jemand anderes anfangen, die interne Bild-Aufnahme zu zerstören, und die Tech-Robos in ihrem Raum einzusperren. In letzter Sekunde wird er hinter dem Kampfrobotter aus einer Deckung heraus auftauchen, und ihn mit einemKritischen treffer, den Zentral-Prozessor von dem Bewegungs-Kontroll-Teil abtrennen. Dann wird der Computer versuchen die Tech-Robos um zu programmieren, und sie mit Küchen-Geräten zu bewaffnen, oder den Kampf-Robotter wieder reparieren zu lassen. Und immer weider im 1

Stunden Takt, erfolgt das Warte-Gefühl (Hyper-Sprung) mit den ja falschen Koordinaten.

Falls es nicht zu diesen Problemen kommt, kann man ähnlich Endresultate herbei führen, wenn vier oder fünf Sprünge später die Piraten einen Teil der Crew festsetzen, und betäuben, sie in das zweite Raumboot sperren (eine Adder ohne Hyper-Triebwerk), und sich mit dem Kampf-Roboter an zu legen. Dabei kommt es zur Katastrophe, der 1.O wird tödlich verletzt, die Piraten und der Kampf-Roboter werden mitsamt der Adder bei einem explosiven Druck-Verlust aus dem Schiff geschleudert. Der Computer dreht durch, denn nur Sekunden vor dem nächsten Sprung kann er nicht abbrechen, oder umkehren. und heult das ganze Schiff zusammen. (sollte jeden wecken).

Egal wie es dazu kommt....Nach den relativ erfolglosen Versuchen der Charaktere oder anderer Gäste, auf die Brücke zukommen, begeht der Computer einen gefährlichen Fehl-Sprung, welcher ihn an ein sehr starkes Gravitations-Feld bringt.

Er dreht das Schiff in Heck gegen die Gravitations-Richtung, und gibt Voll-Schub, um die Zeit bis zur Vernichtung soweit heraus zu zögern, daß das Hypertriebwerk für einen Sprung geladen ist. Das Schiff vibriert, der Fusions-Reaktor jammert unter der Überlastung und dann wird dem Computer klar, daß er ohne Hilfe dieser Piraten keine Chance hat. Und ist bereit, sie sich selbst helfen zu lassen, indem einige von Ihnen den Zugang zum Maschinenraum erhalten, und so eine Hyper-Triebwerks-schnell-Ladung versuchen. Oder etwas ähnliches. Die Brücke wird der Computer auch auf die Gefahr der Zerstörung nicht frei geben. Eine Flucht mit dem Schmuggler würde das Problem nicht verkleinern, sondern nur die Anzahl der Überlebenden mindern.

Irgentwie sollte diese Hyper-Sprung-gelingen. Sei es, daß sie es schafften, und somit die völlige Zerstörung verhinderten, und nur einen schlimmen Fehlsprung erleiden, oder dadurch daß sie die Situation durch einen Mißerfolg verschlimmern, und somit einen schlimmen Fehlsprung erleiden. Dieser Hyper-Sprung ist anders der Warte-Effekt scheint sich endlos (4 min) zu verlängern und nimmt einem die Möglichkeit zu atmen. Die ersten werden bewußtlos, ohne zu Boden fallen zu können, denn eine Zeitverzerrung ist aktiv.

„Crew bitte auf die Brücke“,
 „Piratenalarm“,
 „Kapitän, bitte melden“,
 „Interne Sensoren melden feine Bewegungen, alle Passagiere bitte in den Kabinen bleiben“,
 „Hypersprung in 5...4...3 ...2...1 Sprung“,
 „Das Beiboot ist verloren“,
 „37252-335528 auf 979629-1142“

Auf diesem Flug fehlt ja nur noch das Hyperraum-Grauen.....

Der Reaktor glüht, und die Raum-Temperatur beträgt um die 220°C. Die Plastik-Verkleidung läuft von den Wänden, und der Lärmpegel ist apokalyptisch.

Thelepathen können mentale Hilfe & Panik-Schreie losschicken, und damit etwa 16 min Text an andere Verteilen.

Schiffs-Status...
 Panzerung lädiert
 Struktur OK
 Fus-Reaktor aus
 Reserve aus
 (explosion bei Reaktivierung ist wahrscheinlich)
 Notenergie läuft
 Schirme aus
 Reserve 10%
 (stehen auf ballistisch)
 Schub-Tr aus
 Reserver lädiert
 Brems-Tr minimal
 Reserve aus
 Hyper-Tr aus
 Reserve aus
 (reparabel für 1 Sprung)
 Lebenserhaltung aus
 Reserve OK
 usw..usw..usw

Dann mit einem Schlag ist alles vorbei. Lassen sie jeden eine Ko (Konstitutions-) Probe machen, in der kritische Erfolge & Versager ausgeklammert werden. im Bereich Ko x1 = 1 min, Ko x2 = 2min... Bewußtlosigkeit.

Nach dem Wiedererwachen hat sich die Geräusch-Kulisse geändert.

Der Reaktor, und die Triebwerke sind aus, der Computer gibt nur lautes statisches Rauschen von sich, die Bildschirme sind ausgefallen, und man hört ein Scheuern am Rumpf, welches immer wieder von leichten Erschütterungen unterbrochen wird.

Vom Fehlsprung, durch eine Ionen-Wolke aus dem Hyperraum gerissen, gerade noch rechtzeitig, bevor alle an dem Unvermögen zu atmen gestorben wären. Die Ionen-Wolke, hat stark störende elektro-magnetische Effekte, welche den Computer und alle komplexe Elektronik, aber nicht einfach-Elektrik und Lebenserhaltung lahmlegen.

Jetzt ist der Zeitpunkt, die Schotte zur Brücke manuell zu öffnen, ohne, daß der Computer die Verriegelung halten kann. Einmal auf der Brücke ist es möglich, den Computer einige der Charaktere als Notfall-Ersatz-Crew zu akzeptieren, sollte er irgendwann wieder anspringen, sobald die Ionen-Wolke verlassen wurde.

Von nun an gibt es mehrere Möglichkeiten

A) Das System ist bevölkert (irgendwie Landen und Abenteuer-Ende)

B) Das System ist unbevölkert (Reparaturen für mindestens einen Sprung, und dann zum nächsten bewohnten System, und dort landen), oder (alle Rettungskapseln in das Raumboot bauen, und noch zusätzliche daran unterbringen, und somit mit allen Passagieren durch den Hyperraum mittels-Linear-Sprung-Technik zum nächsten System)

C) Das System beinhaltet noch ein Geheimnis. z.B. ist es das alte Fayizzahr-System, in dem vor ca 800 Jahren der ehemalige Fayizzahrliche Imperator gelebt hat, und starb (seitdem Anarchie). Die zwölf-Planeten sind von einer riesigen Gaus-Kanone zerstört worden, und bilden eine Riesige Dreck und Micro-Meteoriten-Wolke im gesamten System und nur der Haupt-Planet besteht noch zu 2/3 teil, als Atmosphäre loser Steinhaufen. Man könnte z.B Die letzten Daten der Schlacht mit 10 ca 50m durchmessenden Meteoren, welche auf den Planet zustürzen sehen, und den verzweifelten Abwehrkampf, der Streit-Kräfte, welche sich auch noch mit mehreren Verbänden kleiner feindlicher Schiffe einen Kampf liefern müssen. Daß drei dieser Meteore durchkommen, und den Planeten-Schild aufreißen, und somit der Riesen-Reaktor im heißen -Planeten inneren explodiert, und diese ehemals

Natürlich kann das Ende des Abenteurers der direkte gleitende Übergang in das Folge-Abenteuer werden.

Dann sollten sie irgendwann den Spielern in einer Situation welche einen Stop verträgt sagen...

„OK, wir sind fast schon im nächsten Abenteuer, ich vergebe jetzt die EPs, und lasse euch steigern, es wurden halt auch verschüttete Fähigkeiten freigesetzt.“

„Das Allererste Abenteuer sind immer und ohne Bonus 100 EP für jeden. Es gibt beim ersten mal keinen Bonus für gutes Spiel, oder so. Später schon. Ab 100 EP steigt man auf den Rang Abenteurer, darf eine einzelne Stufen-Steigerung erlernen, bis zu maximal Stufe 6, bekommt dann noch 10 Fertigkeit-Punkte zum Verteilen und eine zufällig ermittelte Atributs-Steigerung (und ggf Senkung)

In diesem Abenteuer werden gelernt... Fertigkeiten anwenden, geg Infanterie-Kampf Technik & Wissenschaft Der offene Kampf ist gefährlicher, als aus einer Deckung heraus zu handeln. Technik hat Tücken.... Niemand zurrück lassen.

blühende Welt verwüstet. Die Schüsse kamen von einem 500km durchmessenden Planetoiden, in dem eine 500km lange und 100 breite Gaus-Beschleunigungs-Röhre für Meteore gebaut wurde. Die Basis, auf der Rückseite, ist getarnt, aber man sieht viele Sturm-Shuttels, welche vom Planeten stammen. In einem verzweiferten Kampf haben sich Angreifer und Verteidiger gegenseitig ausgelöscht. Nur, daß die Lebenserhaltung, und die Pflanzen, sowie angepaßte Ratten den Sauerstoff-Gehalt bis zu 90% hochgetrieben haben. An der Station anzu docken ist klug, eine Waffe abzufeuern, oder zu rauchen nicht. (Stunner entzünden nicht unbedingt, aber es sieht halt so aus.

Aber wenn man das Risiko eingeht, könnte man in einem der getarnten Hangars noch einen uralten reativ brauchbaren Frachter finden, und Starten.(sorgen sie dafür, daß die Station es nicht wirklich überlebt, und denken sie daran, daß die Fayizzahr es bestimmt nicht mögen, wenn man ihre Gschichte von der Befreiung von der Herrschafft in den Dreck zieht.)

D) Ein monatelanges Ausharren auf einem kargen Planeten, bis ein zufällig vorbei kommendes Schiff die Schiffs-brüchigen aufliest.

Am besten wäre es, wenn sich hierdurch eine Gruppe gebildet hätte, welche gelernt hat zusammen zu arbeiten, und welche mit Hilfe des Raumbottes des Schmugglers von nun an von einem Abenteuer ins nächste schliddert. Denkbar wäre auch, daß sie die Robin-Star, oder den alten Frachter flott machen, und nun ein Raumschiff ihr eigen nennen.

Sie könnten natürlich von nun an immer zu Schwarz-Sehern und Planeten-Ratten werden, und sich jedesmal, wenn es um einen Raumflug geht mit Händen und Füßen dagegen sträuben.

Es ist erlaubt, daß die Charactere den Computer vernichten, weil er sie zu sehr zur Verzweiflung gebracht hat. Man hat ja notfalls noch den Bordcomp des Raumbootes.

Ärgern sie sie ruhig mit einem neurotischen Computer, der sich nur höchst ungerne etwas befehlen läßt und auch wiederworte gibt.

Kinder des Sternenglanzes

Kampagne

Kinder des Sternenglanzes, wandern zwischen den Welten, berühren die Sterne und sehen die Nebel der Zeit. In der Zeit der 'roten Morgendämmerung' treten sie aus dem Schatten der Zeit auf die Bühne der Geschichte, um gegen das anzutreten was sie auch einmal waren.

In den Analen der Geschichte werden sie wohl nur wenig Erwähnung finden, denn selbst wenn ihr Name bald den Großmeistern der PSI-Krieger gilden ein Alptraum wurde, so waren sie immer ein Geheimbund, der mit den anderen PSI-Krieger-Gilden unterging.

Doch laß mich ihre Geschichte erzählen, erlebt, was PSI-Krieger einmal waren.

Es war am Anfang des 26.ten Jahrhunderts im Jahre 2501 als die Gilden-Meister der PSI-Krieger Gilden versehentlich den Krieg begannen, welchen sie erst ein Jahrzehnt später hatten führen wollen. Sie wollten eine neue Lebensart schaffen. Die Menschen, welche von der Wissenschaft als inzwischen zum Homo-Superior aufgestiegen angesehen wurde, hatte eine Anzahl von Wesen hervorgebracht, welche sich selbst als Homo-Futura betrachtete, und Aufgrund ihrer psionischen Talente allen anderen überlegen. Sie wollten als Adel über die anderen Wesen herrschen, wobei sie die Creatura Futuralis anstrebten, ein Wesen beliebiger Rasse, mit psionischen Fähigkeiten, und kompatibler Genetik zu allen anderen Rassen.

Die protegierte Mittelschicht waren jene Homo Superior, welche erkennend, daß ihre Kinder dereinst würden aufsteigen dürfen, sobald sie auch 'Talent' zeigen würden. In jener Gesellschaft würden sie achtbare Positionen einnehmen.

Nun jene Untermenschen, die Homo Sapiens wären nur für niedrige Arbeiten und als Sklaven zu gebrauchen. Meist an ihrer eingeschränkten Intelligenz und dem asozialen Verhalten gegenüber Psionikern zu erkennen. Dies wurde durch Tiefen-Hypnose, chemische Drogen, Sklaven-Halsbändern mit Sprengfalle oder durch Wächter Cyborgs sichergestellt.

Darunter gäbe es nur noch den Menschen-Müll, welcher selbst so unnütz für die Gesellschaft sei, daß man ihn nur noch als Bauteil-Lieferanten für jene Cyborg-Krieger verwenden wollte, die man ja bedenkenlos opfern konnte. Es handelte sich dabei um einen Robot-Körper welcher auf dem alten Boliden-System basierte, in das ein durch Hypno-Schulung gelöschttes Gehirn (mit sugestivem Block gegen Heilung) eingebaut wurde, welches dann durch Hypno-Schulung ein relativ ausgereiftes Programm (Fertigkeiten) übertragen wurde.

Die PSI-Krieger-Gilden hatten fast fünf Jahrzehnte gebraucht, um Gefolge zusammen zu sammeln, Schiffs-Besatzungen zu beherrschen und sich so Schiffe und Besatzung anzueignen, um Material für den Krieg zu sammeln und eine beachtliche Cyborg-Armee aufzustellen. viel Material stammte aus den Lagern des Solamnischen Königreiches, in welchem der Krieg ausbrach und bald zur terranischen Conföderation herüber schwappte. Die bekannt gewordenen Cyborgs und deren Entstehungsweise, sowie eines Angriffes auf eine Sitzung hochstehender Politiker auf dem Mond und dem gleichzeitigen Anti-Materia-Torpedo Angriff auf Terra selbst, welcher nur durch puren Zufall abegewehrt werden konnte führten zu einer regelrechten Hetzjagd gegen alles was ein PSI-Krieger seien könnte.

Die beiden Imperien schlossen schnell Waffenbrüderschaft, um gegen diesen in ihren Augen sehr gefährlichen Feind anzukommen, und es wurden Gesetze erlassen, welche sowohl alle formen von Psionikern, als auch allen Mutationen an die Kette legen sollten. Meldepflicht, Anti-Psi-Kragen, Anti Psi Drogen usw usw usw. Natürlich boomte auch der Tri-Video Verkauf von Horror-Schockern mit PSI-touch.

Als Großmeister Loharr, (Fayizzar, männlich, 32 Jahre, beiges Fell, relativ groß stat 8, Meister des Schicksales) von einem zerstörten Stützpunkt hörte, und herausfand, daß es ein 'Pirat' war, welcher mit seinem Raumboot den noch nicht fertiggestellten Stützpunkt zusammengeschoßen und vernichtet hatte, legte er das feierliche Versprechen ab, die Toten zu rächen. Sein untrügliches Gespür führte ihn auf ein 'Rekrutierungs-Schiff', mit dem andere Schiffe per Gefecht gekapert wurde, um dann die Besatzung zu versklaven. nur wenige Tage später ließ er ein Schiff, welches in der Nähe eines Ionen-Nebels havariert zu sein schien erst einmal thelepathisch aushorchen. Bald darauf erkannte er, daß es eine vorbereitete Falle war, um jenen Zerstörer 'Sieben-Stein' zu fangen, oder zu zerstören. Er wußte nicht, daß das Schicksal ihn zu gerade jenem gelent hatte, welchen zu töten er geschworen hatte.

Mit zwei statt mit einem Zerstörer sollte der Frachter und die zwei Staffeln Raumboote kein Problem sein. Eine Shaddow-Claw und eine Shaddow-Pig gegen eine Stone Gargoyle, zwei Cobra SK3, eine ASP-B, zwei Firefists, eine Gecko und eine Black Mamba. Die Zerstörer sparangen direkt in die Nähe der Schiffe und eröffneten sofort das Feuer.

nur die Shaddow Claw 'Pakahrr' mit Großmeister Loharr hatte sich um 20 Klicks verrechnet, und mußte miterleben, daß die überraschten sich nicht nur schnell erhohnten, sondern innerhalb kürzester Zeit die 'Sieben Stein' Manövrier, aber nicht kampfunfähig schossen. gegen die Feuerkraft der Zerstörer hätten die Raumboote eigentlich nichts entgegen zu setzen gehabt haben sollen, und trotzdem schien der Kampf bald für die Zerstörer verloren, obwohl der Frachter selbst überhaupt nicht in den Kampf eingegriffen hatte. So ordnete Loharr den Rückzug an, und der junge PSI-Krieger Tedla Theleportiert zu ihm herüber. einer der A-Mat Torpedos wurde abgefeuert, und zerstörte die 'Sieben Stein', und mit ihr eine der Raumboot-Staffeln. Der Rest setzte zwar nach, aber Loharr riß mit purer Willenskraft einen Hypertunnel auf, der groß genug war mit dem Raumschiff hindurch zu fliegen. Jene Torpedos und Raketen, welche auf die Feinde abgeschossen wurden enthielten auch die zwei letzten A-Mat Torpedos. Und das Verhängnis begann. Auf viel zu große Entfernung feuernd trafen die Raumboote sowohl Schiff, als auch Torpedos, und

während das vom Kurzs abweichende Schiff vom Rande des Hypertunnels in zwei Teile (1/3 Normal-Raum & 2/3 Hyper-Raum) schnitt explodierten die A-Mat Torpedos noch in der Nähe des Schiffes und die Flammenzungen wuschen das Innere des in Sekundenbruchteilen aus. TOD.

Als der Nachfolger in der Gilde zum Großmeister wurde sah er es als Tat der Ehre an, jene zu finden, welche einen Großmeister getötet hatten, um sie seelisch, geistig und körperlich zu zerstören. Es war nicht schwer, aus den Kommunikations-Sateliten den Flotten-Internen Funk abzuhören, und herauszufinden, wer denn wohl die Prämie eingestrichen hatte für das vernichten der 'Sieben-Stein'.

Ein Name fiel ihm auf. Esteban vom Clan der Kristallpanter, Schmuggler, Pirat und Pilot einer Cobra SK3, welche über jene eher selten Waffen-Kombination (Plasma, Fusion, 2 L-Laser, 2 L-Blaster, L-Gaus, 2 Mini Missels, Torpedo) verfügte, wie jene Cobra SK3, welche die Station zerstörte. Er konnte versuchen, den Clan zu finden und auszulöschen, oder ihn selbst finden und an der Macht eines Psionikers zerbrechen lassen. Es dauerte keine drei Wochen, als er ihn fand, doch statt ihn zu töten, oder ähnliches sagte er ihm nur ein Datum und eine Position, an der er ihn erwarten würde. Das letzte was er hörte war die Stimme des Piloten der sagte ich werde kommen, und mir deinen Blaster als Trophäe hohlen.

Er Logan Rubjery, Sohn Graf Rubjery's aus dem solamnischen Königreich, Großmeister der PSI-Krieger-Gilde der verlorenen Gezeiten hatte es nicht eilig. Er nahm noch nicht einmal an, daß jener feige Mörder auftauche würde, aber Familien-Ehre ist nun mal Familien-Ehre, auch wenn er seinen Namen selbst niemals nannte.

Dann kam der Tag. Die 'Schattenschwert', ein Kreuzer der Imperator-Klasse mit 6 Staffeln Jägern an Bord warteten auf den berüchtigten Piraten. Entgegen allen Informationen gab es aber eine Raumstation mit Patrullien-Booten, von denen gerade eine Cobra SK3 mit den zwei Ausbildern der anderen Piloten jene riesige Erschütterung erkunden wollten, welche ein Großraumer, welcher einen Transistions-Sprung ausführt nunmal erzeugt. Als das Raumboot sich dem Kreuzer näherte, ließ er es mit den großen Ionen-Kanonen handlungs-unfähig schießen, und per Traktor Strahl herein hohlen.

Die beiden solamnischen Offizierinnen, wurden von ihm aber eher höflich auf der Brücke empfangen, nachdem sie die Sinnlosigkeit eines Kampfes einsahen. So wurden sie Zeuginnen eines der seltsamsten Ereignissen in der Geschichte der Raumfahrt. Jene Cobra SK3 kam, sie war allein ohne irgendeinen Clan-Raumer im Schlepp-Tau, und der Pilot allein.

Für Logan, den Großmeister war alles klar, der Pirat hatte schon aufgegeben, und so befahl er ihm sich zu ergeben und anzudocken. Doch er irrte. Es heißt mit den Worten 'Ich habe einen Tip für dich, schalte deine Schirme ein und Kämpfe' griff das Raumboot an, schoß auf weite Entfernung mit nur einer Salve das Haupt-Geschütz der Schattenschwert zu Schrott und machte eine nahezu unmögliche Kurztransistition innerhalb des Systemes, während die Energie-Finger der Geschütz-Türme die Stelle durchschnitten, wo nur Sekunden zuvor noch das Raumboot war.

Wissend das ein Raumbot meist mehr als eine Stunde braucht um das Hypertriebwerk zu laden und wütend wie nie zuvor in seinem Leben schickte Logan alle sechs Staffeln dem Wahnsinnigen hinterher und während der Kreuzer selbst sich auf den Weg machte, auch in jenes Asteroiden Feld einzufliegen, in welches der Pirat geflüchtet war. Wahnsinn war kein Ausdruck mehr für das was jener Pirat da in dem Asteroiden-Feld tat. Rückwärts fliegen kurvte er mit selten weniger als 12 Klicks pro 10 Sekunden hindurch und feuerte einen Jäger nach dem anderen ab, sofern diese nicht an den Asteroiden zerschellten, bei dem Versuch in Feuer-Reichweite zu kommen. Es dauerte nur wenige Minuten, bis mehr als die Hälfte der Staffeln nur noch Trümmer-Reste waren, aber jetzt war die Schattenschwert in Feuer-Reichweite. Der Pirat schien zu versuchte zu entkommen, und weiter rückwärtig zu beschleunigen, doch stattdessen klinkte er gleichzeitig mehrere Torpedos aus, und bremste voll ab.

Einige Energie-Finger hackten in die Schirme und Panzerung dieses Zwerges neben dem Gigantischen Schiffsrumpf der 'Schattenschwert'. Und dann geschah das unfassbare der Schutzschirm der Schattenschwert brach zusammen wie weggewischt, der Reaktor jammerte noch einmal auf, und schaltete sich ab, die meisten Cyborg-Diener brachen zusammen, und hatten schwerste Probleme überhaupt noch etwas zu tun.

Erst jetzt realisierte er, daß die beiden solamnischen Offizierinnen nicht mehr hier auf der Brücke unter Kontrolle, sondern irgendwo auf dem Kreuzer waren. Und dann meldete einer der Wach-Cyborgs einen einzelnen Eindringling, bevor er von einer Salve aus einem Bolzen-Schnellfeuer Gewehr niedergestreckt wurde. Der Pirat enterte alleine den Kreuzer....

Die Zeit, welche der Eindringling brauchte, um sich bis zur Brücke durchzuschießen, erschien Logan endlos.

Aber er war Psioniker, ein Großmeister, so bauter er einen antiballistischen Schutz auf, an dem bestimmt eine komplette Mariene-Einheit hätte scheitern können, aber... Als er das helle Sirren einer Stunner-Pistole hörte, und spürte, wie seine Glider sich verkrampften und steif wurden, raßte ein Gedanke der Fassungslosigkeit durch sein Hirn..

'Der nimmt mich nicht mal ernst' 'als sei ich nie ein überlegener Gegner gewesen..'

Hilflos und im Halb-Coma bekommt Logan mit, wie der Pirat mit Notenergie die Schub-Triebwerke startet, ihm den versilberten Blaster abnimmt und ihn zu einer Rettungs-Kapsel schleift.

Dort sagt er mit einem grausamen Grinsen im Gesicht... 'Wenn Du hier raus willst, weil den Schiff zerbricht, dort vorne ist der Start-Knopf' und geht.

Unter Mühe gelingt es einen der Jäger-Piloten mental zu erreichen und ihm zu befehlen, die Schattenschwert zu stoppen.

Er Logan Rubjery, der Sohn des Grafen und Großmeister der PSI-Krieger hatte mit einem Kreuzer plus sechs Staffeln Jäger, gegen einen einzelnen Raumbot-Piloten verloren, der ihm sogar die Waffe geklaut hatte, und ihn so wenig ernst nahm, daß er ihn nicht einmal sofort tötete, um ihn daran zu hindern sich zu rächen, so als ob er dies immer wieder tun könne.

Seine ganze Welt brach zusammen. Warum hatten die Cyborgs, High Tech-Maschinen so versagt, er selbst gegen einen wahrscheinlich Homo Sapiens. ??? Was war, wenn alles was er bisher geglaubt hatte falsch war, was wenn jene Psioniker, welche felhgeleitet versuchten sich ihrer Berufung zu entziehen doch recht hatten, und die Psioniker nicht die Zukunft waren. Es vergingen Tage des Selbstzweifeln, während die Schattenschwert immer noch durch das System trieb, bis ein thelepatischer Rundruf ihn erreichte. Großmeister Kumahn, Herr der Beherrschung mit einer Flotille war im System aufgetaucht. Als Logan sein Versagen erklärte und vor dem Raumbot warnte, wurde er ausgelacht und verspottet.

Da begann er etwas zu verstehen. Die normalen Menschen sind im Vergleich zu den weiter entwickelten Psioniker wie Kinder, und brauchen halt noch ein paar Generationen mehr. Aber ein Kind, welches noch nicht erwachsen ist, bringt man doch nicht um, oder wirft es Bestien zum Fraß vor, sondern behütet es, bis es das von selbst kann.

Fast freute er sich schon darauf, wie dieser aufgeblasene Popans mit seiner Kampfkräftigen Flotille scheitern würde. Denn, er machte bestimmt jenen Fehler diesen durchtrieben Kristallpanter zu unterschätzen... ein tödlicher Fehler..

Aber mitspielen mußte er, denn wenn er jetzt seine Gedanken offenbart hätte, wären alle Menschen auf der Station verloren, so lachte er dem Großmeister ins Gesicht und sagte, 'Heult euch aber nacher nicht an meiner Schulter aus.' Währenddessen wurde die Forschungsstation besetzt und alle darauf gefangen genommen, die berüchtigte Cobra ohne Nahmen und Kennung entkamm ihn Richtung Sonne, von der Flotille verfolgt.

Logan erlaubte den Solanmiern, die Besatzung auf die Planeten-Oberfläche zu evakuieren, versuchte aber nicht all zu deutlich zu zeigen, warum und behauptete, er müsse diese angeblich strategisch wichtige Station vernichten.

Aber ihm war klar, wenn er sowohl die beherrschte Besatzung der Mariene-Infantristen mit deren Raumschiff mitnahm, und die Station vernichtete, würde die Flotille eher ihm folgen, als den Planeten zu scannen.

Als Die lädierte Flotille zurrückkehrte und behauptete, das Raumbot sei vernichtet und in die Sonne gestürzt, konnte sich Logan einen Satz nicht verkneifen. 'Solange ihr mir die Leiche nicht auf den Tisch legen könnt, glaube ich nicht an seinen Tod' Nein, so einfach, niemals, und die Beschädigungen der Schiffe wahre keine Geschütz-Treffer, sondern sie wahren wohl zu nah an Sonne geflogen und hatten die Korohna gestriffen. Das trug eine zu eindeutige Handschrift.

Später einmal erfuhr er von dem Namen des Raumbootes, welcher ihm zuvor immer zu unwichtig erschien, um ihn zu behalten. Es hieß 'RUBY-HAWK', 'Falke aus Rubin' dem Stein des roten Feuers, oder vielleicht auch 'Phönix'.

Geschichten erzählen, daß Esteban von den Kristallpantern mit der 'Ruby-Hawk' immer wieder erwähnt wurden, aber ob es jener war, oder vielleicht nur ein Geist, der immer wieder gestandene Kapitane das fürchten lehrte, nun wer weiß.

Aber Logan Rubjery, begann etwas neues, unendlich wertvolles. Er suchte Helfer, um jene zu befreien, welche die anderen Gilden versklavten, um die Alb-Träumer der Zukunft zu verhindern, um wieder gut zu machen, was er selbst an Verbrechen mit zu verantworten hatte. Er gründete die PSI-Krieger Gilde der Kinder des Sternenglanzes.

Die Auszeichnungen sind Lückenhaft, und voller Geschichten, und wenn ihr wollt, werde ich versuchen sie euch erleben zu lassen, nicht als euch selbst, sondern als Personen jner Zeit, welche nicht wußten was kommen wird.

Schließt die Augen und öffnet euren Geist für die Schwingungen der Gedächtnis-Speicher

Nunja, Spielleiter, Meister, SL...

Diese Geschichte erzählt in einer anderen Epoche soll dir helfen die Geschichten oder Abenteuer besser zu verstehen. Manches ist Spielgeschehen aus der Alpha-Runde, als Stardust & bright Suns noch eine Ansammlung handschriftlicher Seiten war. Diese Kampagne eignet sich dafür, von verschiedenen Spielleitern im Rotations-Verfahren geleitet zu werden. Dabei gibt es eine Story-Line für den Haupt SL, welcher für die Windungen der Kampagne zuständig ist, und jene Lücken mit seiner Phantasy füllt, welche nötig sind, um eine freies Spiel zu gewähren statt einen Drehbuch nachzurennen.

Dazwischen gibt es aber unabhängige Stories für Co-SLs (auch unerfahrene), welche gerne Vielfalt hineinbringen wollen. Dabei lohnt es sich, daß verschiedene SLs die NSCs anderer SLs nur mit größter Vorsicht antasten, oder es besser ganz vermeiden. Daß es Dinge gibt, welche von Co-SLs überhaupt nicht angetastet werden.

Die Schattenschwert nennt sich jetzt wieder 'Flamme des Osten', was ihr Stapellauf-Nahme war. Großmeister Logan Rubjery nennt niemals seinen Namen, wengleich Gerüchte über eine adelige Herkunft kursieren. Er scheint über die Gabe zu verfügen tödliche Angriffen zu entkommen, so als ob er sie erahnen würde. Desweiteren ist er stolz, selbstbeherrscht, höflich und klug bis gerissen.

Wo immer die Flotille sich gerade aufhält, ist den anderen Gilden unbekannt, und sie würden sie gerne zerstören haben aber keinen Erfolg damit, und die Flamme des Ostens wird in keinem Gefecht zerstört, selbst wenn ihr überleben furchtbahr unmöglich erscheint.

2501 Begin der PSI-Kriege

2502 der Bruch und Gründung der Kinder des Sternenglanzes.

2509 Der Untergang der PSI-Krieger zeichnet sich ab

2510 offizielles Kriegsende

2512 Die Gilde der Kinder des Sternenglanzes löst sich anscheinend auf

Die Flamme des Ostens ist ein Kreuzer der Imperator Klasse mit erheblichen Modifikationen.

Es ist ein Hyper Triebwerk 1 eingebaut, womit bis zu 20 Lj weit gesprungen werden kann.

Es gibt 6 Traktor-Strahler an Bord.

Die Waffen-Türme wurden auf 200% gesetzt und um 10 Ball Türme erweitert.

10 Torpedo Werfer, 4 S-Gaus, 2 Multi-Gaus, 4 Pulse Laser, 4 Mini-Missel Werfer, 2 S-Phaser,

4 Plasma Geschütze / 2 Schwere Ionen-Kanonen, 1 Partikel Plasma Kanone, 1 Rail Gun /

1 Plasma Netz Werfer

Der Reaktor blieb ein Fusions-Reaktor, und liefert somit zuwenig Energie um alle Waffen und Einbauten gleichzeitig zu betreiben. Deswegen wurden die Hangars vergrößert und zu 24 großen

Hangars umgebaut, und das Schiff um 4 Dock-Kragen erweitert.

Dafür wurden 500 Passagier-Kabienen ausgebaut, und somit bestehen nur noch 500 davon.

Die Kabienen bieten sehr wenig Komfort, und die Betten sind eine Klapp-Fehl-Konstruktion, welche beim ein & Ausklappen öfter Schwierigkeiten machen.

Sie ist im Jahre 2486 auf Taufain (Solamnia) vom Stapel gelaufen.

Der Kommander ist ??? , ein etwas älterer Mann von vielleicht 30 Jahren, mit mittlerem schwarzem Haar, und kleinem Kin-Spitzbart, hellblauen Augen, heller Haut und hochgewachsener mittlerer Statur und aristokratischen Gesichtszügen. Die Stimme ist relativ sanft und dunkel.

Er weiß sowohl Höflichkeit und höfisches Benehmen mit einer Art ritterlichen Präsenz zu mischen, und seine Selbstbeherrschung ist wohl bekannt, denn selbst in den schlimmsten Situationen soll er immer noch ruhig und zielstrebig besonnen sein und manchmal sogar ein leichtes Lächeln in den Mundwinkeln haben, ohne dabei die Gefahr zu ignorieren. Er gilt als herausragender Psioniker und erfahrener Kommandant. Es heißt, er sei der Großmeister der Kinder des Sternenglanzes.

Er trägt keine Uniform, aber oft hat seine Kleidung eine Tendenz in jene Richtung.

Meist gehören dazu einem Waffengürtel mit einer silber verzierten schwere Blaster-Pistole (exelente Handwerksarbeit), und ein verschnörkeltes E-Feld-Schwert (Exelente Handwerks Arbeit).

- die Schwarze Pseudo-Uniform mit silber-durchwirkten Nähten.

- die schwarz-violette Robe mit schwarzen Stickmustern.

- eine eng anliegende Seiden-Hose und ein weites Ärmellooses Hemd in türkies, wie das eines Tanz-Akrobaten, mit silberdurchwirkten Mokassins

Schiffe dieser Größe sind selbst für die große Flotte der PSI-Krieger eine große Ausnahme, denn zu schwierig die Kontrolle der Besatzung, und zu schlecht die Tarnbarkeit.

Werte für den Komandanten ??? wofür ?

Wo ist die gute alte Spielleiterwillkür geblieben, ohne die es keine farbigen und phantastischen Geschichten geben würde.

Natürlich trägt er PSI-Krieger Anzug, und setzt den Helm auf, wenn es gefährlich wird, weil er vorhat sich dagegen zu wappnen, aber dann wird er ihn wohl mit einer virtuellen Illusion verdecken.

Standart Cyborgs
St9, Ko9, Stat8, Ge4,
Re3, KöAu
häßlich, Log7, Me4,
Wi2, Int3, Em2, Psi6
s.Panz 7/7 Wm-10
Ini:2,
Fertigkeiten
60 (70)%

Also sehr ähnlich, wenn man von besseren geistigen werten mal absieht.

Seine persönliche Leibgarde besteht aus 6 Cyborgs, mit besserer Bewaffnung und den Nummern

D-22, C-13, A-136, A-03, D-44, B-627. Sie sind unlackiert und stark verkratzt, und man kann bei ihnen teilweise noch die Löcher von Einschüssen in der Rüstung sehen. Obwohl innerlich repariert weigert der Kommander sich die Rüstungen gänzlich reparieren zu lassen.

Ihre Werte sind St9, Ko9, Stat8, Ge4, Re4, KöAu häßlich, schwere Panzerung 7/7 Wm-10

Cyborg Gehirne Log9, Me6, Wi5, Int4, Em3, Psi6

Sensoren Wm+0 100m, Kom Wm+0 5 km, Ini:3, AKP:9, LP: 36, Trgf 17 kg, NKS 9

E-Acku 200 % 200h, LEH 20h

Hypno-Programme

60(70)% KAMPF (Pistolen & Gewehr, S-Inf-Wa, Bew-Nahkampf, unbew Nahk)

60(70)% PILOT (Raumpilot, Großraumer, Jagt-Pilot, Fernlenk-Wa, Raum Wa.)

60(70)% (Sensoren, Kommunikation ECM, Interkosmo)

Sie entsprechen in vielem den Cyborgs der anderen PSI-Krieger Gilden, mit einer Ausnahme.

Sie haben zwar keine Erinnerung an das was sie wahren, aber sie lernen ein neues Leben zu beginnen, denn der alte Hypno Block wurde entfernt, und durch einen neuen ersetzt.

Sie hören sowohl auf ihre numerische Bezeichnung, als auch auf daraus abgeleitete Nahmen. Dodozwo, Zay Tren, Aintrasax, Annuldai, Deffifir, Besseswosyn. Fast schon richtige Namen.

Soldaten.

Der dunkel und hell-graue Raumfahrer Overall mit Raumfahrer Stiefeln und Not-Klapphelm.

Besonders bekannte Persohnen unter den Kindern des Sternenglanzes.

Medzienerin **Julia Miskola**, Med-Tech, Psychologin und PSI-Heilerin. Blondes wallendes Haar, mittlere große, etwas fülliger, immer mit einem traurigen Lächeln auf dem Gesicht und in die Zeremonien-Gewänder einer Priesterin der Gaia, Mutter der Erde gewandet. Sie ist zwar nicht Chef-Ärztin, aber jene, welche vom Psi-Block befreite, oder andere von den Gilden verklavte nach solch einer Befreiung als erstes und oft sehen.

Medo-Tech **Grapp Gevarr**, ein Dralltha Chirurg von herausragender Fähigkeit. weiße gesprenkelte Haut, und eine gurrende langgezogene Sprechweise.

Schiffe dieser Größe sind selbst für die große Flotte der PSI-Krieger eine große Ausnahme, denn zu schwierig die Kontrolle der Besatzung, und zu schlecht die Tarnbarkeit.

Werte für den Komandanten ??? wofür ?

Wo ist die gute alte Spielleiterwillkür geblieben, ohne die es keine farbigen und phantastischen Geschichten geben würde.

Natürlich trägt er PSI-Krieger Anzug, und setzt den Helm auf, wenn es gefährlich wird, weil er vorhat sich dagegen zu wappnen, aber dann wird er ihn wohl mit einer virtuellen Illusion verdecken.

Standart Cyborgs St9, Ko9, Stat8, Ge4, Re3, KöAu häßlich, Log7, Me4, Wi2, Int3, Em2, Psi6 s.Panz 7/7 Wm-10 Ini:2, Fertigkeiten 60 (70)%

Also sehr ähnlich, wenn man von besseren geistigen werten mal absieht.

Sie ist eine Pristerin der Gaia und hat sehr viel Leid gesehen.

Wenn jemand etwas operieren kann dann er, wenn er 'nein' sagt, dann ... hoffnungslos

Chef Ärztin **Bimbalo Kessivel**, eine Afro-Amerikanische Menschenfrau von außergewöhnlicher Größe und Statur ist zwar in Logistik, und Medizin exelent, aber ihr Einfühlungsvermögen in Patienten ist eher Gefürchtet. Eine Feld-Lazarett-Soldatin halt.

Kom-Offizier & 3.O der Flamme des Ostens **Chepova Demsil**, ein Meta-Mensch mit grauer Haut und roten Haaren. Vom Körperbau extrem schlank und schwächlich. mit einer relativ hohen Stimme und einem enormen Erinnerungsvermögen was einzelne Daten angeht. Er übernimmt es hin und wieder Einsatz-Gruppen in ihre Aufträge einzuweisen.

Sensor-Offizierin & 2.O der Flamme des Ostens **Fach Garrimm**, eine Fayizzahr mit dunkelbraunem Fell und einer vergrößerten Kopf-Mähne. Sie trägt gerne die offenherzige Mode von ihrer Heimat-Welt Trimbar 6, welche aus einer Kurzen engen Hose ohne Beinteil, zwei gekreuzten Tüchern um den Oberkörper und ins Fell gewebte Goldfäden besteht. Sie übernimmt es hin & wieder Besatzungen für Raum- Missionen einzuweisen.

PSI-Offizier & 1.O der Flamme des Ostens **Lederdan**, ein uralter Elysianer mit faltiger Haut. Immer bedächtig und langsam bewegend, mit einem Translator, der Thelepathie in Interkosmo übersetzt um den Hals, denn er spricht Interkosmo nicht (er könnte, wenn er wollte, tut es aber nicht, weil er einmal den Eid ablegte die nicht wieder zu tun, bis zur Stunde seines Todes. Es waren seine Worte, weswegen seine Frau ermordet wurde.) Manchmal hört man ihn aber in dem melodischen Singsang seiner Heimatsprache leise mit sich selbst reden. Er übernimmt immer wieder einzelne Psioniker zu großen PSI-Verbunden zusammenzuschließen, wenn etwas getan werden muß, was ein einzelner nicht gekonnt hätte.

Marine Komandeur Major **Sep Steward**, ein relativ kleiner Mensch mit einer sehr kräftigen Gestalt, und einem Vollbart, der einer Stahl-Bürste Konkurrenz machen könnte. Seine schwarzen Haare sind die Nemesis für jeden Kamm und seine dunkle Haut scheint hart wie Leder. Wenn er schreit wackeln Wände und zittern Robotter. Denn er ist ein leichter Choleriker mit starken Sugestiven und Thelekinetischen Fähigkeiten, was eine gefährliche Kombination ist. Meist sind es aber unbelebte Dinge, welche Schaden erleiden, wenn er die Kontrolle verliert. Er übernimmt es meist, Einsatzgruppen für Infanterie-Kampf-Einsätze einzuweisen.

Multimedia Künstlerin Selima Deijun, eine große, übergewichtige Frau mit stark zerfurchtem Gesicht, und leichten Verwachsungen am ganzen Körper. Ihre violetten Haare und ihr Geschmack an schreienden Farbkombinationen was

Er soll sogar schon in einem abstürzen-den Raumbot eine Operation am offenen Herzen gemacht haben.

„Gorilla“

Ein photographi-sches Gedächtnis und ein latentes psionisches Talent.

Ausgesprochen Hübsch, wenn man Fayizzahr ist...

Ob er ein Großmeis-ter sei ? Nun diese Frage beantwortete er einmal mit...
'Schon seit vielen Jahren nicht mehr, junger Mensch.'
Un das war noch im letzten Jahrhundert.

Aus dem Galathri-schen Imperium geflohen, als er vor lauter Wut ein Komando-Zelt zerfetzte.

Multimedia Künstlerin **Selima Deijun**, eine große, übergewichtige Frau mit stark zerfurchtem Gesicht, und leichten Verwachsungen am ganzen Körper. Ihre violetten Haare und ihr Geschmack an schreienden Farbkombinationen was Kleidung angeht stehen in krassem Gegensatz zu der Poesie und den Musikstücken, sowie den Multimedialen Meditations-Musiken, welche eine stark verbesserte Psycho Resonanz bei Psionikern haben. (Zusatz Wm +10)

Eigentlich ist sie sehr schön KöAu 15, aber seit ihrer letzten Vergewaltigung versteckt sie sich hinter einer virtuellen Illusion, um diesen Horror nie wieder erleben zu müssen.

Kinder des Sternenglanzes

Die 7.te flotte

Vernichtet während der Mitte des vorletzten Imperiums-Krises, jener zwischen der Terranischen Conföderation und dem Gallatrishen Imperium, wahr sie mehr als ein Jahrzehnt nicht existent, und die Raumstation im Chronos-System, namens Chronos Thaurim war nur von einer Besatzung von Straf-Versetzten Flottenangehörigen besetzt.

Ähnlich der Kinder des Sternenglanzes, und später ihre Verbündeten sind die Tapferen Soldaten der 7.ten Flotte am Anfang des Neu-Aufbaues nur ein Haufen Glücksritter, Verrückte und Straf-Versetzte mit Müll statt richtiger Ausrüstung gewesen.

Doch heute wissen wir, daß sie trotz all ihrer Fehler und aller Makel in ihren Akten Helden waren.

Zu einem Zeitpunkt an dem die Psi-Kriege schon mehr als ein Jahr alt waren entschied man die 7.te Flotte wieder neu auf zu bauen, und sie als eine Art Polizei gegen die Psioniker ein zu setzen. Dafür sollte jede der anderen 11 Flotten ihnen Raumschiffe 5% Schiff-Tonnage und 5% Personal stellen. Hinzu kam die Bevorzugung bei der Anlieferung von neuen Schiffen. Leider Nutzten andere Flotten dies, um unliebsame Schiffe und Personen los zu werden, so wurde aus der Elite-Flotte, wie der Terranische Rat es geplant hatte ein Flotte aus Straf-Versetzten Eigenbrötlern und Verrückten und Psionikern.

Die Station war nur eine abgewarackte Hülle ohne funktionierendes LEH-System, ohne Reaktor, kaum einsatzfähigen Waffen, und einem Stations-Computer, mit mehr „Bugs“ als funktionierenden Programmen. Die Welt darunter galt zwar als unbewohnte Wüstenwelt, aber die drei Städte (T-Lecvel 2) und die Gesamt Weltbevölkerung von ~25 000 Wesen meist Menschlicher Herkunft in ihren unterirdischen Höhlensystemen sind eigentlich nur unwichtig, und nicht nicht vorhanden.

Admiral Mayerhoff, der grauhaarige Opa mit dem hageren Gesicht schaffte es, kurz vor seiner Pensionierung als Komandeur der Flotte und Stationskomandant (normalerweise zwei verschiedene Posten) versetzt zu werden, und seltsamerweise verschwand aus seinem Dossie das Geburts-Datum. Es hieß, es wäre aufgefallen, wenn er ein drittes mal das Geburtsdatum herabgesetzt hätte. Leider war er Hyperraumuntauglich, und konnte alle Einsätze nur von der Station aus leiten, aber nicht selbst daran teil nehmen. Als ertes ließ er unterscheiden zwischen der Flotten- & und der Stationsbesatzung, da ansonsten Kapitäne versucht hätten die Stations-Besatzung als Kanonenfutter zu mißbrauchen.

Die ersten Schiffe sollen zwei Warchilds, noch in Verpackung und eine Stone-Gargoyle als Tender gewesen seien.

Meisterinfo

Die 7.te Flotte ist eine andere Variante, um die Kampagne der Kinder des Sternenglanzes zu spielen. Beide haben schlechte Ausrüstung, und sehr illusteres Personal. Beide Kämpfen zuerst mit dem Rücken zur sprichwörtlichen Wand, mit mehr Problemen bei der Ausrüstung, als mit den Gegnern. Der Unterschied ist jedoch, daß die KDS besser informiert sind, aber keinen Nachschub bekommen, den sie sich nicht selbst besorgen, während die 7.ten Immer Aktionen ins Blinde starten, aber eine gute Infanterie-Ausrüstung bekommen. Letztere müssen sich aber auch mehr vor der INSIC (interne Sicherheit) der Terranischen Conföderation fürchten, denn sie sind Suspekt, und sehr verdächtig. Zwar ist Admiral Mayerhoff ein Fuchs, der aus jeder Situation wieder heraus kommt, aber grobe Fehler der Charaktere Ziehen meist große Probleme nach sich.

Die KDS hingegen müssen eigentlich nur versuchen nicht entdeckt zu werden, und sind immer auf der Flucht, was bedeutet, daß Flugunfähige Schiffe zurrück bleiben. Also sind alle folgenden Abenteuer durchaus von beiden (KDT 7.te) zu durch zu spielen.

Standart NSC-Ausrüstung für Armee-Angehörige

TERRANISCHE CONFÖRDERATION

ALLGEMEIN AÜA, Kampfmesser, Kopf-Set Kom, Thermo Overall (Tarnfarben), 3 Uniform Set, 1 Parade-Uniform Set, 5 Unterwäsche Set, 2 Paar Schwere Stiefel

Infantrist Uniform ist in grau-Fleck-Tarnfarben gehalten, als Tarnung für Stadt-Kampf

Hartplast Weste, Mill Schutz-Helm

Standart Bolzen SFG mit je 3 Magazienen, oder Pulse Laser Gewehr

(1 v 10) Bolzen SFG / Pulse Laser Gewehr getauscht gegen...

Bolzen Pistole mit je 1 Mag & Bolzen MG mit je 3 Mag.

Bolzen Pistole mit je 1 Mag & RAK Werfer mit 4 Rak.

Bolzen Pistole mit je 1 Mag & Flammwerfer mit 3 Mag

Offizier Bolzen Pistole mit je 2 Mag & Bolzen MP mit je 3 Mag

Mariene Inf. Uniform ist in dunklem grau mit schwarzen Flächen gehalten. leichter Flack Anzug ; Mill Raum-Hel, Gürtel LEH

Standart Pulse Laser Gewehr, Laser Gewehr Voll-Auto-Nadler, & Ketten-Axt o. Schwert

(1 v 4) Gewehr getauscht gegen...

Laser Pistole mit 1 Mag & RSFG mit 3 Mag

Laser Pistole mit 1 Mag & großes Plastik Schild, E-Schwert

Phaser Gewehr mit 4 Mag

Disruptor Gewehr mit 4 Mag

Offizier Blaster Pistole mit je 2 Mag

Es kann und darf in Einzelfällen variieren, sollte sich aber an diesen Standarts orientieren.

AÜL-(Abenteurer Überlebens - Ausrüstung)

Boden Infanterie setzt gerne recht bedenkenlos Bolzen-Waffen ein, die im Raum aber wegen der Tendenz zu Querschlägern eher als 'zu gefährlich für die eigenen Leute' angesehen werden.

SOLAMNISCHES KÖNIGREICH

ALLGEMEIN AUA, Keramik-Messer, Taschen Kom, Thermo Overall (Tarnfarben), 4 Uniform Set, 2 Parade-Uniform Set, 6 Unterwäsche Set, 3 Paar Schwere Stiefel

Mariene Inf. Uniform ist in schwarz mit grünen Schulterklappen gehalten. leichter Keramik Anzug, Mill Raum-Helm, Gürtel LEH

Standart Pulse Laser Gewehr, Laser Gewehr
(1 v 4) Gewehr getauscht gegen...
Bolzen SFG mit je 3 Mah
Blaster Gewehr mit je 3 Mag
Phaser Gewehr mit 4 Mag
Disruptor Gewehr mit 4 Mag

Offizier Blaster Pistole mit je 3 Mag

KDS-Abenteuer-Vorschläge

A) Besorgung eines Schiffs-Computer-Kernes für das Lazarett-Schiff.

Es handelt sich dabei um eine alte Fregatte der Starblast-Klasse. Leider ist der Computer in letzter Zeit immer problematischer geworden. Das andere Team ist nach Jelli-jon eine Touristenwelt geflogen mit ihrem Raumboot, weil diese Welt ca 3 L-Jahre entfernt ist, und sollte innerhalb von 24h wiederkommen. Die Zeit ist um 2 h überschritten. Die Flotille wird in 26h weiterspringen, und wenn dann die „alte Krähe“ keinen neuen Kern eingebaut hat, wird sie zurrück gelassen. Der Einbau und die Konfiguration selbst wird noch Stunden in Anspruch nehmen, die Zeit ist also sehr knapp.

Es gibt mehrere Möglichkeiten ein Abenteuer daraus zu machen.

1) die Gefangenen aus dem militär-Gefängnis zu hohlen, um an den Kern zu kommen, welchen sie schon organisiert haben. Das hieße an der militärischen Raumstation an docken zu müssen, ohne dazu zu gehören.

2) zu dem im selben System existierenden Müll-Planeten zu fliegen, und dort einen Fregatten-Computer-Kern für ca 50 KCr zu kaufen.

3) eine anderes großes Schiff klauen, und jenen Kern benutzen.

Eigentlich ist dieses Abenteuer geeignet, um die Spiel-Neigung seiner Gruppe heraus zu finden.

Die Uniform der terranischen Raumflotte variiert von Planet zu Planet.

Nur die terranischen Militär-Abzeichen bleiben wirklich gleich.

Die Uniform der solamnischen Raumflotte, genauso wie die Uniformen der Solamnischen Offiziere hängt stark vom Adelsrang ab, denn ab dem Ritter-Status darf man seine Familien Uniform tragen.

Die anderen tragen ansonsten schwarze Monturen mit grünen,blauen, oder anders-Farbigen Schulterklappen.

B) Angriff auf den Psi-Krieger-Außenposten.

Die alte Mienen Kolonie „Adlog 7“ wird momentan von Psi-Kriegern als Cyborg Fabrik genutzt.

Dort halten sich ein paar Psi-Krieger, viele Cyborgs, und eine Menge Gefangene auf.

Fliegen sie dorthin und befreien diese.

1) es gibt noch den alten Laser-Kom-Code, welcher erlaubt daß einen der Stations-Computer ein läßt. Er muß nur zuvor von einem anderen Ort geborgen werden. Dafür ist es notwendig zu einer Öd-Welt zu fliegen, welche als sehr gefährlich gilt, was ihre Lebewesen betrifft, und dort aus einem abgestürzten Wrack diese Laser-Kom-Anlage aus zu bauen. Dann kann man als positiv identifiziertes Schiff Landen. Die Cyborgs sind wahrscheinlich leicht zu täuschen, wenn man sich als Psi-Krieger verkleidet. Ob das bei den Psi-Kriegern auch so ist, ist nicht sicher, aber andererseits, kann man ja erst kürzlich dazu gekommen sein.

2) Der Frontale Durchbruch mit einem Raumbgefecht gegen die 4 verteidiger (Raumboot/Schiffe) ist die beste Möglichkeit. Dabei ist es wichtig, daß von den Truppen-Transportern möglich viele an kommen, um die Infanterie ab zu setzen. Es ist nicht bekannt, daß die Kolonie über Verteidigungs-Anlagen verfügte. (naja vielleicht hatte sie ja welche, und die sind geklaut)

3) Ein Psi-Krieger Schiff wird gekapert, und man nutzt dieses, um auf die Miene zu kommen.

Dieses Abenteuer eignet sich dazu, die Psi-Krieger als Monster hin zu stellen. Der vielleicht wahnsinnige Komandeur der Station, der Friedhof ist eher eine Syntho-Nahrungs-Fabrik, ein paar Vorbereitet mit gelöschten Gehirnen (Lobotomie). Es mag zwar sein, daß Psi-Krieger Ehre und Gütigkeit besitzen, aber an solchen Fabriken würden solche Leute eher weniger eingesetzt.

Dort findet man die grausamen Sadisten, und die Verrückten, oder jene welche selbst psionisch programmiert wurden, obwohl sie psionisch begabt sind.

Es wird davon ausgegangen, daß die Abenteuere ein Schiff besitzen, welches gut bewaffnet ist, und Frachtraum besitzt.

Reine Millitär-Schiffe sind zwar möglich, aber eher auffällig. Ein Tender, oder Frachter mit gut ausgerüste-ten Raumbbooten hingegen wäre eine gute Kombination.

Die Infanterie der KDS besteht aus ehemaligen Gefan-genen der Psi-Kriegern, welche aber selten eine millitäre Ausbildung haben. Nicht selten Sekretärinnen, Techs, Makler, Barbaren usw...

Es ist also nötig, das Charactere helfend oder führend ein greifen. Denn wir wissen ja alle, das Abenteuere immer aus der Masse heraus stechen.

Die Ausrüstung sollte zusammen-gewürfelt sein, und weniger an eine millitäre Operation, als an einen Piratenhaufen erinnern.

Fegefeuer

Infodaten:

Jahr 2512 in einer parallelen-Dimension, in der es die terranische Kolonie nie gegeben hat, und in der die Boliden den Bolidenkonflikt gewonnen haben.

Ort : Janussi-Station Hochsicherheitsgefängnis in einem Wurm-Sackgassen-Loch.

Derzeitig einsizend. Janussi omon, der 493 Jahre alte Zyloh (Cyborg), einer der letzten 20 Tausend lebenden Exemplare der alten Rassen, für den dieses Gefängnis überhaupt erst gebaut wurde.

Grund: Sicherheitsverwahrung. Er liebt es zu töten, und dafür werden ihm jetzt gezüchtete Bioroboter zur Verfügung gestellt. Damit er nicht irgendetwas echten Wesen tötet.

Die Zusammenstellung der Bioroboter wurde in den letzten Jahrzehnten immer abwechslungsreicher. In den letzten Jahren scheinen sie nur selten noch Bolido zu sprechen, sondern eher die abgeschaffte alte Sprache namens Interkosmo. (Janussi hat es geschafft Hyperraum-Anomalien auszusaugen, welche in parallelenuniversen entstehen, und dort Schiffe mit Besatzung in die Nähe seines Gefängnisses zu hohlen. Die Wach-Boliden sind sich darüber aber im unklaren.)

Bolidische Geschichte.

Wurden erschaffen, und erhielten die Aufgabe das Volk der Zyloh und andere Rassen zu schützen. Dies erfüllten sie dadurch, daß sie die Zylohs vor sich selbst schützten und sie versklavten. Ähnlich erging es anderen Rassen. Geregelter Arbeit, Freizeit, und Forschung waren ja der Sinn normalen Lebens. Nur leider hielten sich die Lebewesen der Rassen nicht daran, und es kam zu vielen Selbstmorden.

Dies konnte dann durch gedankenkontrolle und sterilisation unter Kontrolle gebracht werden.

Dann fing die Alterssterblichkeit an kritische ausmaße an zu nehmen. so wurde auf Cybernetik zugegriffen, um das Leben zu erhalten. Inzwischen starben einige der Ureinwohner an Einsamkeit. So wurden Bio-Roboter (genetische Rekonstruktionen) gebaut, welche den Ureinwohnern den Eindruck geben sollten, nicht alleine zu sein. Wahnsinn wurde durch Gehirnwäschen geheilt. Leider entwickelten einige Gehirne eine Schwäche, welche weitere Gehirnwäschen verbot, da es sonst zur Zerstörung des Gehirnes gekommen wäre.

Also wurden jene isoliert von anderen Ureinwohner aufbewahrt.

Inzwischen zeigen Hochrechnungen, daß der letzte Ureinwohner in ca 100 Jahren nicht mehr wiederbelebt werden können wird. An jenem Zeitpunkt ist dann die Aufgabe der Boliden erfüllt. Dann erhalten alle Bioroboter den Sterbe-Befehl, und schalten sich alle Boliden endgültig ab. Etwas was Boliden höherer Komplexität mit Stolz erfüllt. Sie haben die Völker länger und besser beschützt, als alle ihre Vorgänger.

Werte:

Wachbolide

Struktur 30, Panzerung 3/3, Deflektor Schirm (2 FSP [=22 TP]Ball & En je Treffer)
Schwarzschild reaktor, Autoreperatur, Phasenverschieber(durch Wände gehen)
Fernlenk-Difuß-Kugel (Desintegrator-basierend) wm +30, 1W30 TP, Ausrüstungsvernichtend
kom+35 (1 Lsec), Psychosensor, Gehirnmanipulator,
Sensoren +35 (10 km), Programmbanken Kampf 90, Körper 100, wahrn 80, tech 70,
Pilot 0, wiss 0, char 40, Handw 30.

Janussi

Struktur 40, Panzerung 3/3, Deflektor Schirm (2 FSP [=22 TP]Ball & En je Treffer)
Schwarzschild reaktor, autoreperatur, Phasenverschieber(durch Wände gehen)
Psychosensor, Gehirnmanipulator, Visuelle Sensoren, akustische Sensoren
Fertigkeiten variieren von 20 bis 200, wie man von einem fast 500 Jahre alten Cyloh-Cyborg auch
erwarten kann. (Spielleiterwillkür)

Infodaten:

kleines angedocktes Raumschiff (Osma).

Es ist ein Asteroidenschürf Schiff, aus einer Dimension, in der es die Boliden nie gegeben hat, und jene
terranische Kolonie gefunden und friedlich verteilt wurde. In jener Dimension ist Krieg seit
Jahrhunderten vermieden worden, und selbst die Insektrons sind keine ernste Plage. Das Schiff ist
bewaffnet mit zwei direkt ausgerichteten Mienen-Lasern (1W10 FSP) und besitzt eine kleine (tech level
5) fabrikations-Anlage für Industrielle Materialien. Die 5 köpfige Besatzung bestand aus.

Ut Wen Do Terranischer Wissenschaftler und Chemiker

Chingahr Fayizzahr Pilot

Dali Bey Elysianer Arzt

Gogoma Brulrah Tech und Kammerjäger

Dracka Kammerjäger

Das Schiff verfügt über einen 9E Fusions-Reaktor Sensoren +5, kein ECM, kom+5, Hyper TR 1 Schub
4/6, leichte Panzerung, und hat eine Kampfreichweite von 15 km (0,5 Klicks)

Logbuch.

13 Asteroiden durchschürft, und das Material an einen Frachter abgegeben. (1 Monat)
Sie hatten Probleme mit dem Antrieb und machten einen Notsprung durch einen Pulsar-Stern.
(nahezu unmöglich zu überstehen) Das Hypertriebwerk brannte dabei durch. Der Flug zur Station
dauerte 2 Wochen, mit einem improvisierten Not-Triebwerk. Die Station griff dabei nicht ein.
Kurz nach ihrem Andocken wurden sie von einem Roboter empfangen, der mit ihnen in einer
unbekannten Sprache redete. Ansonsten wurden sie höflich zurrückhaltend dbehandelt, oder nicht
beachtet. Auf der Station, und jenem anderen beiden angedockten Schiffen wurde niemand angetroffen.

Dann wurde Ut Wen Do aufgeschlitzt und ausgewidert aufgefunden. (Osma-Maschinenraum)
Jeweils zu zweit durchstreifte man das Schiff. Als Gogoma mit gebrochenen Knochen und ausgedrückten Augen sowie abgezogener Haut und weiteren Verstümmelungen tot aufgefunden wurde, wurde der Dracka hinter Energie-Feldern eingesperrt, und der Computer mit Fütterung beauftragt.
Jetzt scheint es wieder sicher (letzter Eintrag)

Ausrüstung

Brullrah Gefechtspanzer, schweres Phaser Gewehr (wm -10) 150% Gewicht, 25 000 Elmo, guter Holo-vid-Synthesiser für Bild und Ton.

Fayizzahr Ziv-Variohelm, kleine Unterhaltungs-Bücherei auf Fayizzahr, 12000 Elmo.

gute Mediziener-Tasche, Elysianiesscher Psi-Helm, 3 kleine Sing-Kristalle. 16000 Elmo.

alter Sensor-Robot, Geo-Handsensorm +5, Schutzanzug und Raumhelm, LEH-Rucksack, 3000 Elmo.
(Im Schiff gibt es noch die Kleine Werkstatt, die kleine Med-station, sowie zwei Schürf-Roboter, und Platz für weiter 5 Passagiere. Die Frachträume hingegen sind relativ groß.)

Infodaten:

großes Raumbot Cobra-Typ (Prototyp) „Hero“ aus dem Jahre 2432.

Sie ist unbewaffnet und hat ein 2er Hypertriebwerk, welches aber ausgebrannt ist.

Der Pilot ist tot, und sitzt noch immer in seiner Solamnischen Raumkombi im Pilotensitz.

Er hat den Hyperraumunfall nicht überlebt. Der Fusionsreaktor ist aus, und der Bord-Computer auch.

Das Log-Buch ist gelöscht. Das Boot verfügt über Außenfrachthalter, welche aber nicht bestückt sind.

Die Gesamte Technik sieht improvisiert aus, Private Bewaffnung oder Ausrüstung scheint es nicht zu geben.

Der Name auf dem Raumanzug ist „Earp“, und es gibt im Computer der Gruppe keinerlei Aufzeichnungen über solch ein Schiff. Weder Baudaten, noch Verlustmeldung.

Infodaten:

großes Raumschiff „Feuersalamander“, aus dem Jahre ???.

Es ist ein Schrottschiff aus der Zeit des Terranischen Exodus. Es wurde aus vielen Einzelteilen anderer Schiffe improvisiert. Es hat ein langsames Linear-Triebwerk (1 Lj/24h mit einem Wm -20)

Sensoren -30, Kom-30 (kein Hyper), ECM nein. Schub 4/6 (hundertstel) max C 40%.

Crew 5, Passagiere 250, Fracht 7000 CUM.

Logbuch:

Abflug von Terra, 2 Monate Linear-Flug, Hyperraum Anomalie zu spät entdeckt, Unfall, Schiff schien zu zerbrechen. Dann freikommen, unmögliche Hypergeschwindigkeit von 1 Lj/2h.

Auffinden eines großen Objektes. Andocken. Höchstentwickelte Robotter als Besatzung des Objektes. Ein bestialischer Mord an Bord (Sicherheits-offizier). Suche nach dem Mörder. Zweiter Mord (Kapitän). Dritter Mord (Bord-Ing), vierter Mord (Navigator), aufzeichnung endet.

Es gibt mehrere Verteidigungs-Stellungen an Bord, aber keine Leichen.

Desweiteren gibt es dort mehrere Projektilwaffen, und Einschußlöcher in den Wänden.

In den Frachträumen befinden sich Fahrzeuge, Werkzeugmaschinen, privater Plunder und Synthetische Nahrungsmittel für ca 400 Mannjahre. Das Gro der Ausrüstung hat tech-Level 3. Rüstungen scheint es aber garnicht zu geben.

Die 7. te Flotte

Teratrulla

terrarisches Imperium, Planet Teratrulla,

Diese Welt ist eine karge Agrarwelt mit Tech-Level 1. Bevölkerung ca 50 mio.

Die Regierungsform ist eine Theokratie, deren geheimes Oberhaupt der Retreko-Konzern ist.

Die Bevölkerung besteht aus 34% Fayizzahr, 28% Lurrack, 23% Sackarathas, 16% Menschen,, 8% Brullrah, 1% Dralltha.

Das Leben der normalen Bevölkerung wird stark beeinflusst von theologischen Edikten und den Glauben an das Phantheon der 5 Götter.

Nephilia, Göttin der Sterne und des Todes. Ausreisewillige werden ihr geopfert, und kehren niemals wieder nach Teratrulla zurrück.

Julius, Gott des Handwerkes, und der Schmiede.

Theo, Gott des Handels, und der Drachen, welche die Wächter der Götter sind.

Gaia, Göttin des Lebens, des Heilens und des Wachstums.

Arrack, der geschlechtslose Gott der Wissenschaft und Magie.

Diese Götter sind nicht nett, sondern erwarten für die Gnade, wohlwollend zu sein, Opfergaben.

Diese Opfer-Gaben werden entweder in Tempeln direkt geopfert, (sie verschwinden durch Holo-Felder getarnt, und werden durch ein unterirdisches Transport System zum Raumhafen befördert.) oder einzelne Dörfer bieten ihre Opfergaben in einem großen Fest dar, wo dann ein Drache erscheint, der die Gaben-Körbe zu fressen scheint. (Es sind kleine Schweber in Reptilienform. Meist ferngesteuert, oder voll Robbotrisiert.)

Opfergaben sind immer hochqualitative Nahrung, Alkoholika, oder Tabak.

Dadurch werden ca 20% der Erwirtschafteten Nahrung zu Opfergaben und damit zu Exportwahr.

Weitere 20% werden von Händlerkarawanen aufgekauft, welche höherwertige Stoffe, Edelmetalle, Medizin, u.ä dafür verkaufen. Somit ist außer bei schweren Problemen die medizinische Versorgung bereit gestellt. Für schwere medizinische Fälle gibt es die Möglichkeit in einem Tempel der Gaia sich selbst und weitere Gaben zu Opfern, (bewußtlos) zu verschwinden, und einige Tage

später durch eine göttliche Wunderkuhr geheilt, zurrück zu kehren. Jemand welcher sich der Göttin der Sterne Opfert, stellt damit einen Ausreiseantrag, wodurch die Bevölkerung als nicht versklavt gilt. Bei Flächenbränden wird normalerweise Theo Edelmetall, oder Schmuckstücke geopfert, damit seine Drachen den Brand löschen.

Die Insel der Götter ist eine 20 km durchmessende Insel mit dem Raumhafen im Zentrum.

Dort ist der einzige Ort, an dem technisches Gerät des Tech levels 3 und höher getragen werden darf.

Desweiteren werden tatsächlich Teile der Opfergaben 1/5tel einer mystizistischen Gottheit namens Gaia geopfert, deren Prinzip es sein soll, im Einklang mit der Natur zu leben. Die anderen Götter sind jedoch Kunstprodukte, welche den Interstellaren Handel darstellen.

Gesetze auf dem Planeten sind vielfältig, und umfassen eintausend Paragraphen.

Die wichtigsten scheinen zu sein.

Technik unterliegt der Restriktion.

Level 1, darf nur von Gildenhandwerkern hergestellt werden, welche darauf achten die Natur zu schützen. Benutzen darf sie jeder.

Level 2, darf nur von Gildenmeistern hergestellt werden, welche sich der Konsequenzen ihres Technischen Gerätes voll bewußt sind. Der Einsatz und der Besitz ist beschränkt auf geschulte Personen, mit dem Segen der Götter.

Level 3 & 4, darf nicht mehr hergestellt werden. Der Besitz und die Benutzung ist begrenzt auf den Raumhafen, sowie dem Einsatz als Drachengarde.

Level 5 & 6, darf und kann nicht mehr hergestellt werden. Sowohl Besitz als auch Benutzung ist streng verboten. Raumschiffe mit Tech-Level 5 & 6, haben Landeverbot, und müssen im Raum im Orbit verbleiben. Den Transport sollen dann bordeigene Shuttels übernehmen. Vom Planeten ist keine Unterstützung zu erwarten. Verstöße gegen dieses Gesetz werden mit der **Todesstrafe** geahndet.

Es ist unter **Todesstrafe** verboten, den unwissenden Bürgern die Situation der Galaxis zu erklären, oder sie gar von anderen Religionen zu überzeugen suchen. Gespräche, oder Beweise welche den Status Quo zu schädigen sichen

fallen auch hierunter.

Es ist verboten Umweltschäden durch Zumüllung mit nicht organischen Stoffen, oder dem Einsatz schwerer Waffen zu verursachen.

Bericht.

Am 13 Dan 2512, wurde die Prinzessin Chirrah von einem fremden Magier entführt, welcher nach den berichten ein blauhäutiger Mensch gewesen sei. Er zog mit vier Metallgolems mit glühenden Klingen und Feuerlanzen zu fuß auf die Burg los, benutzte eine feurige Lanze , welche er schleuderte und das Tor zersprengte. Die Metallgolems kämpften sich durch die dreißig Verteidiger, ohne verletzt zu werden.

Ihre Berührungen raubten den Kriegern die Kraft, so daß diese hilflos zu Boden sanken. Der Priester des Julius versuchte sie mit einem Bannzauber zu belegen, doch er schien wirkungslos.

Die fayizzahrische Prinzessin, ging anscheinend willenlos auf den Magier zu, und folgte ihm aus der Burg hinaus. Späher, welche später versuchten der Spur zu folgen, erklärten, daß es anscheinend ein großer Wurm gewesen sei, welcher das Reittier des Magiers sei, denn sie seien dieser Gerilltenspur etwa einen Tag gefolgt, bis sie sich in einem Fluß verlor.

Bericht.

Fürst Jollahr, Chirrah's Vater, bat die Götter um Hilfe, denn der Magier habe ihm vorher gedroht, im Dämonen zu schicken, wenn er im nicht zu willen sei. Es sei ihm so erschienen, als habe der alte Talisman des Julius ihn vor den bösen magischen Einflüsterungen beschützt.

Bericht.

Seit 2509 gibt es immer wieder Berichte über Erpressungen der Bevölkerung gegenüber. Dies ist der 13.te bekannt gewordene Fall. Die Erpresser versuchen es erst mit Beherrschung, oder Drohung, später mit Entführung. Wegen ersterer Fälle wurden die Adeligen mit „Talismanen“, sprich Psi-Block-Helmen ausgerüstet. Dies hat die Situation noch mehr verschärft. Es scheint, als ob die Erpresser an folgenden Dingen interessiert sind.

- a) natürliche Nahrung und Stoffe, insbesondere Hanf, und ätherische Öle.
- b) Edelmetalle wie Gold, Silber, sowie Edelsteine wie Diamant und Smaragd.
- c) Persohnen, ohne daß ein System erkennbar ist. Nur, daß es immer bestimmte Personen sind, und sie sich nicht auf einen Handel einlasse, bei dem sie

mehrere andere Persohnen bekommen könnten.

d) Jonolan, eine Honigart, welche ein starkes Halluzinogen zu seien scheint.

Bericht.

Der Einsatz von Drachen zum Aufspüren der Erpresser war ein Teilerfolg.

Die Drachen konnten zwar den Ketten-AGF aufspüren, und griffen ihn auch an, wurden aber von Pulse-Laser Geschützen abgeschossen. Ein Raumschiff der Tarsuol-Klasse versuchte zu fliehen, und konnte von der Wraith-Staffel der Planetenverteidigung abgeschossen werden. Die Planetenverteidiger verloren dabei aber drei der vier Maschienen, welche noch nicht geborgen werden konnten.

Die Überprüfung der Absturzstelle ließ zwar 5 Robotter, aber keine Lebewesen auffinden.

Status-Bericht.

Die Planetare Polizei sieht sich außerstande mit dieser Situation fertig zu werden, da sie kein richtiges Spionagenetz, oder eine ernsthafte Raumabwehr verfügt. Desweiteren wurden die drei abgeschossenen Wraith auf Sabotage zurrückgeführt. Es wird ausdrücklich um Hilfe durch die Raumflotte der Terranischen Konföderation gebeten.

Status-Bericht.

Der Bitte zum Antrag auf etraplanetare Hilfe wird eingeschränkt statt gegeben.

Der Flotte wird erlaubt, ein einzelnes Raumschiff in dieses System zu schicken, und sofern es erwünscht ist, auch ein Polizei-Team am Boden ein zu setzen. Es wird jedoch ein offizielles Hilfe-Gesuch abgelehnt. Desweiteren wird auf eine Geheim-Operation bestanden, in der das Schiff wie alle anderen als ungebetene Besucher behandelt wird. Es wird angeraten eine Triebwerks-Panne o.ä. zu simunlieren.

Den Bodeneinsatz kann man als Landgang tarnen. Es wird darauf hingewiesen, daß die niederen Ränge der Polizei nicht informiert werden. Verbindungsoffizier ist Kommissar Gold, dessen direkter Vorgesetzter Plantenkommissar Weira ist. Es wird direkt darauf hingewiesen, daß Fremdweltler immer noch unwillkommen sind.

Dossier.

Komissar Gold ist ein weiblicher Fayizzahr mir goldgelben Fell. Sie ist Spezialistin im bewaffneten Nahkampf und dem geschickten Aushorchen von

Kneipengängern.

Alter 19 Jahre, hat an 3 der 13 vorherigen Einsätze teilgenommen, und ist etwas eigensinnig.

Admiral Mayerhoff, Befehls-Dossier „Geheim“

Ihre Befehle lauten kurz und bündig.

Offiziell: Patrulienflug innerhalb der Konföderation. Hinfliegen, eine Panne vortäuschen, im Orbit verbleiben mit leichter Gefechtsbereitschaft.

In-Offiziell: Zusammenarbeit mit der Polizei, zum Auffinden der entführten Person. Verteidigung des Planeten gegen etwaige Angriffe durch Raumschiffe. Angriffsbereitschaft gegen wiederrechtlich auf dem Planeten gelandeten Schiffen.

Geheim: Finden sie nicht nur die Entführte Prinzessin, sondern auch den Stützpunkt. Klären sie auf, was genau die Psi-Krieger dort wollen, und streuen sie ihre Sand ins Getriebe. Vermeiden sie großflächige Zerstörungen, und versuchen sie keinen diplomatischen Zwischenfall zu provozieren.

Ich weise sie ausdrücklich darauf hin, daß dieser Auftrag, sowohl großes diplomatisches Geschick benötigt, da Teratrulla nicht für seine Fremdenfreundlichkeit bekannt ist, als auch als sehr gefährlich angesehen werden muß. Denn die Größe der Feindlichen Kräfte sind völlig unbekannt.

Seien sie also sehr vorsichtig.

MEISTERINFO

Teratrulla ist eine Art Rekrutierungswelt für den Psi-Krieger Clan „Kinder Gaias“, welcher als eher etwas gemäßiger gilt. Statt große Cyborg-Armeen auf zu bauen, versuchen sie Psi begabte Wesen in ihre Reihen auf zu nehmen. Natürlich macht gerade die Unwissenheit auf Teratrulla es besonders leicht, jene jungen Neulinge nach wenigen Gesprächen von der Ehrenhaftigkeit des Clanes und der Korruption und Dekadenz der Weltenregierung als auch der Imperienregierung zu überzeugen. Und gerade die Überlegenheit „Magier“ zu sein, sowie die Überlegenheit der Magie gegenüber der Technik, und die Unachtsamkeit gegenüber der Natur, durch Seiten der Technomanzer (Technikmagier und Techniker) erleichtern diese Rekrutierung doch sehr. Die „Kinder Gaias“, verwenden zwar Cyborgs, stellen sie jedoch nicht selber her, und kaufen sie von anderen Psi-Clans. Oft erlauben sie ihren Mitgliedern nach Beendigung der Ausbildung, zu anderen Clans zu wechseln, worauf diese dann die Kosten für jene Ausbildung mit 25 KCr honorieren.

Hier auf Teratrulla gibt es zwei Basen. Die erste „Rosenblüte“ ist ein Rekrutierungs- und Umerziehungs-Ort, zu dem Neulinge gebracht werden, und alles in allem ist er eine Art Gefängnis. Dort werden die Jungen-Psi-Anwärter von „Normalos“ bedient, und von Cyborgs und Robotern, sowie Psie-Kriegern bewacht.

Dort wird entschieden, ob jemand weitergeschickt wird zur zweiten Basis, oder ob er mit einem Tiefenpsycho-Block versehen an andere Clans verkauft (2 000 Cr) wird, um dort weiter ausgebildet zu werden. Sie ist gelegen in einem kleinen Bermassiv mit einem See in einem Tal. Dort existieren relativ viele wilde und gefährliche Tiere, aber keine Geschützstellungen. Die Anlage ist in Höhlen angelegt, und jene Burganlage, welche auf dem höchsten berg tront ist alt und zerfallen. Natürlich sind viele der Tiere unter psionischer Kontrolle. Diese Kontrolle ist aber mangelhaft, wegen der Unerfahrenheit der Psioniker.

Die zweite Basis „Feentanz“ ist eine Weiterbildungsstätte, in der auch ein Großmeister zugegen ist, und in der Regel auch ein Raumschiff. Nun wurde dieses Raumschiff ja leider abgeschossen, was die Lage dort sehr prikär macht, denn die Ankunft eines weiteren Schiffes wird nicht direkt erwartet. Die Tatsache, daß die letzte „Extraktion“ von einer „Prinzessin“ sehr Problematisch wurde, und dem daraus erwachsenden Gefecht, ist die Psi-Krieger-Spitze sehr beunruhigt. Man rechnet aber nicht wirklich mit dem Einsatz von Terranischen Streitkräften,

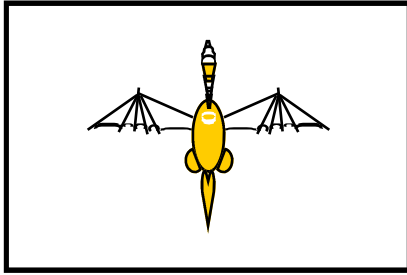
sondern erwartet den verstärkten Einsatz von Drachenreitern.

Es ist übrigens die Unwahrheit, daß die Wraith sabotiert worden seien. Es handelte sich dabei wohl eher um ein „unerfahrenheitsproblem“ der eingesetzten Piloten, welche das Pilotieren durch Hypnoschulung erlernten, und keinerlei Trainingsmöglichkeit haben.

Wraith sind zwar relativ gute Jäger, aber unerfahrenheit im Umgang mit Energieversorgung ist bei ihnen tödlich. Alles in allem sind auch die Kinder Gaias mit der Situation sehr unzufrieden. Die Deviese lautet „Einstellung der Extraktionsaktivitäten für einen vollen Monat“

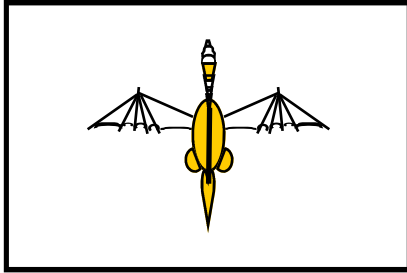
Es wäre übrigens eine fatale Fehleinschätzung der Lage, die Stärke der Psi-Krieger zu unterschätzen.

Sie sind nämlich viele. Es wäre also am besten, wenn die Charaktere herausfinden was hier vorgeht, sich dann weitere Unterstützung suchen, und die Situation für die Psi-krieger unhaltbar zu machen, so daß sie sich zurrück ziehen müssen. Ein direkter Angriff wäre fast ein Selbstmord. Andererseits, wären die Entführten, welche noch nicht überzeugt sind durchaus eine wertvolle Hilfe.



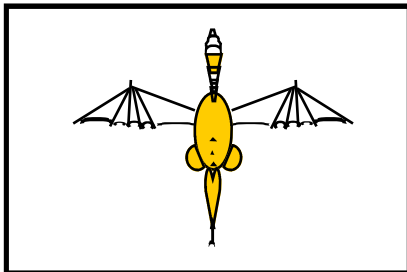
Reitdrache.:

Der Fahrer Reitet nach vorne gebückt auf einer Art Sattel, auf dem Rücken. Die Form ist einer Echse mit Flügeln nachgeformt. Jene Flügel sind aber eher show, statt ernsthafte Funktion. Die Waffe ist meist ein Infanterie -Flammmörser, der einen Feuerstoß aus dem Maul schickt.



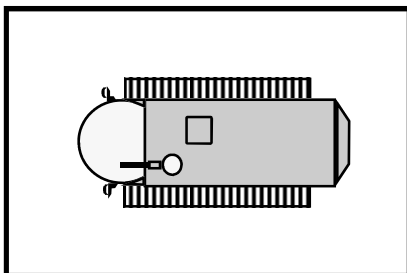
Eisendrache.:

Wie Reitdrache, ist aber größer, hält etwas mehr aus.



Lastdrache.:

Wie Reitdrache nur, sehr groß mit sehr viel Tragkraft. Weniger ein Kampf als ein Arbeitstier, wie man so sagt.



Siemens AGF.:

Recht stabiles Allround-Fahrzeug für schwieriges Gelände. Die Schwachstelle mag die Frontkuppel aus Glas sein.

MEISTERINFO

Die Drachengarde besteht aus den Drachenschweben, sowie Vertretern aller planetaren Rassen, in besonderen Rüstungen und mit besonderen Waffen.

Die Rüstung ist eine Art des Schutzanzuges, welche nach schweren Hornplatten aussieht, obwohl es sich dabei um Tech-level 2 Kettenrüstungen. Hinzu kommt ein offener Schutz-Helm, welcher aussieht wie ein Metallhelm mit Drachenschwingen.

Als Waffen stehen zur Auswahl.

Bieihänder, Handaxt, Schwert, kleines Metall-Schild, großes Metall-Schild.

Der Drachenarm sieht aus wie ein Rohr, welches man über den Unterarm stülpt, mit Feuermechanismus im internen Griff. Darin sind zwei Waffen eingebaut, welche separat feuertbar sind.

schwere Unterarm-Auto-Pistole „3 Magazine“

Flammwerfer Pistole Unterarm Version „1 Magazin“

Die Drachengarde gelten als Diener der Götter, welche auserwählt wurden, über Gesetze und das Volk zu wachen. Es gibt davon etwa 200, sowie etwa 150 Reitdrachen, 100 Eisendrachen und 100 Frachtdrachen. Die Gesamte Raumhafenverteidigung besteht noch aus 6 Geschütztürmen mit schweren Gaus-Kanonen, sowie dem letzten Jäger der Wraith -Staffel. Die Besatzung des Raumhafen beläuft sich insgesamt auf etwa 800 Individuen, welche mehr zivile Aufgaben haben. Jene ca 50 mio Bevölkerung sind die technisch unerfahrenen und mit den kleinen Problemen des Alltags kämpfenden, welche nichts von den Problemen der Galaxis wissen. Deswegen werden alle Wesen, welche hier geboren sind auch als Angehörige des Retreko Konzerns gemeldet, und die terranischen Konföderations-Gesetze der autarkie und Selbstverwaltung sichern diesen Status. Ein Politiker würde sogar die Notwendigkeit und den Vorteil dieser Politik sehen, denn Kämpfe mit mehr als 50 Wesen sind von extremer Seltenheit und echte Kriege so gut wie unbekannt. Kein Einwohner Teratrulla's kann sich eine wirkliche Schlacht ernsthaft vorstellen, denn alles in allem lebt man hier ein behütetes Leben.

Natürlich gibt es hier doch einige sehr starke Abweichungen von der Norm des zivilisierten Imperium.

Zum Beispiel jenes Gesetz Gaias, welches den Status der weiblichen Bevölkerung festlegt.

Sie sind von der Natur zur Fortpflanzung bestimmt, und dürfen sich dieser Bestimmung auch nicht verweigern. Dies bedeutet, daß wenn ein männliches Wesen ein weibliches gleicher Rasse zum „Akt der Vereinigung“ auffordert ist das folgende eine Huldigung Gaias, und somit ist es eine schwerer Unhöflichkeit wenn das Weibchen ablehnt, und manchmal sogar eine Gotteslästerung. Andererseits, wird soetwas bei besonders häßlichen Persohnen, oder bei offensichtlichen Vertretern anderer Rassen schon toleriert. Andererseits gibt es den Begriff der Vergewaltigung im Sinne der Gesetze nicht, und sie ist nichts mehr als eine grob Unhöflichkeit, dem Weibchen gegenüber. Wie gesagt hat die Natur ihre iegenen Gesetze.

Beim einfachen Volk kommt es natürlich oft zu kleineren Abweichungen, wie Frauen, welche beim Anblick eines lüstern blickenden pott-häßlichen Character einfach umdrehen und gehen, oder Erwachsenen welche ihre Kinder nach oben auf die Zimmer schicken, und einem Ausbund an Häßlichkeit androhen, ihm die Eingeweide heraus zu reißen, wenn er die Tochter nochmal so ansehe. Andererseits dürfen Adelige nur von Adelligen aufgefordeert werden. Dies erfolgt deswegen, weil der kommende Nachwuchs besonderen anforderungen gerecht werden muß. Wenn eine adelige Persohn jedoch zum Akt der Vereinigung auffordert, darf es von nichtadeligen nicht abgelehnt werden.

Für die Charactere gibt es mehrer Möglichkeiten, auf zu treten.

a) als Raumfahrer der Terranischen Konföderation, mit Polizei-Befugnis.

Dabei würden sie aber sehr starke politische Probleme auf dem Planeten erschaffen, welche dann nach außen dringen würden, und zu interstellaren Verwicklungen mit anderen Planeten führen, welche den Planetenrat auf Terra anklagen gegen die Gesetze der Autarkie verstoßen zu haben, und von nun an weitere Mitarbeit frostiger werden lassen.

b) als Götter von Teratrulla.

Dies würde die Drachengarde als direkten Angriff auf die Autarkie betrachten, und nach kurzen und wahrscheinlich erfolglosen Kampf aufgeben. Interstellar bedeutete dies aber, daß die gesamte Besatzung sich eines Angriffs auf eine Befreundete Welt schuldig gemacht hätte, und diese kriegerisch erobert hätte.

Dies würde zu Revolten gegen die Terranische Flotte auf mehreren Welten führen, was die militärische Lage unhaltbar werden ließe.

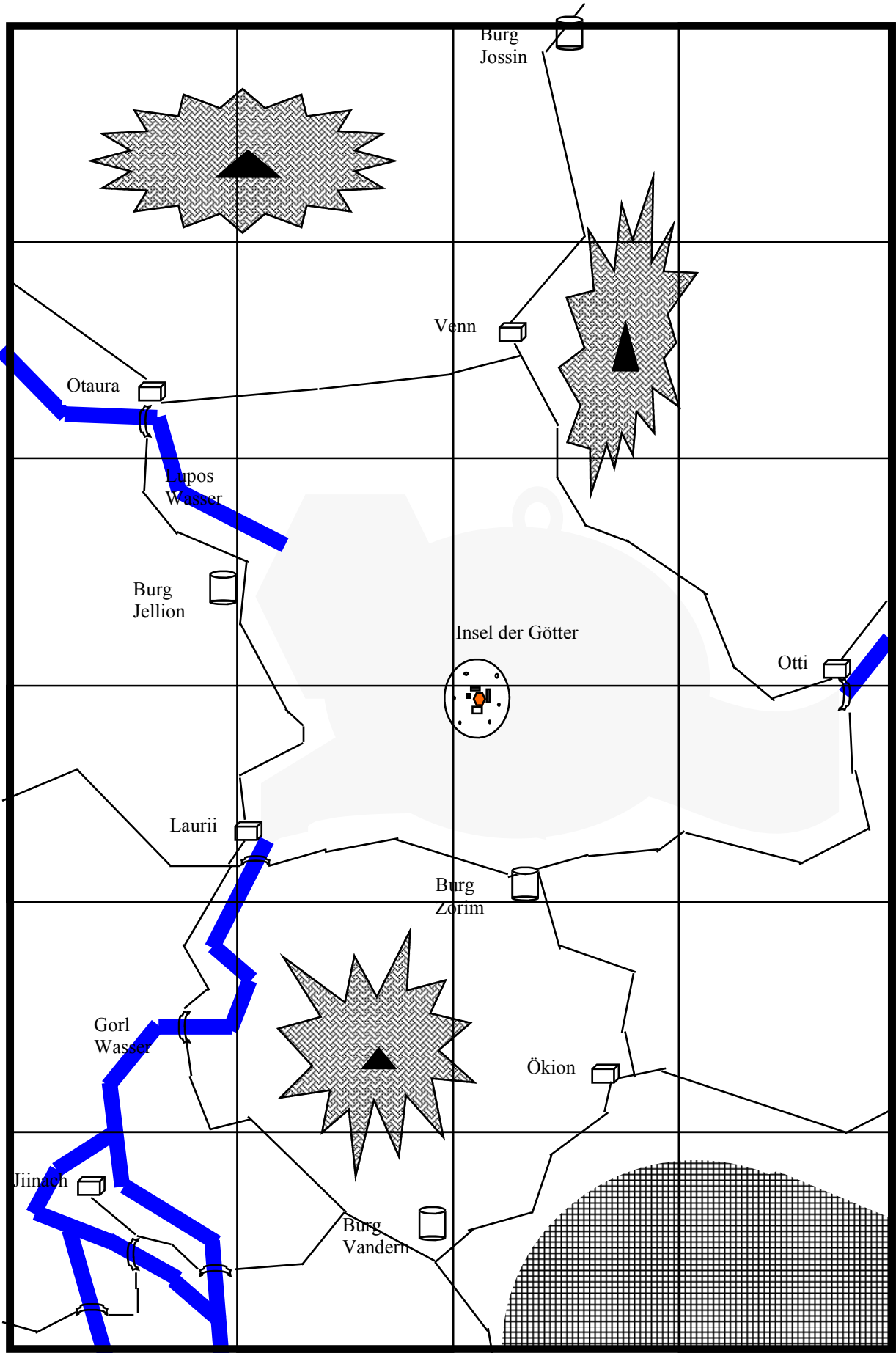
c) als reisende Händler, welche eine kleine Karawane besitzen, und gerade erst ihre erste Reise erleben. Denen erlaubt man Land und Leute nicht zu kennen, oder schlecht zu verhandeln, nur den Gesetze der Götter sollten sie schon vorbildlich folgen. Aber alles in allem eine sehr gute Möglichkeit.

d) als Drachengarde, welche von den Göttern gesendet wurde, um die entführte Prinzessin zu befreien. Dabei sollte dann aber die Verbindungsfayizzahr davon überzeugt werden, daß die Charaktere auch in der Lage sind die Planetaren Gesetze zu vertreten, und sich entsprechend zu verhalten. Gotteslästerungen wären nämlich viel schlimmer als eine verschwundene Prinzessin.

e) als Abenteurer und Krieger auf der Suche nach Macht und Ruhm Dabei sollte aber ein Fayizzahr seien, denn wenn diese Krieger ausziehen um die Prinzessin zu retten wissen alle anderen, daß einer der Helden die Prinzessin wohl heiraten muß, was ihn zum Sohne des Fürsten jollar macht. Bei nur anderen Rassen wird man dann schon etwas pikiert reagieren, oder nach dem Fayizzahrigen Prinzen fragen.

f) als Abgesandte einer anderen Stadt, welche den Verräterischen Magier jagen und zur Strecke bringen wollen. Das würde zwar an der Tatsache, daß jemand die Prinzessin heiraten „muß“ nichts ändern, aber man würde es als „Zwangslage“ der Abgesandten tolerieren.

g) als lauter Einzelpersonen, welche geg nur durch Kommunikatoren in Verbindung bleiben. Das würde das Spiel aber sehr komplizieren, wenngleich es die unauffälligste Version ist.



100 km

MEISTERINFO

Die Überfallene Burg ist die Burg Jellion, westlich der Insel der Götter, und die Spuren führten nach Norden, und endeten nach den Informationen der Scouts im Lupos Wasser. Dabei gingen sie etwas weiter nördlich wieder heraus, und führten am Fluß in Richtung Otaura. Die Burg über „Rosenblüte“ liegt in jenen Bergen nördlich von Otaura, und ist nicht verzeichnet, da sie verfallen ist. Grob liegt sie 25 km westlich und 35 km nördlich des Koordinatenkreuzes. Die andere Basis Feentanz liegt in jenem südöstlich gelegenen Sumpfgebiet Südöstlich von Ökion. etwa an der Südgrenze der Karte. Aber wahrscheinlich werden die Charaktere niemals bis dorthin vorstoßen, wenn nicht alle schief geht.

Anwesende auf „Rosenblüte“:

Dorian, der Elysianer, (Psi-Krieger) mit 4 Cyborgs

Julia, die Fayizzahrin, (Psi-Krieger) mit 5 „Faucha“ Gefolgstieren.

Dorn Manneck, der Mensch (Psi-Krieger)

5 Jung-Psioniker mit 20 „Minz“ Gefolgstieren

5 „Skaven Techs“ mit Hypnoblock

10 „Skaven Barbaren“ mit Hypnoblock

15 „Skaven Diener“ mit Hypnoblock

20 Wachrobotter der Standart-Unikom Serie

5 Cyborgs

5 Kampf Cyborgs

4 Siemens AGFs

Anwesende auf „Feentanz“:

Horum, der Elysianer, (Psi-Großmeister)

Layary, die Lurrack-Priesterin, (Psi-Krieger)

Schila, der Fayizzahr, (Psi Krieger)

Desmond, der Mensch, (Psi Krieger)

10 jung Psioniker

20 „Skaven Techs“ mit Hypnoblock

20 „Skaven Barbaren“ mit Hypnoblock

25 „Skaven Diener“ mit Hypnoblock

10 Wachrobotter der Standart-Unikom Serie

10 Cyborgs

5 Kampf Cyborgs

25 „Minz“ Tiere für Training in Suggestion

4 Siemens AGFs
2 std Gauss Geschütztürme

Standartwerte

Psi-Kriegern

LP 35 Akp 12 Logik intelligent Nahkampf(Ausw) 60 / 50 NKS 3
Suggestion 80 Mentaler Block 50 Pyrokinese 50 Selbstheilung 50 Visuelle
Abschirmung 40 Tiefenhypnose 40 25 Ball Rüstung 40 Thelepathie 40
(Psionik) 25 PP40
Pistolen & Gewehre 60, Fernk Ausweichen 50.
Psi-Helm Wm+10, PP+20, Laser-Pistole, Schutzanzug

Psi-Großmeister

LP 35 Akp 12 Logik intelligent Nahkampf(Ausw) 70 / 50 NKS 3
Suggestion 90 Mentaler Block 90 Pyrokinese 75 Selbstheilung 75 Visuelle
Abschirmung 75 Tiefenhypnose 75 Energie Rüstung 60 Ball Rüstung 60
Theleportation 60 Thelekinese 60 Thelepathie 60(Psionik) 30 PP50
Pistolen & Gewehre 80, Fernk Ausweichen 50.
Psi-Helmmit Anzug Wm+20, PP+40, Blaster Pistole, Schutzanzug

junge Psi-Anwärter

LP 35 Akp 12 Logik intelligent Nahkampf(Ausw) 50 / 50 NKS 3
Suggestion 40 Mentaler Block 40 Pyrokinese 40 Selbstheilung 40 (Psionik) 25 PP 38
Pistolen & Gewehre 30, Fernk Ausweichen 50.
Schwert Schutzanzug

Sklaven Techs

LP 35 Akp 10 Logik stumpf Nahkampf(Ausw) 40 / 20 NKS 3
Pistolen & Gewehre 40, Mechanik 40, Elektrik 40, Raumtech 40
Werkzeugsatz, keine Waffen oder Rüstungen.

Sklaven Barbaren

LP 50 Akp 10 Logik stumpf Nahkampf(Ausw) 60 / 30 NKS 4
Archaische Waffen 60, Parade 60, Reiten 60
Schwert , kleines Eisenschild archaische Kettenrüstung leichte Armbrust 1 Schuß

Sklaven Diener

LP 28 Akp 10 Logik stumpf Nahkampf(Ausw) 40 / 20 NKS 2
Haushaltsarbeit 40 Kochen & backen 40
keine Waffen oder Rüstungen.

Roboter der Standart-ARTHOS 277 Serie

Paralysator Pistole / Laser Pistole je 2 Ersatz Magazine

Standartwerte**Cyborgs**

LP 40 Akp 10 Logik standart Nahkampf 60 NKS 6, Sensoren +0 100m , kom+0 20 km
Pistolen & Gewehre 60, Crew member 60 Taktik 60, Wi=3 (Willenskraft)
leichte Panzerung 3/3 Wm-0, Bolzen SFG

Kampf Cyborgs

LP 50 Akp 9 Logik standart Nahkampf 60 NKS 7, Sensoren +0 100m , kom+0 20 km
Pistolen & Gewehre 60, Sensoren 60 S-Inf Wa 60, Taktik 60, Wi=3
starke Panzerung 7/7 Wm-10, S-Bolzen MG rechts, Stand Pulse Stunner links, Kettenantrieb

MINZ

LP 35 Akp 12 Logik tierisch gut Nahkampf(Ausw) 70 / 70 NKS 3
Biß 1W4 & Toxin (a) in 1 min für 10 min AKP-10
Krallen 1W4 gutes Gehör, gute Augen, Wildkatzenart

TAZZ

LP 45 Akp 11 Logik tierisch normal Nahkampf(Ausw) 80 / 60 NKS 5
Biß 1W4 & Toxin (a) in 1 min für 10 min AKP-10
Krallen 1W4 gutes Gehör, gute Augen, Raubkatzenart

VARNEG

LP 60 Akp 9 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 45 / 40 NKS 4
Hörner Rammangriff 1W6 gutes Heilfleisch 2, Reitechse

ZOKARA

LP 20 FSP Akp 5 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 30 / -

ZOKARA

LP 20 FSP Akp 5 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 30 / - NKS 12
 Biß 1W4 FSP Schwanz 1W3 FSP Riesenechse

AALHURIAT

LP 10 Akp 10 Logik tierisch gut Nahkampf(Ausw) 60 / 50 NKS 2
 Biß 1W4 Hordenwesen, Gremlinartig

FALLOK

LP 15 Akp 12 Logik tierisch gut Nahkampf(Ausw) 60 / 30 NKS 4
 Biß 1W4 Krallen 1W4 Fliegt, gute Augen, Fragil

MOO

LP 15 Akp 6 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 30 / 30 NKS 2
 Biß 1 Riesenwollrüstung 3/1 großes Schaaf

HORG

LP 60 Akp 8 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 50 / 30 NKS 5
 Hornrammangriff 1W6 Hornangriff Nahk 1W4
 gutes Heilfleisch 3 Hornplatten

FAUCHA

LP 20 Akp 15 Logik tierisch normal Nahkampf(Ausw) 30 / 80 NKS 2
 Feuerodem 2W6 En & 6 Rd 1W6 En brennend fliegende Gasblase
 fliegt, explodiert bei schwerer Wunde mit 2W6 m R 3W6 En Schaden

Tja wie geht es jetzt weiter. sehr viel hängt von den Charakteren ab. Doch hier ein paar mögliche Varianten, die an die Gruppe angepaßt werden sollten.

a) Die Gruppe findet die erste Basis, und radiert diese aus, ohne irgentwelche Gefangenen zu befreien,

oder von der zweiten Basis zu erfahren. Das allgemeine allseitige Patt. Keine Seite hat gewonnen, und keine Seite ist wirklich zufrieden. Egal wie nett die Einwhner sind, läßt sie die heimliche Meinung nicht los, daß die Gefangenen gerettet werden sollten, bevor es zu so etwas kommt.

b) Die Gruppe befreit die Geiseln im Alleingang, und erfährt noch von der anderen Basis. (Natürlich wird die andere Basis von einem der anderen Psioniker gewarnt, selbst wenn es jemand ist, der sich in dem Gebirge versteckt, abstürzt, und dies das Letzte ist was er tun kann. Man könnte jetz etwa zwei

oder drei Tage damit verbringen, diese andere Basis zu suchen, und dann einen Angriff starten, in dem diese Basis ausgelöscht wird. Voller Sieg für die Conföderation, mit einem Pluspunkt auf Terratrulla.

c) Es wird überhaupt nichts gefunden, und die Gruppe reist unverrichteter Dinge wieder ab. Ein Sieg für die Psie-Krieger, welche innerhalb eines Monats die Macht übernehmen, da die terranische Conföderation ja so versagt hat. Nach außen hin, scheint sich nicht zu ändern, außer das dieser Psi-Krieger Clan jetzt großen Zulauf hat und an Macht gewinnt. Dafür könnte man den Characteren ja mal nen Freundschaftsbesuch zwecks Rekrutierung abstatten.

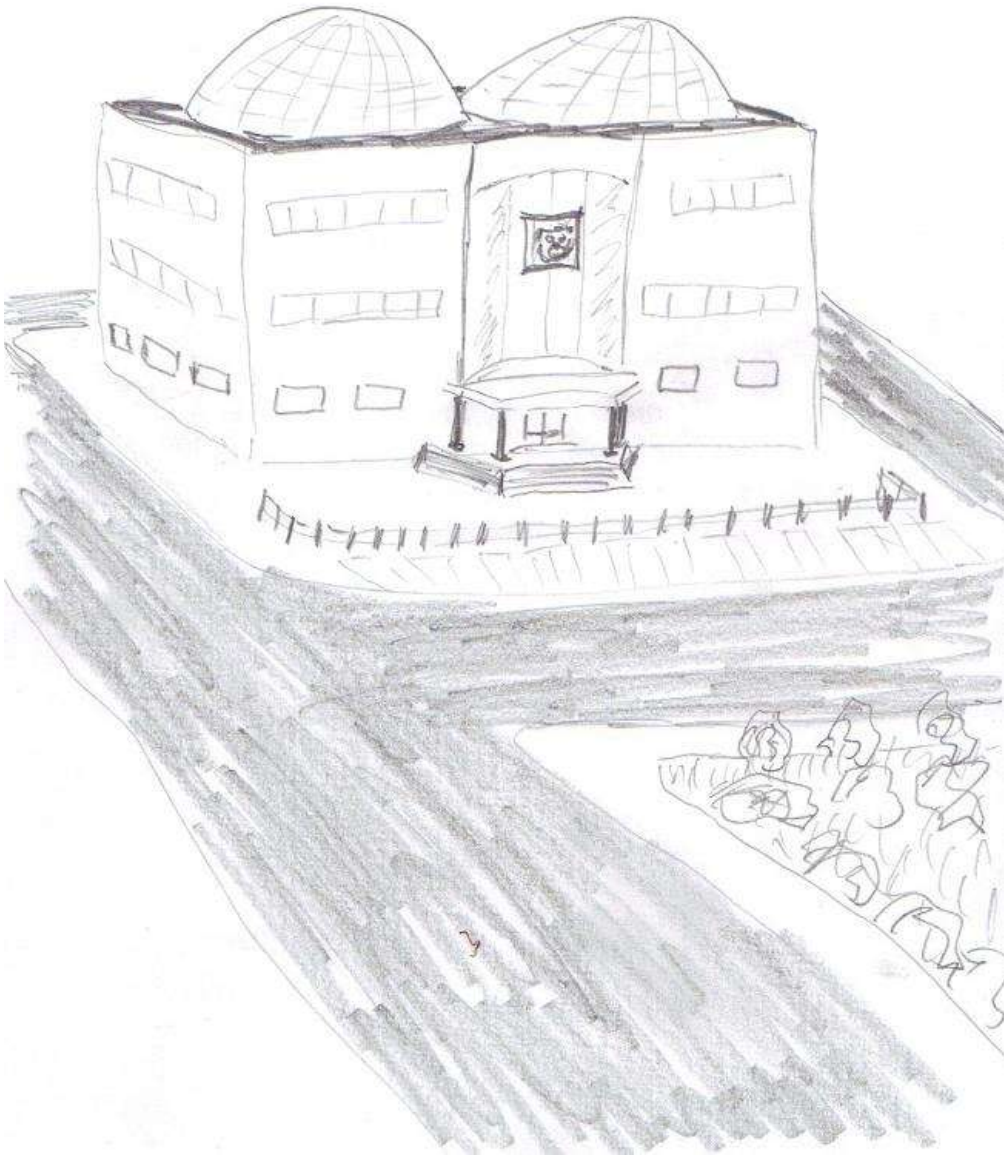
d) Nach vorläufiger Aufklärung tauchen zwei Schiffe im System auf, welche zunächst als normale Schiffe, welche ins System Gesprungen sind geortet werden, sich dann aber als eine „Bounty“ und ein „Imperator“ Kreuzer entpuppen, welche sich ins System geschlichen haben. Bald über die unhaltbare Situation aufgeklärt verlangen sie von den ihrer Meinung nach unterlegenen Spielern, den sofortigen rückzug, so daß sie ihre Leute evakuieren können. Je nach Reaktion mit Ausrüstung und Gefangenen, oder ohne. Gegebenenfalls ließe es sich ja durch eine Schlacht entscheiden, in welcher der Kreuzer erst einmal

4 bis 8 Jäger mit Cyborgs besetzt vorschickt, und sich selbst zurrück hält, und nur Sensor Unterstützung gibt. Wenn der Gegner Besiegt wird, dann werden wohl viele der neuen Psioniker aus Entsetzen fliehen. Die erfahrenen werden versuchen sich zu verstecken , oder zu ergeben. Sollte der Kreuzer gewinnen, wird man versuchen, die Charactere Gefangen zu nehmen, und den Planeten trotzdem aufgeben. Aber erst nach der Mitnahme von 6 000 000 Kubikmetern an Wahren, Ausrüstung, Nahrung usw. Wenn man denn soviel überhaupt zusammen bekommen würde.

e) Es wäre natürlich möglich, daß sich die Charactere die Option offen gehalten haben, Entsatz zu bekommen, und ein Raumbot losschicken, ihn zu hohlen, oder er in der Nähe versteckt ist, so daß er eingreifen kann. Dann wird der Kreuzer noch versuchen seine Leute mit Shuttels zu evakuieren, und dann zu fliehen. Notfals wird er dafür auch einen Kampf liefern. Wenn alles chancenlos ist, weil er manövrierunfähig ist,dann wird er sich sogar ergeben.

f) Es kommt zu einem Handel zwischen dem Clan und den Characteren, der für beide Seiten einen Vorteil bringt. Dies würde aber bedeuten, daß sich entweder die Psioniker zurrück ziehen, weil der Stützpunkt zu gefährdet ist, oder die Gruppe sich den Psi-Kriegern anschließt. Gegebenenfalls kommen aber dadurch die Gefangenen frei, und mit viel Geschick auch die „Sklaven“ Ach ja, wo ist eigentlich die Prinzessin... „Meisterwillkür???”

Imperiums Beschreibungen



Terranische Conföderation

mit ihrem Planetenrat auf Terra ist eine pseudodemokratische Bürokratie, in der für jeden Bezirk eines Planeten ein Vertreter gewählt wird, welcher dann bei der nächsten Wahl zum Gouverneur eines Planeten, oder dessen Vertreter gewählt werden kann. Meist sitzt einer von beiden im Planetenrat auf Terra und der Zweite ist auf dem Planeten anwesend. Amtszeit 10 Jahre.

Größe 650 Sonnensysteme mit 1000 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 5000 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 800 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. Hinzu kommen noch zahlreiche Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Das Leben gilt als geregelt, inkl Arbeitslosigkeit & Zwangsarbeit, Altersvorsorge und medizinische Versorgung.

Ein hohes Gut sind Selbstständigkeit, und guter Verdienst, sowie Sicherheit. Persönliche Freiheit kann darf und wird öfter mal etwas eingeschränkt, wenn es um die Sicherheit geht..

Technisch steht das SOL-System mit Terra und das Detroit-System New-Detroit an der Spitze (Tech level 6), dann folgen etwa 10% High-Tech Welten, 30% normale Welten, 30% einfache Welten, 20% Low-Tech Welten und 8% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.: X-Koordinaten ca 3500 Lj (Lichtjahre) / Y 4200 Lj / Z 1800 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Wissenschaftlich stehen New Oxford und New-Chicago(Handels-Welt) an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als Spitzenkräfte im Bereich der Hochenergie-Technik.

Es gibt leider etwas zu wenig Agrar-Welten, wodurch die Syntho-Nahrungs-Erzeugung zur Haupt-Nahrungsversorgung wurde.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist meist etabliert, teilweise sogar vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen per Satelliten-Strecke und Langstrecken Hyper-Kom und benötigt 1h pro 10 Lj. Ansonsten gibt es nur noch die normalen Schiffs-Routen, welche Info-Computer als Fracht transportieren.



Die Uniformen und Ränge der terranischen Conföderation

Raumflotte: Ein grauer Overall mit hellblauen Flächen, und ohne Kopfbedeckung.

Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Raumfahrer-Overall mit Notklapp-Helm und Raumfahrer Magnetstiefeln.

Die Paradeuniform behält die Farben, hat aber mehr Verzierungen und weniger Taschen, sowie eine Kopfbedeckung, welche den Stand anzeigt.

Mannschafft-Barett, Unteroffiziere-Barett, Offiziere-Rund-Deckel, Admiral-Napoleon-Offiziers Hut.

Heer/Mariene: Ein grauer Overall mit schwarzen Flächen, und verschiedenfarbige Barrets, welche den Teil des Heeres angeben. schwarz ist Infanterie, rot ist Sanitäter, blau ist Technik, grün ist Fahrzeug / Flugzeug Crew.

Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Schutzanzug Rüstung.

Die Paradeuniform behält die Farben, hat aber mehr Verzierungen und weniger Taschen, sowie ein Barett mit kleinen Symbolen für den Status.

Mannschafft-ohne Markierung, Unteroffiziere- Sonnenstern, Offiziere- Der blaue Planet unterm Rosenkranz, Admirael- kleiner Saphier.

Mannschafftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	200 Cr	Rekrut	250 Cr
Kadett(Offiziersanwärter)	250 Cr	Kadett (Offiziersanwärter)	300 Cr
Soldat erster Klasse	250 Cr	Crewmitglied erster Klasse	300 Cr
Soldat zweiter Klasse	275 Cr	Crewmitglied zweiter Klasse	350 Cr
Soldat dritter Klasse	300 Cr	Crewmitglied dritter Klasse	400 Cr
Soldat vierter Klasse	350 Cr	Crewmitglied vierter Klasse	500 Cr

Unteroffiziere

Fahnenjunker(Offiz. Anw)	500 Cr
Unteroffizier erster Klasse	500 Cr
Unteroffizier zweiter Klasse	550 Cr
Unteroffizier dritter Klasse	600 Cr
Unteroffizier vierter Klasse	650 Cr

gehobene Unteroffiziere

Fähnrich (Offiz Ane.)	700 Cr
Feldwebel erster Klasse	700 Cr
Feldwebel zweiter Klasse	750 Cr
Feldwebel dritter Klasse	800 Cr
Feldwebel vierter Klasse	900 Cr

Offiziere

Leutnant	1000 Cr
Oberleutnant	1250 Cr
Hauptleutnant	1500 Cr
Stabsleutnant	1750 Cr

Comando Offiziere

Hauptmann	2000 Cr
Major	2500 Cr
Oberst	3000 Cr
Stabshauptmann	3500 Cr

Admiralität

Brigade General	5000 Cr	Flotillen-Admiral	6000 Cr
General	7 000 Cr	Admiral	8 000 Cr
Stabs Genral	10 000 Cr	Stabsadmiral	11 000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Es hat immer eine Rivalität zwischen der Raumflotte (den Weicheiern) und dem Heer (den Dreckfressern) gegeben.

Die meisten Infantristen sehen entweder zu den Mariene-Infantristen, welche Raum-Infanteriekampf lernen auf, wegen der großen Gefahr bei einer Dekompression zu sterben, oder sie verachten sie auch als Weicheier, da sie nie diese langen Konditions-Trainings machen müssen.

Desweiteren ist es dem Bodenpersonal schon ein Dorn im Auge, daß die Raumflotte besser zahlt.

Nur die Offiziere haben dort einen Gleichstand gerichtlich erwirken können. Dies liegt daran, daß teuere Bodenkampf-einheiten durchaus so teuer werden können wie Raumschiffe.

Was Priesengelder angeht gelten folgende Anteil-Wertigkeiten.

Mannschafft 1 Anteil
Unteroffiz 2 Anteile
geh. Unteroffiz. 3 Anteile
Offiziere 5 Anteile
Comando Off. 10 Anteile
Admiralität 20 Anteile
mit einem Maximum von
1 Monatssold pro Prie

Schiffs oder Zugkassen werden mit der gesamt-Anteil-zahl /2 hinzu-gerechnet.
Darunter wird dann das Priesengeld verteilt.

PRIESENWERTE

1% Neu-wert	Schrott-Schiff / Schrottwert bei Verschrottung.
2% Neu-Wert	schwerst beschädigtes /nicht einsatzfähiges Schiff bei Abgabe an Werft.
5% Neu-Wert	schwer beschädigtes / kaum einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (muß „kämpfen“ oder „fliegen“ können)
10% Neu Wert	beschädigtes aber einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (muß „kämpfen“ und „fliegen“ können)
15% Neu Wert	kaum beschädigtes voll einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (muß „kämpfen“ und „fliegen“ können, und mindestens 80% intern und 50% Panzerung haben.)
20% Neu Wert	unbeschädigtes voll einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (keine Ausfälle, und Schäden unter 5%)
25% Neu Wert	nagelneues Schiff

Die Priesengelder fallen deswegen nicht höher aus, weil die gekaperten Schiffe normalerweise direkt wieder eingesetzt und nicht verkauft werden.

Orden

ORDEN für besondere Verdienste

SILBERKNOPF, für herausragenden persönlichen Einsatz. (auch für Zivilisten)

5 Cr kleiner silberner Knopf.

GOLDKNOPF, für besonders effektiven Einsatz (auch für Zivilisten)

10 Cr kleiner goldener Knopf.

PLATINKNOPF, für besonders wichtigen Einsatz (auch für Zivilisten)

15 Cr kleiner platinen Knopf.

HERZ DES LEBENS, für die Rettung von 10 schwer verwundeten (auch für Zivilisten)

20 Cr Rubin auf Stahl-Knopf.

SCHWERT DES MUTES, für die Verteidigung eines Dorfes. (auch für Zivilisten)

25 Cr Smaragd auf Stahl-Knopf.

HELDENSTEIN, für die Vereitelung eines großen Attentates o.ä. (auch für Zivilisten)

30 Cr Saphier auf Stahl-Knopf.

AUGE DES SEHERS, für die Aufdeckung einer großen Verschwörung (auch für Zivilisten)

35 Cr Diamant auf Stahl-Knopf.

AUGE DES STURMES, für das Besiegen einer vernichtenden Naturgewalt. (auch f. Zivilisten)

40 Cr Amethyst auf Stahl-Knopf.

BLUTRUBIN, bei schweren oder Komatösen Verwundungen im Einsatz.

20 Cr Rubin auf Stahl-Clip.

WALDSMARAGD, bei besonderer Tapferkeit im Kampf.

25 Cr Smaragd auf Stahl-Clip.

MEERSAPHIER, bei besonders selbstlosem Einsatz bei einer Rettungsmission.

30 Cr Saphier auf Stahl-Clip.

STERNENDIAMANT, bei alleinigen Abschluß eines eine Kategorie schwereren Gegners.

40 Cr Diamant auf Stahl-Clip.

HÖLLENAMETHYST, bei Kampf gegen eine 5-fache Übermacht (meist Postum)

50 Cr Amethyst auf Stahl-Clip.

SILBERNER KOMETESTREIF mit Rubinen, herausragender Kampfeinsatz während einer Schlacht. 200 Cr-Silberspange mit kleinen Rubinen.

GOLDENER KOMETENSTREIF mit Diamanten, Abschluß von 1/3 der Kampfkraft des Gegners während einer Schlacht (Nicht nur ein kleines Gefecht)

500 Cr Goldspange mit kleinen Diamanten.

PLATINER KOMETENSTREIF mit 5 verschiedenen Edelsteinen, für den Sieg über eine ganze Flotte. 1000 Cr Platin-Spange mit 5 Edelsteinen Rubin-Smaragd-Saphier-Amethyst-Diamant.

SILBERNES SONNENRAD mit Rubinen, für die Rettung einer bewohnten Welt.

2500 Cr silberne Brosche mit 10 kleinen Rubinen.

GOLDENES SONNENRAD mit Diamanten, für die Rettung einer Hauptwelt oder eines Sektors.

5000 Cr goldene Brosche mit 10 kleinen Diamanten.

PLATINES SONNENRAD mit Edelsteinen, für die Rettung des Imperiums.

10 KCr platin Brosche mit kleinen Edelsteinen (Rubin-Smaragd-Saphier-Amethyst-Diamant)

STERN VON TERRA, für ???

50 KCr Platin Brosche mit 100 kleinen Edelsteinen.

Waffentyp Fernkampf Pulse-Laser

Grundkosten 400 Cr Preisfaktor 4 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite 20
Schadens-Würfel 1W3 EN Primärangriff
Schadenswürfel 1W2 EN Sekundär Angriffe 4 Stück
Schadensbonus +1 Erfolgen gleichzeitig, und arbeiten wie Feuerstoß
+0 Primär-Angriff
Treffer Mod WM+10 Sekundär-Angriffe
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Diese Waffe hat einen Lauf aber ein Komplizierte Laser-Kammer mit 1 großen und 4 kleinen Laserkristallen. Es wird immer beides gleichzeitig geschossen und Gute Erfolge wirken auf den Primär-Angriff. (bei 1W5 ist 1 der Primärangriff und 2-5 die Sekundär)

Pulse Laser Pistole		WM	+10	T-Lel	4	Pulse-Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +0	20	80	180	360	7	PE
EN (4x)	1W3 +0						
Preis	440 Cr	Masse		600 g		EZ (2)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15							

Pulse Laser Karabiner		WM	+15	T-Lel	4	Pulse-Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +1	40	120	360	1080	15	GE
EN (4x)	1W3 +0						
Preis	660 Cr	Masse		2000 g		EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15							

Pulse Laser Gewehr		WM	+10	T-Lel	4	Pulse-Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +2	40	160	480	2400	14	GE
EN (4x)	1W3+0						
Preis	770 Cr	Masse		3800 g		EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15							

Leichter Pulse Laser		WM	+15	T-Lel	4	Pulse-Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +1	20	40	60	80	km	6	2 E
EN (4x)	1W2 +1	20	40	60	80	Klicks		
Preis	16 800 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Mittlerer Laser		WM	+10	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +2	22	44	66	88	km	4	4 E
EN (4x)	1W2 +2	22	44	66	88	Klicks		
Preis	32 800 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Schwerer Laser		WM	+5	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6 +2	24	48	72	96	km	3	6 E
EN (x4)	1W4 +2	24	48	72	96	Klicks		
Preis	49 600 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Überschwerer Laser		WM	-10	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W3+3	30	60	120	180	km	4	10 E
EN (x4)	1W6 +3	30	60	120	180	Klicks		
Preis	201 600 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Russiafrische Imperium

mit seiner Zentralregierung auf Neuterra ist eine komunistische Demokratie mit einer militärischen Führungsriege.

Größe 3200 Sonnensysteme mit ca 6000 bewohnten Planeten (min 1/2 mio Bewohner) und ca 13000 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 1500 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. Von Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit ist offiziell nichts bekannt.

Zum Planetaren Repräsentanten könnten nur hohe Mitglieder der Partei gewählt werden. Natürlich nur von Mitgliedern der Partei. Es existiert immer ein Reichspräsident, der Imperator genannt wird und sich, solange ihn das Alter nicht dahin rafft versucht an der Macht zu halten.

Das Leben besteht hauptsächlich aus dem Umgehen der Gesetze, bezahlen von Schmiergeldern, Schwarzarbeit, und Schwarzmarkt, während die Propaganda alles in rosigen Farben malt. Sich nicht erwischen zu lassen beim Schwarzmarkt, ist für Zugehörige nur halb so schwer, für Fremdweltler hingegen eher schon schwer.

Ein hohes Gut sind Luxusgüter, und offizielle Ehrungen.

Technisch stehen Neuterra und Moskua an der Spitze, dann folgen etwa 15% normale Welten, 40% einfache Welten, 31% Low-Tech Welten und 13% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:

X-Koordinaten ca 4500 Lj (Lichtjahre) / Y 3400 Lj / Z 2300 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Wissenschaftlich steht Sibrika an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als Spitzenkräfte im Bereich der Gravitronik.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist manchmal etabliert, selten ein vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Kurier-Raumer, welche Info-Computer als Fracht transportieren ausgeführt.



Die Uniformen und Ränge des Russiafrischen Imperiums

Raumflotte: Ein türkieser Overall mit grauer Weste, und ohne Kopfbedeckung. Meist mit grauem Gürtel und Stiefeln, oft als Raumfahrer-Overall mit Notklapp-Helm und Raumfahrer Magnetstiefeln. Die Paradeuniform ist weiß, und sieht eigentlich sehr schlicht aus..

Heer/Mariene: Ein olivgrüner Overall mit brauner Weste. Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Schutzanzug Rüstung. Dazu die altrussische fellmütze. Die Paradeuniform ist weiß, und sieht eigentlich sehr schlicht aus

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	90 Cr	Rekrut	90 Cr
Dor-mun (Uffz-Anwärter)	100 Cr		
Dor erster Klasse	100 Cr	Crewmitglied erster Klasse	100 Cr
Dor zweiter Klasse	125 Cr	Crewmitglied zweiter Klasse	125 Cr
Dor dritter Klasse	150 Cr	Crewmitglied dritter Klasse	150 Cr
Dor vierter Klasse	175 Cr	Crewmitglied vierter Klasse	175 Cr

Unteroffiziere

Mun erster Klasse	200 Cr
Mun zweiter Klasse	250 Cr
Mun dritter Klasse	300 Cr
Mun vierter Klasse	350 Cr
Mun Fin (Anwärter geh.Uffz)	400 Cr

gehobene Unteroffiziere

Fin erster Klasse	500 Cr
Fin zweiter Klasse	600 Cr
Fin dritter Klasse	700 Cr
Fin vierter Klasse	800 Cr
Fin Letu (Offiz Anwärter)	900Cr

Offiziere

Letu erster Klasse	1000 Cr
Letu zweiter Klasse	1200 Cr
Letu dritter Klasse	1400 Cr
Letu vierter Klasse	1600 Cr
Letu Dan (Com Offiz Anw)	1800 Cr

Comando Offiziere

Dan erster Klasse	2000 Cr
Dan zweiter Klasse	2250 Cr
Dan dritter Klasse	2500 Cr
Dan Vierter Klasse	2750 Cr
Dan Atemu (Admirals Anw)	3000 Cr

Admiralität

Atemu	4000 Cr
Sternen Atemu	5 000 Cr
Dogan	6 000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Die Gehälter sind relativ ärmlich, dies wird aber durch verschwörerische Gemeinschaft in den unteren Rängen und dem gut funktionierenden Schwarzmarkt wieder ausgeglichen.

Desweiteren setzt das Russiafrische Imperium mehr auf Infanterie als andere menschliche Imperien.

Die Schiffe sind meist veraltet oder in schlechtem Zustand, da viele Ersatzteile oft schon „versilbert“ wurden, bevor sie eingebaut werden konnten. Desweiteren verfügen sie über jede Menge „Kaper“-Schiffe.

Infanterie hat im Ansehn einen höheren Status als Raumfahrer, welche ja nur Personal zur Beförderung sind.

Die Jagt- und Kampf-Piloten sind ein etwas eigenartiges Völkchen, welche diese gefährliche Aufgabe zur Hälfte aus Patriotismus und zur Hälfte aus Geschäftssinn übernehmen. Denn damit kann man gut schmuggeln.

Privatbesitz ist eher etwas seltenes, da ja alle zum Wohle des Volkes geht. Deswegen gibt es keine richtigen Priesengelder, sondern Priesenpunkte.

Was Priesenpunkte angeht gelten folgende Wertigkeiten.

Mannschafft x1
 Unteroffiz x2
 geh. Unteroffiz. x3
 Offiz x5
 Com Offiz. x7
 Admiral x10

gefangene Person 1
 Robotter 1
 Fahrzeug 2
 gefangener Trupp (6) 3
 schweres Fzg 4
 gefangene (20) 5
 gefangenes (100) 7
 Flugzeug 8
 gefangenes (500) 9
 Fabrik 10
 Bunker 20
 Raumboot 10
 Raumschiff 40
 Großraumer 150
 Station 300

ziviel x1
 militärisch x2

PRIESENUNKTE

(Anrecht auf)
 5 Nahkampf-Waffe
 10 Bike
 20 Auto
 30 LKW
 50 Waffe bis 5000 Cr
 100 kleines Apartment
 250 mittleres Apartment
 500 Waffe bis 20 KCr
 1000 großes Apartment
 1K luxus-Auto bis 50KCr
 5K kleines Haus
 10K billig R-Boot 100KCr
 20K Haus
 50K R-Boot 300 KCr
 100K großes Haus
 150K kleine Länderei
 200K Boot/Schiff 1 MCr
 250K länderei
 500k kleine Villa
 1M Boot/Schiff 2 MCr
 2M Villa
 5M Schiff 3 MCr
 10M große Villa
 20M Schiff 10 MCr
 100M Schiff 20 MCr
 1G Großraumer (?)

Orden

ORDEN für besondere Verdienste (werden gerne für Priesenpunkte Verliehen.)

Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 1P 2ter Klasse 2P 3ter Klasse 5P

Dor-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 10P 2ter Klasse 20P 3ter Klasse 50P

Mun-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 100P 2ter Klasse 200P 3ter Klasse 500P

Fin-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 1000P 2ter Klasse 2000P 3ter Klasse 5000P

Letu-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 10 KP 2ter Klasse 20 KP 3ter Klasse 50 KP

Dan-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 100 KP 2ter Klasse 200 KP 3ter Klasse 500 KP

Atemu-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 1 MP 2ter Klasse 2 MP 3ter Klasse 5 MP

Sternen Atemu-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 10 MP 2ter Klasse 20 MP 3ter Klasse 50 MP

Dogan-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1 ter Klasse 100 MP 2ter Klasse 200 MP 3ter Klasse 500 MP

KOMET (Blechplakette 1 Cr)

Heldentum erster Klasse (selbstloser Einsatz) 100P

NOVA (Blechplakette 1 Cr)

Heldentum zweiter Klasse (gegen 3 fache Übermacht) 200P

SICHEL (Blechplakette 1 Cr)

Heldentum dritter Klasse (gegen 10 fache Übermacht) 500P

SONNENSICHEL (Stahlplakette mit Rubinstaub 5 KCr)

Retter der Kolonie 1 KP

EICHBAUM (Stahlplakette mit Smaragdstaub 7 KCr)

Retter der Welt 10 KP

DELPHIN (Stahlplakette mit Saphierstaub 10 KCr)

Retter des Sektors 100 KP

STERNEN-STAU (Stahlplakette mit 500 kleinst Diamanten 20 KCr)

Retter des Imperiums 1 MP

Die Orden sind eigentlich weniger das Wertvolle, und nur etwas für die echten Loyalisten.

Die Punkte hingegen sind etwas für jeden, denn solch staatlich subventionierter Privatbesitz ist etwas ungeheuer wertvolles.

Alles in allem kann man im Russiafrischen Imperium oft genug einen Drink oder ähnliches nur damit bezahlen, daß man Orden trägt, denn das einfache Volk fühlt sich solchen Helden doch sehr verbunden.

Waffenmodifikation Fernkampf Struptor

+50 KP TL-4

Die Laser Waffe hat einen Umschalter zwischen Laser & Paralyser.
Die jeweiligen Reichweiten und Schadenswerte gelten dann in dem Modus.
Umschalten kostet 1 AKP.

Diese Waffen sind sowohl für das Gefecht, als auch für die Kontrolle von Aufständen ausgelegt. Militär wird also sehr gerne auch mit Polizei Aufgaben betraut.

Struptor Pistole		WM	+10	T-Lel	4	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +0	20	80	180	360	22	PE
EN-AKP	1W6 +0	3	12	27	72		
Preis	640 Cr	Masse		600 g		EZ (2)	
EI Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15 Struptor Umschalter							

Struptor Karabiner		WM	+15	T-Lel	4	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +1	40	120	360	1080	44	GE
EN-AKP	1W6 +1	6	18	54	162		
Preis	800 Cr	Masse		2000 g		EZ (3)	
EI Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15 Struptor Umschalter							

Struptor Gewehr		WM	+10	T-Lel	4	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +2	40	160	480	2400	40	GE
EN-AKP	1W6 +2	6	24	72	360		
Preis	960 Cr	Masse		3800 g		EZ (3)	
EI Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15 Struptor Umschalter							

Stand-Struptor		WM	+15	T-Lel	4	Laser-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W3+4	40	160	480	2400	30	SI-E
EN-AKP	3W3+4	6	24	72	360		
Preis	1280 Cr	Masse		5000 g		EZ(3)	
EI Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15 Struptor Umschalter							

Schwerer Stand-Struptor		WM	+10	T-Lel	4	Laser-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W6+4	40	160	480	2400	25	SI-E
EN-AKP	2W6+4	6	24	72	360		
Preis	1600 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
EI Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15 Struptor Umschalter							

Infanterie-Struptor-Kanone		WM	+5	T-Lel	4	Laser-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W3+4	40	160	480	2400	21	SI-E
EN-AKP	5W3+4	6	24	72	360		
Preis	1920 Cr	Masse		9000 g		EZ(4)	
EI Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15 Struptor Umschalter							

Russiafrischer Marine-Anzug			Wahr		Anzug	Ball	EN
Typ	Schmelz Tuch		Körp	-5	RK+	2,5	7,5
Tech-Lvl	3		Kg	5	Torso	2	6
Preis	3900 Cr		Anti Laser Plating (laser-1 TP)		Arme & Hände	2	6
ja	Raumanzug dicht ?				Unterleib	2	6
					Beine & Füße	2	6

Sensor markierend (Wm+30 Fremdsensoren)
Rassenspezifisch Mensch

Solamnische Königreich

mit seinem Königspalast auf auf Solamni ist eine Feudal-Diktatur mit militärischer Struktur.

Größe 400 Sonnensysteme mit 630 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 8000 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 400 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. Hinzu kommen noch zahlreiche Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Der König ist oberster Befehlshaber und Gesetzgeber, dessen Familie das Amt weiter führt, wenn er nicht jemanden als Nachfolger bestimmt. Fürsten sind Planetenoberhäupter, Grafen sind Bezirksverwalter und Barone Stadtverwalter. Zusätzlich sind sie auch noch militärische Befehlsgeber. Was bedeutet, daß Adel über eine große Macht verfügt, nicht aber unbedingt reich seien muß.

Das Militär ist eigentlich die einzige Möglichkeit im Status auf zu steigen, es sei denn durch Heirat, wobei eine Scheidung den status aber wieder verlieren ließe. Desweiteren gibt es eine allgemeine Wehrpflicht, welche aber relativ gerne genutzt wird.

Das Leben gilt als ordentlich geregelt, und ist von harter Arbeit geprägt. Für Arbeitslose gibt es nur syntho-Nahrung und einen Overall, sowie einen Schlafplatz im Gemeinschafts-Saal. Arbeitslose werden am Leben gehalten, aber nicht gefördert. Die Löhne sind meist schlecht, und der Fortschritt ist stark auf das Militär ausgerichtet.

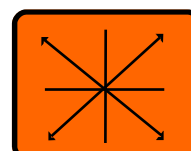
Ein hohes Gut sind Ehre, Mut und Loyalität. Persönliche Freiheit ist geringer je niedriger der Status ist. Und es gibt jene Leibeigenschaft noch, welche eine etwas menschenwürdigere Form echter Sklaverei ist.

Technisch steht Solamni an der Spitze (Tech level 6), dann folgen etwa 5% High-Tech Welten, 25% normale Welten, 25% einfache Welten, 26% Low-Tech Welten und 17% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.: X-Koordinaten ca 1500 Lj (Lichtjahre) / Y 2700 Lj / Z 2200 Lj.

Wissenschaftlich steht Orlando an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als Spitzenkräfte im Bereich der Hyperphysik.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist meist etabliert, teilweise sogar vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen per Satelliten-Strecke und Langstrecken Hyper-Kom und benötigt 1h pro 10 Lj. Ansonsten gibt es nur noch Kurier-Raumer, welche Info-Computer als Fracht transportieren.



Die Uniformen und Ränge des solamnischen Imperiums

Raumflotte: Ein gelber Overall mit braunen Flächen und Schulterklappen, und ohne Kopfbedeckung. Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Raumfahrer-Overall mit Notklapp-Helm und Raumfahrer Magnetstiefeln.
Die Paradeuniform behält die Farben, sieht aber mehr nach altmodischen Pluderhosen und Westen im Mittelalter-Stil aus. (inkl Zier-Waffen)

Heer/Mariene: Ein schwarzer Overall mit grünen Schulterklappen, und Kappe
Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Schutzanzug Rüstung.
Die Paradeuniform behält die Farben, sieht aber mehr nach altmodischen Pluderhosen und Westen im Mittelalter-Stil aus. (inkl Zier-Waffen)

Adelige: private Kleidung mit Wappen auf dem Herzen, oder der Brust.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	100 Cr	Rekrut	150 Cr
Soldat erster Klasse	150 Cr	Crewmitglied erster Klasse	200 Cr
Soldat zweiter Klasse	175 Cr	Crewmitglied zweiter Klasse	250 Cr
Soldat dritter Klasse	200 Cr	Crewmitglied dritter Klasse	300 Cr
Soldat vierter Klasse	250 Cr	Crewmitglied vierter Klasse	350 Cr
Junker(adelig)	250 Cr	Junker (adelig)	350 Cr

Unteroffiziere		gehobene Unteroffiziere	
Unteroffizier erster Klasse	400 Cr	Feldwebel erster Klasse	600 Cr
Unteroffizier zweiter Klasse	450 Cr	Feldwebel zweiter Klasse	700 Cr
Unteroffizier dritter Klasse	500 Cr	Feldwebel dritter Klasse	800 Cr
Unteroffizier vierter Klasse	550 Cr	Feldwebel vierter Klasse	900 Cr
Knappe (adelig)	550 Cr	Knappe (adelig)	900 Cr

niederer Adel		Adel	
Krieger	1000 Cr	Ritter	2000 Cr
Ritter der Sonne	1250 Cr	Markgraf	2500 Cr
Ritter der Rose	1500 Cr	Baron	3000 Cr
Ritter des Schwertes	1750 Cr	Graf	4000 Cr
Ordensritter	2000 Cr	Paladin der Krone (hochadel)	5000 Cr
Paladin (hochadel)	3000 Cr		

Hochadel	
Herzog	6000 Cr
Fürst	8 000 Cr
Edelfürst	11 000 Cr

Darüber gibt es außer dem König keinen militärischen Posten mehr, und der hat bessere Einnahmen.

Da Adel gleichzeitig ein militärischen Stand beinhaltet, bedeuten Beförderungen in OPffiziers-Stellen direkt auch das Erreichen eines Adels-Ranges. es ist also auch weit verbreitet, daß Unteroffiziere zum Führen ganzer armeen eingesetzt werden, ohne mehr als einen (zivielen) Adeligen als Befehlshaber zu haben.

Alles in allem gilt....max 1 % der Bevölkerung darf zum niederen Adel gehören. Davon darf nur jeder hundertste zum vollen Adel gehören, und wiederum nur jeder hunderste davon zum Hochadel. Prinz, also Sohn von& Prinzessin, also Tochter von gilt als niederer Adel.

Zum Adel gehören noch folgende Geschenke der Krone.:

niederer Adel -Landsitz	~(Monats-Sold x 10)
Adel - Ländereien	~(Monats-Sold x 50)
Hochadel- Gebiete	~(Monats-Sold x 1000)

Was Priesengelder angeht gelten folgende Anteil-Wertigkeiten.

Manschaft 1 Anteil

Unteroffiz 2 Anteile

geh. Unteroffiz. 5 Anteile

niedere Adel 10 Anteile

Adel. 25 Anteile

Hochadel 100 Anteile

(ohne maximum)

Darunter wird dann das Priesengeld verteilt.

PRIESENWERTE

1% Neu-wert Schrott-Schiff /Schrottwert bei Verschrottung.

2% Neu-Wert schwerst beschädigtes /nicht einsatzfähiges Schiff bei Abgabe an Werft.

5% Neu-Wert schwer beschädigtes / kaum einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ oder „fliegen“ können)

10% Neu Wert beschädigtes aber einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ und „fliegen“ können)

15% Neu Wert kaum beschädigtes voll einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ und „fliegen“ können, und mindestens 80% intern und 50% Panzerung haben.)

20% Neu Wert unbeschädigtes voll einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station
(keine Ausfälle, und schäden unter 5%)

25% Neu Wert nagelneues Schiff

Die Priesengelder fallen deswegen nicht höher aus, weil die gekaperten Schiffe normalerweise direkt wieder eingesetzt und nicht verkauft werden.

Orden

ORDEN für besondere Verdienste (gehen immer Hand in Hand mit entweder einer Beförderung, oder einem Geldbonus in Höhe von einem Monatssold)

stählerne Kreuz, für herausragenden persönlichen Einsatz. (auch für Zivilisten)

2 Cr kleine stählerne Brosche.

silberne Kreuz, für besonders effektiven Einsatz (auch für Zivilisten)

4 Cr kleine versilberte Brosche.

goldene Kreuz, für besonders wichtigen Einsatz (auch für Zivilisten)

5 Cr kleine vergoldete Brosche.

Rotband, für die Rettung von 5 schwer verwundeten (auch für Zivilisten)

kleine rote Kordel. 2 Cr.

Goldband, für die Verteidigung eines Dorfes. (auch für Zivilisten)

kleine goldene Kordel 3 Cr.

Schwarzband, für die Vereitelung eines großen Attentates o.ä. (auch für Zivilisten)

kleine schwarze Kordel 2 Cr.

Weißband, für die Aufdeckung einer großen Verschwörung (auch für Zivilisten)

kleine weiße Kordel 2 Cr.

Orkanband, für das Besiegen einer vernichtenden Naturgewalt. (auch f. Zivilisten)

kleine lila Kordel 2 Cr.

BLUTKRISTALL ,bei schweren oder Komatösen Verwundungen im Einsatz. (ohne Sold/Beförderung) Ein Tropfen Blut in einem Kristall an einer Brosche. 5 Cr.

SCHWERT , bei besonderer Tapferkeit im Kampf.

silbernes Schwert als Brosche 10Cr.

HEILIGENSCHIEIN, bei besonders selbstlosen Einsatz bei einer Rettungsmission.

goldene Hand als Brosche 15 Cr.

BLASTER, bei alleinigen Abschluß eines eine Kategorie schwereren Gegners.

silberne Pistole als Brosche 15 Cr.

TOTENKOPF, bei Kampf gegen eine 5-fache Übermacht (meist Postum)

goldener Totenschädel als Brosche 20 Cr.

ZIER-PISTOLE, herausragender Kampfeinsatz während einer Schlacht.

gute Handw. (Blaster, ...) Pistole mit silbernen Verzierungen

ZIER-DOLCH, Abschluß von 1/3 der Kampfkraft des Gegners während einer Schlacht (Nicht nur ein kleines Gefecht)

exel Handw. (klingen-Waffe Dolch, Messer...) mit Edelsteinbesatz.

BURG, für den Sieg über eine ganze Flotte.

Eine gebaute Burg im Werte von 25% des gegnerischen Flottenwertes.

Ehrenrolle , für die Rettung einer bewohnten Welt.

Vergebung aller Verfehlungen auf dieser Welt und ein Adelsrang auf dieser Welt inkl. 10 Jahre persönlicher Steuerbefreiung auf dieser Welt.

SCHWERT DER EHRE, für die Rettung einer Hauptwelt oder eines Sektors.

exel Handw. (Schwert Rapier) mit Edelsteinbesatz und Goldverzierung. Sowie das Recht jede Welt zu betreten und dort diplomatische Immunität zu genießen.

SONNE VON SOLAMNIA , für die Rettung des Imperiums (automatisch Hochadel)

100 KCr Platin Bosche mit einem großen flouszierenden Diamant.

Solamnische Kampfsystem

KP +10 Doppellauf mit Projektil und Raketenwerfer. WM +0
Umschaltbar zwischen Kleinmunition und Raketen 1 AKP

Diese Waffen sind für den Kampf gegen Gepanzerte Infanterie ausgelegt. Gegen Zivil-Personen sind sie recht ineffektiv. Die Kleinmunition wird meist dann benutzt wenn der Feind nicht getötet werden soll, sondern nur Verletzt um ihn zu fangen.

Die Duellsäbel haben in etwa Katana Qualität, und jeder Adelige der für seine Taten einsteht, sollte damit umgehen können.

Kampf-Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	180	6	PRak
Ball	2W4+4	5	20	45	90	7	S-Pistole
Preis	385 Cr	Masse		600 g		EZ (2)	
Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15							

Kampf-Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W8+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	10	GRak
Ball	1W8 +4	10	40	120	600	12	M-Gewehr
Preis	725 Cr	Masse		4000 g		EZ (3)	
Rassenspezifisch „Menschenhand“ / WM-15							

Solamnischer Duell-Säbel		WM	+0	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKs+ 1W8+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis	39 Cr	Masse		2300 g		EZ ()	
benötigt Starke Hand ST 8 /WM-10, schwer zu verstecken, Kompliziert gebaut (Tech- WM -20)							

Solamnischer Marine Anzug			Wahr		Anzug	Ball	EN
Typ	Flack Tuch		KöRp	-10	RK+	10	5
Tech-Lvl	2		Kg	5	Torso	8	4
Preis	5900 Cr				Arme & Hände	8	4
ja	Raumanzug dicht ?				Unterleib	8	4
					Beine & Füße	8	4

Rassenspezifisch Mensch / Körper WM ist eingerechnet

Solamnischer Tronwächter Anzug			Wahr		Anzug	Ball	EN
Typ	Karbonium Platte		KöRp	-10	RK+	15	15
Tech-Lvl	3		Kg	7,5	Torso	12	12
Preis	7400 Cr				Arme & Hände	12	12
ja	Raumanzug dicht ?				Unterleib	12	12
					Beine & Füße	12	12

**ECM anfällig (bei ECM-Treffern 50% Elektronik Ausfall)
Rassenspezifisch**

Fayizzahrishes Clansgebiet

ohne Zentralregierung ist eine Feudal-Anarchie mit Clanlord Führungsriege, welche sich durch Familien-Clans bestimmt. Meist der älteste noch geistig und körperlich fitte Fayizzahrishes Krieger und sein Ehepartner nehmen diesen Platz ein, wobei das auch so sein kann, daß sie Kriegslord ist, und er mehr für die Verwaltung und Familiäre Dinge zuständig ist. Aleinherrscher haben hier also die doppelte Last zu tragen

Größe 6230 Sonnensysteme mit ca 9000 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 35000 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 4500 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 4200 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Clanslord wird man dadurch, daß der alte Clanslord stirbt, oder abdankt, oder die Familie meint, er sei zu alt dafür. Dann kann man die jüngeren durch Test, Sympathie-Wahl, oder einen Wettkampf gegeneinander antreten lassen. Er muß jedoch vom Großteil des Clans akzeptiert werden, ansonsten könnte es zur Spaltung des Clans kommen, oder zur Absetzung.

Das Leben besteht hauptsächlich aus dem Versuch zu überleben, und den Clan durch zu bringen, wobei die Tradition der Selbstbestimmung und persönlichen Freiheit, sowie Familien Traditionen sehr groß geschrieben werden.

Ein hohes Gut sind Stolz, Ansehen, Schönheit & ein freier Wille.

Technisch steht Jolcharr an der Spitze dann folgen etwa 25% normale Welten , 40% einfache Welten , 25% Low-Tech Welten und 10% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.: X-Koordinaten ca 6300 Lj (Lichtjahre) / Y 4500 Lj / Z 2700 Lj.

Eine wissenschaftliche Spitzenwelt gibt es nicht

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Sateliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist manchmal etabliert, selten ein vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Fracht-Raumer, welche Info-Computer als Fracht transportieren ausgeführt. Es gibt kein festes interstellares Kommunikations-Netz.



Fayizzahrishes Clansgebiet

Es gibt keine einheitlichen Uniformen, sondern nur Clansbezogene, und auch dort wird viel Wert auf Individualität gelegt.

Raumflotte: Eigentliche eher eine Freibeuter-Flotte mit gut bewaffneten Frachtern, oder billigen Kriegs-Schiffen.

Heer/Mariene: Eher eine Krieger-Kaste, wobei es oft zu Ausbildung der Krieger gehört, auch Raumjäger, oder Raumwaffen bedienen zu können.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

	Mannschaft	50 bis 200 Cr	je nach Verhandlung.
Unteroffiziere	Krieger	100 bis 500 Cr	je nach Verhandlung
Offiziere	Krieger	250 bis 2000 Cr	je nach Verhandlung
Comando Offiziere	Chef	ist sein privates Schiff	
Admiralität	Clanlord	bekommt meist 20% von den Einnahmen seines Clans.	

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr. Naja, wenn man es überhaupt Posten nennen kann.

Orden & ähnliches gibt es bei den Fayizzahrs nicht, sondern nur Geschenke, und die reichen von Waffen, über Ausrüstung hin bis zu Schiffen, und hängen vom Nasenfaktor, und Reichtum des Gebers ab.

Priesengelder hängen vom Gutdünken des Chef, den angebotenen Preisen für das gekaperte Schiff, und dem Angebot an solchen Dingen ab. Oft sind zwar Anteile ausgehandelt, Nicht selten ist jedoch, 50% für den Besitzer des Schiffes, 20% für den Clanlord & 1 Anteil je am Kampf beteiligter Person, wobei alle gleich bezahlt werden.

Infanterie und Flotte gehören zusammen, was wohl daran liegt, daß eigentlich jeder Fayizzahr normalerweise fliegen, oder kontrolliert abstürzen kann.

Das einzige was diese Flotte zusammenhält, ist wohl ihr stolz auf ihr Anarchistentum, was eine ca 800 Jährige Tradition zu haben scheint.

Sie lassen sich ungern direkte Befehle geben, wenn sie den Sinn nicht sehen, aber es ist etwas anderes in einem Raumgefecht, dem Chef zu vertrauen, und seine Anweisungen erst einmal aus zu führen, es sei denn ein Unsinn ist zu erkennen.

Befehlsverweigerung ist also eigentlich selten, aber nicht verboten, es sei denn der Chef meint, dann müsse derjenige das Schiff halt verlassen. Notfalls auch noch im Raum.....

Fayizzahrishes Waffen sind eigentlich nicht wirklich besonders. Nur, Andere würden sich so etwas nicht bauen lassen. Sie tendieren zu deutlich erhöhter Durchschlagskraft, da sie so genannte „Alpha Strike“ Waffen sind, die für eine Überraschungs- und Hinterhalts Kampftaktik ausgelegt sind.

Fayizzahrishes Kampfkralle		WM	+0	T-Lel	2	Klingen mittel	
Ball	NK5+ 2W6+3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(5Tx2)	(5Tx3)	(5Tx4)	#	
Preis	183 Cr	Masse		1200 g		EZ (3)	
Gegengewichte 1, Rassenspezifisch Fayizzahrishes Krallenhand / WM-15 Alien Technologie (TECH-50). (wird an Hand und Uunterarm festgeschnallt)							

Fayizzahr Blaster Pistole		WM	-0	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster	
Ball	1W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+1W8 +2	6	24	54	108	12	PE & PH
Preis	11490 Cr	Masse		1300 g		EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Stabilisator 4, Rassenspezifische Krallenhand /WM -15, Benötigt Starke Hand 5T 8 / WM-10							

Fayizzahr Pistole		WM	+ 0	T-Lel	2	Projektile	
Ball	1W10+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	10	5-Pistole
Preis	203 Cr	Masse		1200 g		EZ (3)	
Stabilisator 2, Rassenspezifisch Fayizzahrishes Krallenhand /Wm-15, Benötigt Starke Hand 5T 8 / WM-10							

Fayizzahr Pistolen MP		WM	+ 0	T-Lel	2	Projektile	
Ball	1W10+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	17	5-Pistole
Preis	300 Cr	Masse		1200 g		EZ (3) F5(4)	
Stabilisator 2, Rassenspezifisch Fayizzahrishes Krallenhand /Wm-15, Benötigt Starke Hand 5T 10 / WM-15							

Fayizzahr schwere Blaster Pistole		WM	-0	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster	
Ball	2W6 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8 +4	6	24	54	108	11	PE & PH
Preis	15900 Cr	Masse		1600 g		EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Stabilisator 4, Rassenspezifische Krallenhand /WM -15, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							
Fayizzahr Blaster SF Pistole		WM	-0	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster	
Ball	1W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W8 +0	9	36	81	162	33	PE & PH
Preis	39960 Cr	Limit Serie		1600 g		EZ(3) F5(4) SAL(5)	
Anschluß E, Anschluß H, Stabilisator 4, Rassenspezifische Krallenhand /WM -15, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							
Fayizzahr Blaster SF Pistole II		WM	-5	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster	
Ball	2W6 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8 +4	6	24	54	108	(11)	PE & PH
Ball	1W4 +0	9	36	81	162	33	
EN	1W8 +0					EZ(3)	
Preis	46800 Cr	Limit Serie		1600 g		EZ(3) F5(4) SAL(5)	
Anschluß E, Anschluß H, Stabilisator 4, 2 Stärke-Einstellungen. Schwer und leicht. Es kann umgeschaltet werden und jeder schwere Schuss verbraucht soviel Munition wie 3 leichte Schüsse. Der Feuerstoß und Salvenmodus funktioniert nur mit Leichten Schüssen. Rassenspezifische Krallenhand /WM -15, Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15,							
Fayizzahr Blaster SF Pistole III		WM	-0	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster	
Ball	2W6 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8 +4	6	24	54	108	(11)	PE & PH
Ball	1W6+1W8 +6	6	24	54	108	9	
EN	1W8+1W10 +6					EZ(3)	
Preis	85800 Cr	Limit Serie		1600 g		EZ(3)	
Anschluß E, Anschluß H, Stabilisator 5, 2 Stärke-Einstellungen. Schwer und maximal. Es kann umgeschaltet werden und jeder maxixal Schuss verbraucht soviel Munition wie 1,5 schwere Schüsse. Rassenspezifische Krallenhand /WM -15, Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15,							

Waffentyp Fernkampf Fayizzahr Blaster

Grundkosten 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite 6
 Schadens-Würfel 1W6 EN & 1W4 Ball
 Schadensbonus +1
 Treffer Mod WM-10
 Munition Energie Magazin (Mun Punkte 400)
 Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 400)
 (Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Leichter Fayizzahr Blaster		WM	+O	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster		
Ball FSP	1W6 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W8 +1	6	12	18	24	km	50	16 E
		6	12	18	24	Klicks	50	16 H
Preis	43 400 Cr	Masse		250 kg		Größe		II

Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ, Stabilisator I
 Teure Ersatzteile, kompliziert gebaut (Tech-20), Schwer zu verstecken

Mittlerer Fayizzahr Blaster		WM	+O	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster		
Ball FSP	1W6 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W8 +2	7	13	20	26	km	44	32 E
		7	13	20	26	Klicks	44	32 H
Preis	70 400 Cr	Masse		600 kg		Größe		III

Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ, Stabilisator II
 Teure Ersatzteile, kompliziert gebaut (Tech-20), Schwer zu verstecken

Schwerer Fayizzahr Blaster		WM	+O	T-Lel	5	Fayizzahr Blaster		
Ball FSP	2W6 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W8 +2	7	14	22	29	km	25	64 E
		7	14	22	29	Klicks	25	64 H
Preis	102 000 Cr	Masse		1200 kg		Größe		IV

Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ, Stabilisator III
 Teure Ersatzteile, kompliziert gebaut (Tech-20), Schwer zu verstecken

Gallathrisches Imperium

mit seiner Zentralregierung auf Gallat ist eine Diktatur mit einem Herrscher auf Lebenszeit & einem bürokratischen Regierungsapparat. Wenn der Imperator stirbt, dann wählen die Genräle einen neuen.

Größe 160 Sonnensysteme mit ca 350 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 820 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 4 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 600 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Es gibt nur wenige Eingriffe in das zivile Leben, von den Steuern abgesehen und eine Verpflichtung beim Militär gilt als lebenslang.

Das Leben besteht hauptsächlich Arbeit, öffentlichen Spielen und dem Sinn des Lebens.

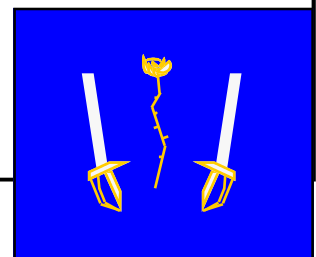
Ein hohes Gut sind Loaylität und Ehre.

Technisch steht Gallat an der Spitze, dann folgen etwa 42% normale Welten, 33% einfache Welten, 15% Low-Tech Welten und 5% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.: X-Koordinaten ca 400 Lj (Lichtjahre) / Y 350 Lj / Z 120 Lj.

Eine wissenschaftliche Spitzenwelt gibt es nicht

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist manchmal etabliert, oft ein voll-mentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Linear-KOM Satelliten durchgeführt. Es gibt ein relativ gutes Kom-Netz zwischen den Systemen



Ränge und Uniformen des gallathrischen Imperiums

Raumflotte: schwarzer Overall mit grauen Gürteln & Stiefeln, meist Raumfahrer-Overall und keine Kopfbedeckung außer Helme.

Heer/Mariene: grüner Overall mit schwarzem Gürtel & Stiefel, meist Rüstung und ein Stirnband, sowie Helme.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	100 Cr
Soldat erster Klasse	200 Cr
Soldat zweiter Klasse	250 Cr
Soldat dritter Klasse	300 Cr

Unteroffiziere		gehobene Unteroffiziere	
Unteroffizier erster Klasse	400 Cr	Feldweibel erster Klasse	700 Cr
Unteroffizier zweiter Klasse	500 Cr	Feldweibel zweiter Klasse	800 Cr
Unteroffizier dritter Klasse	600 Cr	Feldweibel dritter Klasse	900 Cr

Offiziere		Comando Offiziere	
Leutnant	1000 Cr	Hauptmann	3000 Cr
Oberleutnant	1500 Cr	Major	3500 Cr
Hauptleutnant	2000 Cr	Oberst	4000 Cr

Admiralität	
Flotillen-Admiral	7000 Cr
Admiral	9 000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Für besonders gefährliche Einsätze kann es zu Bonies kommen. (größter gilt)

Besonders effektiver Einsatz	+20% Sold
Besonders Prestigeträchtiger Einsatz	+50% Sold
Einsatz gegen starke (2 fache Übermacht)	+100% Sold
Einsatz gegen extreme (3 fache Übermacht)	+200% Sold
Einsatz gegen jede Chance (5 fache Übermacht)	+300% Sold
Mission ohne Wiederkehr	+900% Sold

Natürlich kommt es manchmal dazu, daß noch weitere Bonies gezahlt werden, oder daß es rückwärtige Beförderungen gibt, die dann bedeuten, daß man dann die Bonies auf den erhöhten Sold bekommt, aber die Regel ist dies nicht.

Die Flotte und die Mariene verstehen sich einigermaßen gut. Es gibt zwar eine Rivalität, aber die ist eher positiver Natur, wirkt also als Ansporn.

Da die Flotte sehr viel kleiner ist, als jene anderer Imperien, gibt es weniger Ränge, und kleine Schiffe mit wenig Besatzung werden stark bevorzugt. Die nicht Hyperraum fähigen Raum-Boote überwiegen stark, und es gibt viele kleine als Tender eingesetzte Schiffe
Großraumer sind wegen der Schwierigkeit diese her zu stellen entweder alt, oder sehr selten.

Was Priesengelder angeht, so hängt es auch davon ab, wer das gekaperte Schiff kauft.

Wenn das Militär es kauft, so werden für einsatzfähige 20%
kaum Einsatzfähige 5%

Schrott 1%

des Neu-Wertes an Prämien ausgezahlt.

Wenn nicht, hängt es von dem Käufer ab.

Anteile

Söldner-Boot 10

Söldner Schiff 25

Söldner Groß-R 50

Mannschafft 1

Unteroffiz 2

Offizier 3

Comando Offizier 4

Admiral 5

Als gefährlicher Kampfeinsatz zählt sowohl ein Raumgefecht, als auch ein Schußwechsel auf der Straße, oder ein Infanterie-Auftrag, oder ein Tag Garnison im Kriegsgebiet.

Goldenen Siegel sind somit zwar selten, aber bei alten veteranen durchaus schon vorkommend.

Silberne hat man oft schon nach 3 Jahren Kriegseinsatz

Kategorien.:

Infantrist-Fahrzeug-Raumboot-Ramschiff-Großraumer-Station

Die Knöpfe einer Uniform sind normalerweise aus Kunststoff, und ehren-Knöpfe werden meist an der Parade-Uniform getragen,

Die Abfindungen hängen natürlich von den geleisteten Einsätzen, und dem Rang ab. Somit könnte ein hoher comandierender Offizier mit mehreren Priesen, durchaus seine Priesen-Gelder dafür verwenden, um von seiner Flotte 3 MCr Preiserlaß beim Kauf eines teueren Schiffes zu erwirken. Was dann dem Vorteil Reichtum 5 eigenes Raumschiff aus der Characterschaffung entspricht, während ein Offizier, der Wegen Verletzung ausscheidet, etwas ähnliches bei einem Shuttel macht.

Orden

ORDEN für besondere Verdienste

KUPFERNE SIEGEL (Ring mit Kpfer-Siegel, der Imperiums-Fahne)	10 Cr
für den ersten gefährlichen Kampfeinsatz	
EISERNE SIEGEL (Ring mit Eiserne-Siegel, der Imperiums-Fahne)	11 Cr
für den zehnten gefährlichen Kampfeinsatz	
STÄHLERNE SIEGEL (Ring mit Stahl-Siegel, der Imperiums-Fahne)	12 Cr
für den hundertsten gefährlichen Kampfeinsatz	
SILBERNE SIEGEL(Ring mit Silber-Siegel, der Imperiums-Fahne)	20 Cr
für den tausendsten gefährlichen Kampfeinsatz	
GOLDENES SIEGEL (Ring mit Gold-Siegel, der Imperiums-Fahne)	30 Cr
für den zehntausendsten gefährlichen Kampfeinsatz	

KUPFERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Kupfer)	5 Cr
für den ersten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie	
EISERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Eisen)	5 Cr
für den zehnten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie	
STÄHLERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Stahl)	6 Cr
für den hundertsten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie	
SILBERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Silber)	9 Cr
für den tausendsten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie	
GOLDENE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Gold)	18 Cr
für den zehntausendsten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie	

KUPFER-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform)	10 Cr
für das alleinige Besiegen von 1 Kategorie kleineren Gegnern.	
EISEN-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform)	10 Cr
für das alleinige Besiegen von Gegnern gleicher Kategorie.	
STAHL-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform)	10 Cr
für das alleinige Besiegen von 1 Kategorie größeren Gegnern.	
SILBER-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform)	10 Cr
für das alleinige Besiegen von 2 Kategorie größeren Gegnern.	
GOLD-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform)	10 Cr
für das alleinige Besiegen von 3+ Kategorie größeren Gegnern.	

Pansions-Bonus für treue Dienste, nach Dienstende

PRIVATE PISTOLE	für 1 Jahr treuer Dienst	norm Ausrüstung
PRIVATE WAFFE	für 5 Jahre treuer Infanterie-Dienst	norm Ausrüstung
PRIVATES FARHZEUG	für 5 Jahre treuer Flotten-Dienst	bis 20 KCr
PRIVATES RAUMBOOT	für 5 Jahre treuer Kampfpiloten-Dienst	bis 300 KCr
PRIVATER GEFECHTS-P.	für 10 Jahre treuer Infanterie Dienst bis	20 KCr
PRIVATES SHUTTEL	für 10 Jahre treuer Flottendienst	bis 150 KCr
PRIVATER JÄGER	für 10 Jahre treuer Kampfpiloten Dienst	bis 700 KCr
PRIVATER Ausrüstung.	für je+10 Jahre treuer Infanterie Dienst	bis +50 KCr
PRIVATES SHUTTEL	für je+10 Jahre treuer Flottendienstbis	+200 KCr
PRIVATER JÄGER	für je+10 Jahre treuer Kampfpiloten Dienst bis	+300 KCr
PRIVATES RAUMSCHIFF	für 50 Jahre treuer Flottendienst	bis 3 MCr

Waffentyp Fernkampf Galaltrischer Disruptor

Grundkosten 4000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite 6
 Schadens-Würfel 1W6 EN & 1W6 Ball
 Schadensbonus +1
 Treffer Mod WM+0
 Munition Energie Magazin (Mun Punkte 150)
 (Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Schwere GAL Disruptor Pistole		WM	-10	T-Lel	5	Galath Disruptor	
Ball	1W12 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +2	6	24	54	108	5	PE
Preis	2205 Cr	Masse		1300 g		EZ (3)	

Anschluß E, LAUT für seine Größe
 Rassenspezifisch Mensch (WM-15 bei nicht Menschen)

GAL Disruptor Karabiner		WM	+5	T-Lel	5	Galath Disruptor	
Ball	1W12 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +1	12	36	108	324	11	GE
Preis	2415 Cr	Masse		3500 g		EZ (3)	

Anschluß E, LAUT für seine Größe
 Rassenspezifisch Mensch (WM-15 bei nicht Menschen)

GAL Disruptor Gewehr		WM	+0	T-Lel	5	Galath Disruptor	
Ball	1W12 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +2	12	48	144	720	10	GE
Preis	2520 Cr	Masse		4600 g		EZ (3)	

Anschluß E, LAUT für seine Größe
 Rassenspezifisch Mensch (WM-15 bei nicht Menschen)

Schweres GAL Disruptor Gewehr		WM	+0	T-Lel	5	Galath Disruptor	
Ball	2W8 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8 +4	12	48	144	720	15	GE x 2
Preis	9245 Cr	Masse		4600 g		EZ (3)	

Anschluß E, LAUT für seine Größe
 Rassenspezifisch Mensch (WM-15 bei nicht Menschen)

Leichter GAL-Disruptor		WM	+5	T-Lel	5	Disruptor		
Ball FSP	1W6 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6 +1	6	12	18	24	km	5	4 E
		6	12	18	24	Klicks		
Preis	24 000 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Mittlerer GAL-Disruptor		WM	+0	T-Lel	5	Disruptor		
Ball FSP	1W6 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6 +2	7	13	20	25	km	4	6 E
		7	13	20	25	Klicks		
Preis	40 000 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Schwerer GAL-Disruptor		WM	+5	T-Lel	5	Disruptor		
Ball FSP	2W6 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W6 +2	7	14	22	29	km	2	8 E
		7	14	22	29	Klicks		
Preis	56 000 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Lurrack Imperium

mit seiner Hauptwelt Lurra ist eine Theokratie mit anarchistischem Kommunismus. Die örtlichen (weiblichen) Priesterschaften übernehmen das zivile regieren, und das Verwenden von Ressourcen. Währenddessen übernehmen Männer das Militär und die Jagt. Trotzdem werden Männern selten Wünsche abgeschlagen.

Größe 4180 Sonnensysteme mit ca 6200 bewohnten Planeten (min 2 mio Bewohner) und ca 6000 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 144 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 20 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Es gibt nur wenige Eingriffe in das zivile Leben, von den Steuern abgesehen und eine Verpflichtung beim Militär gilt als lebenslang.

Hier leben zu 95% Lurrack und ansonsten nur Händler, oder reisende aus anderen Reichen. Das Leben ist klar geregelt, aber hart, und wer schwach ist, stirbt schnell. Oft werden Arbeit für Unterkunft & Verpflegungs-Versprechen ausgeführt.

Ein hohes Gut sind Stärke und Zähigkeit.

Technisch stehen Lurra an der Spitze (Tech level 5), dann folgen etwa 3% normale Welten , 34% einfache Welten , 33% Low-Tech Welten und 30% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:

X-Koordinaten ca 5100 Lj (Lichtjahre) / Y 4800 Lj / Z 3100 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Eine wissenschaftliche Spitzenwelt gibt es nicht

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Einfachen Funk, selten Tri-Video & Sateliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist fast nie etabliert, ein voll-mentale Cybernetzwerke zur Simulation gilt als extreme Ausnahme.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Raum-Flotte mit langsamen Triebwerken durchgeführt, weswegen Nachrichten sehr oft veraltet sind, wenn sie denn überhaupt ankommen.



Lurrack Imperium

Ränge und Uniformen des Lurrack Imperiums sind sehr individuell, da viele Lurracks auf der Wanderschaft von Planet zu Planet wechseln

Die Raumflotte besteht zu 90% aus System-Schiffen, welche nicht Sprung, oder Hyperraumfähig sind. Großraumer mit langsamen Linear-Triebwerken hingegen sind relativ beliebt.

Die Ausrüstung von Kriegern ist sehr archaisch und auf direkten Nahkampf ausgelegt. Dementsprechend auch ihre Schiffe, auf denen Gauss-Waffen das Rückrat der Bewaffnung stellen.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Jung-Kämpfer	100 Cr		
Kämpfer	250 Cr		
Unteroffiziere			
Krieger	500 Cr		
Offiziere			
Gladiator	900 Cr	Comando Offiziere	
		Lord	2000 Cr
Admiralität			
Kriegslord	5 000 Cr		

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Es gibt im Lurrack Imperium weder Orden, noch viele Posten, oder Ränge. Meist wird aber im Sinne der Götter zusammengehalten.

Waffen, Ausrüstung und andere Ressourcen werden sowohl nach bedarf, als auch nach Erfolg abgegeben und ausgeteilt.

Oft kommt es vor, daß zwei Lurracks einen Zweikampf ins Leben rufen, weil der eine etwas haben will, und etwas gleichwertiges dafür einsetzt, um bei einem Sieg beides, oder einer Niederlage keines mehr zu besitzen.

Lurrakische Schiffe gelten als Robust, aber eher Fluguntauglich.

Das mag an der schlechten technischen Ausbildung der Lurracks liegen, welche sich oft mehr zum Krieger berufen fühlen, denn zum Bastler.

Modifikation Lurrack Nahkampf-Waffe / Wurfwaffe

Grundpreis +100 Cr Preisfaktor +0,6 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel	4x Bonus-Schaden	2x
Waffeneinsatz	5 AKP	
Reichweite	Kurz ST x 1/2 m, Mittel ST x 1 m, Weit 3/2 m, Extrem ST x 2m	
Größe	1 schwere Infanterie Waffe	
Masse	16 000 g	
Fertigkeit	Bewaffneter Nahkampf	
Treffer Mod	WM-10 Zweihändig / WM-30 Einhändig	
Mun-Magazin	Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 2	
Besonderheiten	STAT min 10, ST 10	

Lurrack Schwert		WM	+0/-20	T-Lel	2	Klingen Lurrack	
Ball	NKS+ 2W6+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	(STx3/2)	(STx2)	#	
Preis	288 Cr	Masse		15000 g		EZ (5)	
Stabilisator II, Rassenspezifisch Lurrack, STAT min 10, ST 10							

Lurrack Axt		WM	+0/-20	T-Lel	2	Klingen Lurrack	
Ball	NKS+ 2W8+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	(STx3/2)	(STx2)	#	
Preis	336 Cr	Masse		16000 g		EZ (5)	
Stabilisator III, Rassenspezifisch Lurrack, STAT min 10, ST 10							

Lurrack Hammer		WM	+0/-20	T-Lel	2	Stumpf Lurrack	
Ball	NKS+ 2W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	(STx3/2)	(STx2)	#	
Preis	336 Cr	Masse		17500 g		EZ (5)	
Stabilisator III, Rassenspezifisch Lurrack, STAT min 10, ST 10							

Magische-Implantate.

Sind alle Lurrack Spezifisch, und führen bei anderen Rassen zu schweren Allergien, oder haben günstigsten falls gar keine Effekt. Wissenschaftlich gesehen gibt die Zusammensetzung und die ritualisierung nicht den geringsten Sinn.

Diese Magischen Implantate sind Kombinierbar, aber nur die Stärkste Modifikation eines Attributes davon hat jeweils Wirkung. (Das Attributes-Maximum von 15 kann nicht überschritten werden und sie sind inkompatibel zu Cyberware die auf Technik basiert)

Die Stärke des Karachen

I	ST+1	10 KCr
II	ST+2	100 KCr
III	ST+3	1 MCr

Die Größe der Hagori

I	STAT+1	10 KCr
II	STAT+2	100 KCr
III	STAT+3	1 MCr

Die Konstitution des Plernon

I	KO+1	10 KCr
II	KO+2	100 KCr
III	KO+3	1 MCr

Die Geschicklichkeit der Aaren

I	GE+1	10 KCr
II	GE+2	100 KCr
III	GE+3	1 MCr

Die Schnelligkeit der Helizaren

I	RE+1	10 KCr
II	RE+2	100 KCr
III	RE+3	1 MCr

Das Fell der Janarii

I	KöAu+1	10 KCr
II	KöAu+2	100 KCr
III	KöAu+3	1 MCr

Zyloh Distrikt

ohne Hauptwelt ist eine Militär-Regierung der Terranischen Besatzer mit 90% Zyloh Bevölkerung. Letztere wären gerne wieder frei und wollen die Menschen nach Hause schicken. Dieses wird von jenen aber strikt abgelehnt, wegen einer möglichen Wiederholung des Bolidenproblems.

Größe 150 Sonnensysteme mit ca 320 bewohnten Planeten (min 2 mio Bewohner) und ca 300 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 190 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 3120 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Das Leben ist zwar nach menschlichem Ermessen frei, aber nach Meinung der Zylohs viel zu streng geregelt, und gerade die Kontrolle der Wissenschaft und das Verbot von gefährlichen Forschungen immer ein Dorn, an dem man anstoß nimmt.

Das Leben ist angefüllt mit konspirativen treffen, heimlichen Forschungen, und dem Versuch das auch noch zu finanzieren.. Also sehr arbeitsreich.

Ein hohes Gut sind Innovative Kreationen, und technische Entwicklungen an der Grenze des Möglichen..

Technisch stehen Zyla, Zyluhr, Maynar, Jendonn an der Spitze (Tech level 6+), dann folgen 51% High-Tech-Welten, etwa 12% Technische starke Welten, 9% normale Welten, 3% einfache Welten, 3% Low-Tech Welten und 0% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.: X-Koordinaten ca 800 Lj (Lichtjahre) / Y 1200 Lj / Z 300 Lj.

Als wissenschaftliche Spitzenwelten gelten zusätzlich noch Janauh, Zylo, Frang, welche auf manchen gebieten bis in den Tech-Level 7 vorgestoßen sind.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Hyper Funk, Tri-Video & Sateliten Kom für Telefon und Sichtverbindung, ein Computer-Netzwerk ist fast überall etabliert, und ein voll-mentale Cybernetzwerke zur Simulation gilt als notwendig für rudimentäre Forschung.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Linear-Kom, oder durch Raumtoore und Hyperraum-Straßen durchgeführt. Das Kom-Netz gilt als das beste der Galaxis.

Ränge und Uniformen des Zyloh Districtes sind eigentlich Polizei-Uniformen, welche in schwarz, braun, oder rosa gehalten sind. Diese sind jedoch von Planeten zu Planeten unterschiedlich. Aufgrund verschiedenster Verträge gibt es keine wirkliche Raumflotte, sondern eher Patrullien-Einheiten, welche alles Planetenveteidiger sind. Also Polizei.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Helfer	100 Cr
Wachmann	250 Cr
Schutzmann	350 Cr
Sicherheits-Spezialist	500 Cr

Offiziere

Detective	900 Cr
Master Detectiv	1100 Cr

Comando Offiziere

Chief	2000 Cr
Master Chief	3500 Cr

Admiralität

Gouverneur	5 000 Cr
------------	----------

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Es gibt natürlich eine Vielzahl von kleinen Orden und abzeichen, aber da kocht jede Welt ihr eigenes Süppchen. Meist gibt es kleine Blech-anstecker mit Gehalts.Bonies, oder besondere Ausrüstung, welche dann Privatbesitz ist. Dazu gehören natürlich eine Große Rede im Kreise der Kollegen und eine kleine Feier.

Priesengelder werden nicht gezahlt, da sowas ja Pflicht ist.

Es gibt natürlich verschiedene Polizei -Gattungen, wie z.B

Wissenschaftliche Abwehr/ Mord-Dezernat/ Die Sitte/ Raub & Schmuggel Dezern./ Ordnungsamt.

Alles in allem kommt es aber heufig vor, daß jemand schon mal in allen Abteilungen tätig war, wenn er ein paar Jahre dabei war. Man hat übrigens weniger Probleme mit Fremden, als mit Einheimischen, was auch das Entgegenkommen zu Touristen, Händlern und somit auch Schmugglern erklärt.

Eigentlich ist das Leben recht gefährlich, denn friedlich würden die örtlichen Polizei Kräfte jene Zylohs nicht nennen, da diese eine Art heimlichen Guerillia-Krieg führen, in dem Polizisten ab und zu auch einmal heimlich Unfälle erleiden.

**Die Robotik der Zylohs ist im Universum Berühmt & Berüchtigt.
Es mag keine besseren geben, aber niemand vergießt die Boliden Kriege.**

Zyloh Robotter

Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 5)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-20 (Ziel-Größe)
Sensoren	100m WM+0
KOM-System	UKW 1, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 1 E
Attribute	ST 6 KO 6 STAT 5 GE 7 RE 7 KöAU 5
Rumpf	29 TP
Panzerung	RK ball 2 RK En 1
Arme	2 Normale

Zyloh Androide

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 5)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-20 (Ziel-Größe)
Sensoren	100m WM+0
KOM-System	UKW 1, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 1 E
Attribute	ST 6 KO 6 STAT 5 GE 8 RE 8 KöAU 8
Rumpf	28 TP
Panzerung	RK ball 1 RK En 1
Arme	2 Normale

Zyloh TECH-Roboter

Grundpreis 5000 Cr Preisfaktor 50 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-Infanterie) Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 1 E
Attribute	ST 7 KO 4 STAT 4 GE 8 RE 6 KöAU 6
Rumpf	23 TP
Panzerung	RK ball 4 RK En 4
Arme	2 Normale & 2 Werkzeug-Arme

Zyloh Kampf-Roboter

Grundpreis 8000 Cr Preisfaktor 80 Cr / KP (T-Lel 5)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-15 (Ziel-Größe)
Sensoren	200m WM+0
KOM-System	UKW 2, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 2 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 2 E
Attribute	ST 7 KO 7 STAT 8 GE 7 RE 6 KöAU 4
Rumpf	36 TP
Panzerung	RK ball 6 RK En 3
Arme	2 Normale & 2 Waffen

Zyloh Lade-Roboter

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 5)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-15 (Ziel-Größe)
Sensoren	100m WM+0
KOM-System	UKW 2, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 2 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 2 E
Attribute	ST 9 KO 6 STAT 10 GE 6 RE 6 KöAU 4
Rumpf	37 TP
Panzerung	RK ball 4 RK En 2
Arme	2 Normale

Zyloh Robo-Hirn

Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 5)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug		
Größe:	WM-30 (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 9 ME 9 WI 6 INT 2 EMP 2 PSI 0		
Kapazität	270 FP (ME x30)		
Programme	2 Sprachen Stufe 3	3 Fertigkeiten Stufe 4	
	3 Fertigkeiten Stufe 3	4 Fertigkeiten Stufe 2	

Zyloh Taktik Robo-Hirn

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 5)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug		
Größe:	WM-30 (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 11 ME 13 WI 6 INT 2 EMP 2 PSI 0		
Kapazität	390 FP (ME x30)		
Programme	4 Sprachen Stufe 3	6 Fertigkeiten Stufe 4	
	2 Fertigkeiten Stufe 3	2 Fertigkeiten Stufe 2	

Zyloh KI-Robo-Hirn

Grundpreis 10000 Cr Preisfaktor 100 Cr / KP (T-Lel 6)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug		
Größe:	WM-30 (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 11 ME 11 WI 5 INT 4 EMP 4 PSI 0		
Kapazität	550 (MEx50)		
Programme	Standard-Character- Lern-System, keine „Programmierung“		

Brullrahische Imperium

ohne Zentralwelt ist eine realdemokratische Republik,
mit mehrfach gestaffelten Wahlen.

Zum Personenkreis gehören immer auch die ehemaligen Amtsinhaber und Vertreter

Erste Wahl.: ein Stadtverwalter mit zwei Vertretern. (für 4 Jahre)

Zweite Wahl.: aus diesen Persohnen ein Landesverwalter (1 Jahr später f. 4 Jahre)
und zwei Vertreter aus jeweils anderen Städten.

Dritte Wahl.: aus diesen Persohnen ein Planeten Gouverneur (1 Jahr später f 4 Jahre)
und zwei Vertreter aus jeweils anderen Ländern

Vierte Wahl.: aus diesem Persohnenkreis ein Präsident (1 Jahr später f. 4 Jahre)
und zwei Vertreter aus jeweils anderen Ländern.

Der Amtssitz des Präsidenten ist seine Heimatwelt.

Größe 1480 Sonnensysteme mit 2060 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 3000
Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 1930 Systeme kaum, oder nicht bewohnt.
Hinzu kommen noch etwa 350 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Das Leben gilt als geregelt, inklusiv Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen und medizienischer
Versorgung..

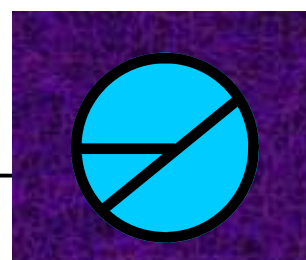
Ein hohes Gut sind Selbstverwirklichung und ein erfülltes Leben.

Technisch steht das Bruh-System an der Spitze, (Tech level 6), dann folgen etwa 26% High-Tech
Welten, 35% normale Welten, 18% einfache Welten , 21% Low-Tech Welten und 9%
Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:
X-Koordinaten ca 3000 Lj (Lichtjahre) / Y 5600 Lj / Z 3000 Lj.

Wissenschaftlich stehen Kimbal und Jeneon an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als
Spitzenkräfte im Bereich der Geologie & Metallurgie.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Sateliten Kom für
Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist meist etabliert, teilweise sogar voll-
mentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen per Sateliten-Strecke und
Langstrecken Hyper-Kom undbenötigt 1h pro 10 Lj. Ansonsten gibt es nur noch die normalen
Schiffs-Routen, welche Info-Computer als Fracht transportieren.



Die Uniformen und Ränge des Brullrahischen Imperiums

Raumflotte: ein flourisierend violetter Overall, meist als Raumfahrer-Overall
Ein Helm mit Sichtverstärkung, sowie Nahkampf und Fernkampf Waffen.

Heer/Mariene: ein fleckig-grauer Schutzanzug, oder Kleidung mit vielen kleinen verschiedenfarbig grauen stoffteilen, ähnlich Fetzen, zur Tarnung. mit einem Sensor-Helm, sowie Nahkampf & Fernkampf Waffen

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	500 Cr
Waffenträger	600 Cr
Soldat	750 Cr

Unteroffiziere	
Gruppenführer	900 Cr
Truppführer	1200 Cr

Offiziere	
Taktischer Offizier	1500 Cr
System Offizier	1800 Cr
Fahrzeug Offizier	2000 Cr

Comando Offiziere	
Infanterie-Befehlshaber	3500 Cr
Kapitän	4000 Cr

Admiralität	
Stratege	8000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Die Ränge werden nach Erfahrung und Bewährung vergeben.

So steigt von 10 Mannschaftsdienstgraden immer dann einer vorläufig auf, wenn gerade ein Gruppenführer Gebraucht wird, und von drei Gruppen wird automatisch zum Truppführer. Dabei wird der Dienstälteste vorgeschlagen, und von seiner Gruppe/ Trupp bestätigt. Dann dem Diesntalter nach abwärts mit den Vorschlägen. Wenn keiner bestätigt wird übernimmt automatisch der Dienstälteste.

Raumflotte und Infanterie agieren parrallele, und können sich eigentlich nicht leiden, denn die Raumflotte gilt als unfähig, und sei dafür bekannt die Infanterie immer in Hinterhalten ab zu setzen, während die Infanterie dafür verschrien ist, ihre Einsatztruppen, oder Rettungsteams an zu greifen.

Das dies auf Brullrah Planeten ein ganz normales Problem ist, bei den Sichtverhältnissen, ist zwar verständlich, aber daß dies auch auf anderen Planeten vorkommt ist mehr als peinlich.

Bevorzugte Waffensysteme sind jene mit Salven-Feuer und Streu-Effekten.

Die Panzerung ist sehr gerne schwer, dafür geht man dann halt mit weniger Leuten und weniger Energie-Waffen in gefechte.

Die Multi-Gauss-Kanonen ist z.B. eine sehr weit verbreitete Brullrah Waffe in Raumgefechten.

Munitionsverbrauch wird nähmlich gerne vernachlässigt.

PRIESENWERTE

- 1% Neu-wert Schrott-Schiff /Schrottwert bei Verschrottung.
 - 2% Neu-Wert schwerst beschädigtes / nicht einsatzfähiges Schiff bei Abgabe an Werft.
 - 5% Neu-Wert schwer beschädigtes / kaum einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (muß „kämpfen“ oder „fliegen“ können)
 - 10% Neu Wert beschädigtes aber einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (muß „kämpfen“ und „fliegen“ können)
 - 15% Neu Wert kaum beschädigtes voll einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (muß „kämpfen“ und „fliegen“ können, und mindestens 80% intern und 50% Panzerung haben.)
 - 20% Neu Wert unbeschädigtes voll einsatzfähiges Schiff bei Andocken an Station (keine Ausfälle, und schäden unter 5%)
 - 25% Neu Wert nagelneues Schiff
- Alle Anteile sind gleich.

Orden

Orden und Auszeichnungen.....

Tätowierungen in variablen Farben.

Einen TOTENKOPF	ca 1 x 1 cm für einen Toten Feind.
Einen GRABHÜGEL	ca 2 x 1 cm für eine tote feindliche Gruppe.
Eine FRIEDHOF	ca 2 x 2 cm für eine tote feindliche Truppe.
Ein zerschossener REIFEN	ca 1 x 1 cm für ein kleines abgeschossenes Fahrzeug.
Ein PANZERWRACK	ca 1 x 3 cm für ein abgeschossenes Kampf KFZ.
Ein JÄGERWRACK	ca 2 x 3 cm für ein abgeschossenes Raumboot.
Ein SCHIFFSWRACK	ca 3 x 4 cm für ein abgeschossenes Raumschiff.
Ein KREUZERWRACK	ca 4 x 5 cm für ein abgeschossenen Großraumer.
Ein STATIONSWRACK	ca 4 x 4 cm für eine zerstörte Station.
Ein SCHIFFSFRIEDHOF	ca 6 x 8 cm für eine wichtige gewonnene Schlacht, und besonderer Beteiligung daran.

Sind Status-Symbole unter Militär-Personal.

KRISTALLENE ID-KARTE durchsichter Industrie-Kristall 100 Cr
für herausragenden Mut, und selbstlose Opferbereitschaft.

Erlaubt auch als Zivilist eine Kasernen-Kantiene zu betreten, und gepflegt zu werden, und dort ein freies Bett als Schlafstatt für die Nacht zu erhalten

KRISTALLENE ARMREIF durchsichtiger Industrie-Kristall 500 Cr
für herausragende Durchhaltewillen und extreme Zähigkeit.

Erlaubt auch als Zivilist in einem Militär-Schiff eine freie Kabine zugeteilt zu bekommen, und so Passagen zu anderen Welten umsonst zu erhalten.

Der Armreif ist einmal angefertigt und angelegt, nicht wieder ohne Operation zu entfernen.

KRISTALLENER HALSKRAGEN durchsichtiger Industrie-Kristall 1000 Cr

für herausragende Unterstützung der Streitkräfte und Selbstlosigkeit in Finanzieller hinsicht.

(mindestens 1 MCr) Erlaubt auch als Zivilist vom Militär eingekleidet zu werden, Schiffspassagen zu beanspruchen, und Mahlzeit und schlafstatt zu erhalten.

Der Halskragen ist einmal angefertigt und angelegt, nicht ohne Operation zu entfernen, wobei er aber immer zerstört wird.

Wenn ein Kristallener Orden zerstört wird, wird er auch ungültig, was dazu führen kann, ihn sich erneut verdienen zu müssen, oder wegen Erfüllung der Bedingung direkt erneut verliehen zu bekommen. Ersatz für Verlust, oder beschädigung gibt es nicht.

Waffentyp Fernkampf Schrot-Projektile

Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 2)

Grund-Reichweite 3
Schadens-Würfel 1W10 Ball
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+15
Munition Schrot-Mun Magazin (Mun Punkte 100)
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)
Besonderheiten STAT 8+ ST 8+

Brullrah Schrot Pistole		WM	+15	T-Lel	3	Brullrah Schrot	
Ball	2W10 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		3	12	27	54	3	P-Schrot
Preis	300 Cr	Masse		600 g		EZ (2)	
Benötigt ST 8 /WM -10							

Schwere Brullrah Schrot Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Brullrah Schrot	
Ball	2W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		3	12	27	54	4	G-Schrot
Preis	400 Cr	Masse		600 g		EZ (3)	
Benötigt ST 8 /WM -10							

Brullrah Schrot Gewehr		WM	+15	T-Lel	3	Brullrah Schrot	
Ball	2W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	46	240	9	G-Schrot
Preis	800 Cr	Masse		4000 g		EZ(3)	
Benötigt ST 8 /WM -10							

Diese Geschütze machen entweder 1 Treffer auf das Ziel mit Maximal-Schaden, oder (auf das 1 Ziel) mehrere kleine Treffer.
Auf Kurz, 100 % Schaden auf 1 Ziel / Auf mittel 50% Schaden je bis zu 1W2 Treffer / Auf Weit 33 % Schaden bis zu 1W3 Treffer / Auf Extrem 25% Schaden bis zu 1W4 Treffer

Leichte Brullrah Gauss		WM	+5	T-Lel	3	Brullrah Schrot-Bolzen		
Ball FSP	1W10+1 x1	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		3	6	9	12	km	16	1 kg x10
		3	6	9	12	Klicks	16	8 E
Preis	16 100 Cr	Masse		200 kg		Größe		II

Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut, schwer zu verstecken

Mittlere Brullrah Gauss		WM	+0	T-Lel	3	Brullrah Schrot-Bolzen		
Ball FSP	1W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		3	7	10	13	km	16	1 kg x20
		3	7	10	13	Klicks	16	12 E
Preis	32 100 Cr	Masse		500 kg		Größe		III

Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut, schwer zu verstecken

Schwere Brullrah Gauss		WM	-5	T-Lel	3	Brullrah Schrot-Bolzen		
Ball FSP	1W20 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		4	7	11	14	km	9	1 kg x40
		4	7	11	14	Klicks	9	16 E
Preis	48100 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV

Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut, schwer zu verstecken

Ein Drallthisches Imperium gibt es nicht, sondern nur mehrere vereinzelte Kollonien innerhalb der anderen Imperien. Die Heimatwelt ist aber bekannt.

Ein Sackarathisches Imperium gibt es nicht, und die Kolonien sind nicht nur vereilt, sondern auch selten exklusiv Sackarathas. Die Position einer Heimatwelt dieser Spezies ging verloren in den Jahrhunderten, denn die Sackarathas waren viele Jahrhunderte eine weit verbreitete Sklavenrasse, welche aber sehr schnell anfangen sich überall Lebensraum zu kl...
bereit stellen zu lassen.

Auch gibt es innerhalb der Imperien dutzende von Planeten, welche von kleinen Rassen bewohnt werden, und sich den Imperien angeschlossen haben. Oft färben dabei die Strukturen des entsprechenden Imperiums auf jene Rasse stark ab.

Dann gibt es noch die kaum besiedelten Randgebiete, ohne Zugehörigkeit zu einem Imperium, mit den kleinen Systemregierungen freier Welten, welche aber von vernachlässigbarem Machtpotential sind, und jene endlose Menge unbesiedelter Systeme, welche nur 100 Lichtjahre entfernt der Imperiums-Grenzen kaum oder garnicht Kartographiert sind.

In der Y-Richtung vom Zentrum weg, sind starke Ionen-Nebel, welche von Zeit und Raumverzerrungsfeldern wimmeln sollen. Deswegen und wegen der dort häufig vorkommenden Ionen und Hyperraumstürmen ist es dort zum Siedeln zu gefährlich.

Meist trauen sich noch nichtmal Piraten dorthin, und Karten sind meist nach einem Jahr schon nicht mehr aktuell genug, um danach zu fliegen.

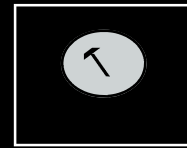


Zentrum der Galaxis

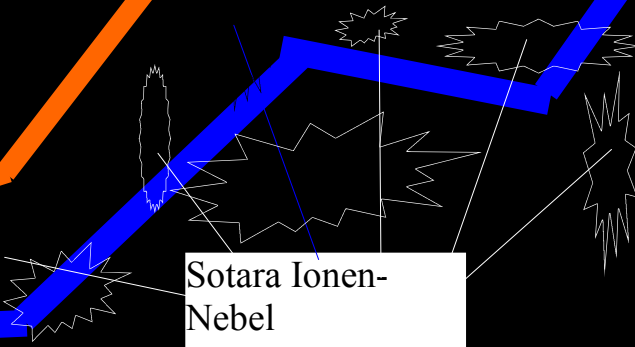
Grenze des Imperialen Raumes

Äussere Gebiete

Randgebiete



Sotara Ionen-Nebel



GEFAHREN der neuen Zeit.

A) Die **Insektrons**, oder auch die Heuschreckenplage, organisieren sich im 1 Königin & viele Dronen Prinzip mit metalem Verbund. So ein Verbund umfasst so zwischen 1 und 200 Mio Wesen. Sie bereisen in sehr großen Großräumen mit vielen Schiffen geleitschutz die Leere zwischen den Sonnensystemen, und gehen nur hin und wieder auf langsamen Hyperflug 1Lj/24h, wenn sie auf Nahrungs-Suche gehen wollen.

Dann nähern sie sich einer bewohnbaren Welt, überfallen diese mit ihrer Technik von TL 3 bis 4, und nehmen alles eßbare (inkl Bewohner) in großen TSKs mit. Meist nehmen sie zwar Flora und Fauna mit, aber intelligente Lebewesen scheinen sie nicht zu verschmähen. Manchmal setzen sie dann eine Prinzessin mit 10 Mio Wesen aus, damit sie aus den Metallen der Welt eine neue Flotte baut. Dies dauert meist 1 Jahr.

Die Überfälle sind selten, also alle 1 bis 4 Jahre einer, und oft überfallen sie relativ unbewohnte Welten, welche für andere Wesen wohl noch giftig wären.

Es gibt Gerüchte über eine große (ca 100 Großräumer) Flotte und etwa 30 kleiner (ca 1 bis 10 Großräumer) Flotten. Wahrscheinlichkeiten lassen noch 4 bis 5 mittlere (ca 11 bis 50 Großräumer) Flotten vermuten, aber es gibt noch keine Bestätigungen dafür.

Ihre Waffensysteme sind stark auf Gauss, Laser und Plasma gestützt, was sie zu ernst zu nehmenden Gegnern macht. Den Kampf in raumanzügen hingegen scheinen sie nicht zu kennen.

Krieger

LP 35 AKP 12 ini 5
 Trgf 14 kg Ausw.7
 Chitinpanzer 3/3
 Klauen 55%
 1W4 NKS 7
 Waffen 70%
 Helebarde... & NKS 8
 Fernkampf 45%
 Bolzenwaffen 55%
 Raumkampf 50%
 Immun gift 5

Arbeiter

LP 25 AKP 10 ini 5
 TRGF 10 kg Ausw 6
 Chitinpanzer 2/2
 Klauen 35 %
 1W4 NKS 5
 Waffen 35%
 var & NKS 5
 Fernkampf 25 %
 Immun Gift 5

B) Das **Hyperraumgrauen**. Es verschwinden immer wieder einzelne Schiffe im Hyperraum, welche dann Jahre später meist voller Leichen im leeren Raum zwischen den Systemen durch Zufall gefunden werden. Die Bestzung ist Tod, alle Energie abgeschaltet und die Elektronik nur noch leer. Rekonstruktionen schriftlicher Aufzeichnungen und (geheim) Berichte Überlebender welche entkommen konnten, ergeben folgendes Bild.

Es beginnt mit einem Fehlsprung und dem Absturz des Bordrechners. Geschätzte Reperatur 2 Tage. Dann häufen sich Kopfschmerzen, und Alpträume. Die Techs am Bordcomputer rasten teilweise aus, und greifen mit Zähnen & Händen jeden an, den sie sehen. Bald erkenne die anderen, daß sich ein immaterielles Wesen im Bordrechner zu befinden scheint, und schalten diesen ab. worauf sich das Wesen in andere Teile des Schiffes verlagert. Erst wenn mehrere Tage lang alle elektrischen Systeme inkl Raumanzüge und Not-Systemen abgeschaltet wurden, verschwindet die Ethenität. Gerüchten zufolge sollen auch schon Psioniker es vertrieben haben.

Meisterinfo

Es handelt sich um einen Parasieten, der el Energie benötigt, um sich im Normal-Raum zu halten.

Dabei registriert er die Lebewesen nicht, sondern hält das Schiff für den Organismus und die Besatzung für eine Krankheit, welche er bekämpft, denn er ist ein Hyperraumsymbiont.

Er ist nur intuitiv Begabt, aber nicht wirklich intelligent.

(Verhandeln nicht möglich)

c) **Hyperraumverzerrungsfelder**, welche Hypersprünge um bis zu 1W100 Lichtjahren fehlgehen lassen, welche aber meist stationär, bekannt, und eingezeichnet sind...
Meist halt.

Großes Gebiet und im Zentrum bis Wm-200	Linear Wm-100
Normaler Nebel und im Zentrum bis Wm -100	Linear Wm-50
Randbereiche teilweise ab Wm-10,	Linear Wm-5

D) **Ionisierte Staubfelder**, welche durch den Leer-Raum, oder durch Systeme driften, und für Raumschiffe eine Latente Gefahr darstellen.

Schildsysteme brechen mit 1W6+Geschwindigkeit (Klick) FSP / RKR zusammen.

Bei ausgefallenen Schirmen, fallen die Computer größtenteils aus, und regenerieren sich erst wenn die Schirme wieder anlaufen, oder ein Computer-Tech Probe mit Wm-30 je RKR geschafft wird.

Nebenbei erzeugen große Geschwindigkeiten 1 FSP Schaden je volle 10 Klicks Geschwindigkeit auf Panzerung je 1W10 min.

Rudimentäre Systeme wie Reaktor, LEH und Licht scheinen nicht betroffen zu sein.

Auch Triebwerke und A-Grav scheinen zu funktionieren.

Sensoren erhalten einen WM von-5 je Klick Scann Reichweite.

Was bedeutet, daß in 1 Lsec ein Malus von Wm-500 entsteht. Man also getrost davon ausgehen kann, daß man in 10 Klicks (Wm-50) kaum noch etwas erkennen kann.

Hyper-Kom erleidet einen WM-5 je 10 Klicks, und Normalraumfunkt Wm-5 je 20 Klicks.

Linear-Funkt, hat den Nachteil total verbogen zu werden, so daß er extrem schwer zu lokalisieren ist, und der Wm wegen Verzerrung kann ab 10 Klicks mit 1W200 ausgewürfelt werden.

Mini Missels, Raketen, und Tropedos können auf „Handbetrieb“ gerdaeauskurs gestellt werden und Peilsignale abstrahlen, aber nicht scannen. Nur tendieren diese Wolken durchaus dazu eine eigen Drift zu haben, so daß wenn sie größer als 1 Lmin sind, es dazu führen kann, daß man im Kreis fliegt. Ein Hyperraum-Sprung aus einem Ionen-nebel ist höllisch schwer, und hängt von der Intensität und Dichte des Nebels ab. (leider nicht effektiv meßbar)

Großes gebiet und im Zentrum bis Wm-100	Linear Wm-100
Normaler Nebel und im Zentrum bis Wm -50	Linear Wm-50
Randbereiche teilweise ab Wm-5	Linear Wm-5

Eigentlich eher unangenehm, als wirklich tödlich, und die Randbereiche zun relativ gut zu erkennen, da sie ähnlich einer atmosphäre fast eine Mauer darstellen.

E) **Raumpiraterie**, das Ärgernis der Gier.

Freibeuter sind Frachtpiraten, welche für die Herausgabe von Fracht, die Schiffe und Besatzungen ziehen lassen. Haben eigentliche einen einigermaßen guten Ruf.

Kennen Gnade und Ehre.

Freibeuter.: Im Auftrage eines anderen Imperiums, oder Konzernangehörige, o.ä.

Sklavenjäger welche die Passagiere und Besatzungen in Arbeitslager verschleppen, und wer ihnen gefällt als Lustsklaven in Bordelle Verkaufen, oder selbst nutzen sind da schon schlechter angesehen, wenn gleich sie ihre Wahre selten beschädigen.

Kennen Gnade, aber selten Ehre.

Sklavenjäger.: Meist im Auftrage fester Partner, und eigentlich recht selten.

Piraten übernehmen Fracht, verkaufen das Schiff, vergewaltigen, und verkaufen Gefangene als Sklaven, und der Rest wird an Organbanken verkauft.

Gnade vielleicht, wenn der Sinn danach steht, aber Ehre?

Piraten.: Meist abgerutschte Freibeuter, oder Feinde des geordneten Lebens.

Killer-Piraten Fracht & Schiff sind eigentlich egal, aber ansonsten alles was ihnen gerade in den Sinn kommt. Ehre vielleicht, wenn der Wahnsinn es zuläßt, aber Gnade?

Killer Piraten.: sind meist durch drogen & Spielsucht, und andere Sachen zu Hassern normalen Lebens geworden. Nicht selten sind sie Wahnsinnig.
Angeblich befinden sich darunter auch Überlebende vom Hyperraumgrauen.

F) **Schriwas**, die Weltraumspinnen sind Weltraumtauglich und warten bis zu 1 Jahr in Lauerstellung auf Planetoiden, oder alten Raumwracks. Durch die Wärme eines in der Nähe schwebenden Triebwerkes, oder ähnlichem angelockt springen sie über, sobald sie meinen, an zu kommen. Dabei verfügen sie über ein organischen A-Grav-Antrieb, welcher ihnen 10g beschleunigung erlaubt. Einmal angekommen, brennen sie sich mit einem organischen Fusions-Strahl durch die Außenwandung. Dabei fressen sie die glühende Außenhaut, und nehmen sie als neue Fusions-Masse auf. Gerüchten zufolge können sie 20 Schüsse abgeben, bevor sie 1 kg Masse fressen müssen. Dabei sind sie etwa 10 kg schwer, und 50 cm im Durchmesser, mit einem nur 20 cm durchmessenden Rumpf.

Alle Schriwas beherrschen eine Form der Bewegung in Rennen, Springen und schweben, mit etwa 80%.

14 LP, Akp 6 ini 1 RK 5/5 Immun gegen Hitze En-Schaden-5
Fusions-Strahl 80% En 2W6 & Ball 2W6 1m Biß 60% 1W8 En & NKS 4 ball

G) **Kampfgenies** (genetische Mutationen)

sind angeblich Überreste von den genetischen Wundern der alten Menschheit, von denen die Erde (Terra) ja nur eine Kolonie war. Teilweise in Ruinen-Tiefschlafkammern, teilweise als Teil der örtlichen Fauna überdauerten sie die Zeit. Angeblich sind die Insektrons auch eine Form der Kampfgenies, aber wer will das beweisen.

Skarabus LP 60, AKP 10 Ini 6 Chitin Panzer 10/10

2 Scherenklauen 70% 1W4+1W6+7
1,5m m lang & Breit, ca 60 cm hoch

Spitsnake LP 20, Akp 14 Ini 8 (Ziel WM-20 wegen Größe und Form/ Tarnt sich als Schlauch o.ä.)

Hautberührung 80% En Stunn 1W8 AKP
Giftwolke Spucken 3-6-9-12 m 60% alpha Betäubung (in 5 sec für 1h)
Biß 70% 2W4+3

Sprunghorn LP 40, Akp 15, Ini 10 Chitin Panzer 8/8

Sprungreichweite 10m für 5 Akp
Sprungangriff 90% 1W4+1W8 + 6
Hornangriff 50% 2W4 + 3

Gottesanbeterin LP 50 Akp 10, ini 5, Chitin-Panzer 12/12

2 Armsäbel 80% 1W6+ 1W8 + 5

Blitz-aal LP 16 FSP PP 25 AKP 7 INI 2 Hitzeresistent (EN -5 TP) (Fahrzeug-Größe)

Biß 50% 1W4+3 FSP
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

.Sie sind immun gegen Suggestion, aber untereinander telepatisch auf Sicht. Zusätzlich sind sie Intelligent, aber nicht schlau, und haben keinerlei Todesangst. Zusätzlich haben die kleinen noch Nachtsicht (Taktischer Kampfsin 50%) und Luchsohren (Lauschen 70%).

Sie wurden angeblich einmal dafür gezüchtet, um in den Kampf gegen einen verschwundenen Feind ein zu greifen. Warum sie erschaffen wurden ist eigentlich immer noch ein Rätsel der Vergangenheit. Vielleicht waren sie auch eine zufällige Entwicklung, wenngleich es damals einen Weg gegeben haben soll sie fern zu steuern, oder zu dressieren. Dies aber zu wiederholen schlug immer wieder fehl, und so gilt in der bekannten Art der Zivilisation VERNICHTEN-TÖTEN-AUSMERZEN & VERBRENNEN..... Kampfgenies treten sehr selten alleine auf.

Skarabus zählen als Pärchenwesen, treten aber auch mal in Gruppen zu 1W20 auf, wenn man das direkte Nest findet.

Spitsnakes sind in kleinen Jagtgruppen zu 1W6 und in Nestern zu 2W20 organisiert.

Sprunghorne lieben den Massenangriff mit 2W6, und organisieren sich meist zu 3W20 im Nest.

Gottesanbeterinnen arbeiten oft in kleinen Gruppen von 1W4, um ein größeres Gebiet ab zu decken, aber ihre Nester sind mit 4W20 die reine Hölle für Normal-sterbliche.

Blitz-Aale sind etwas seltener, so das man an einem Ort meist nur eine Familie antrifft die aus 1W6 von ihnen besteht, von denen etwa 40% zu Jung sind um stark zu sein (1/2 Lebenspunkte (FSP), 1/2 Biss-Schaden / voller Psi-Schaden)

Kampftaktik der Kampfgenies.:

Sie sind wie eine Armee organisiert, welche einen Stützpunkt verteidigt ODER einen Angriff auf einen Standort ausführt. Es gibt also Soldaten die Wache stehen oder patroulieren und turnusmäßig abgewechselt werden und auch Offiziere und Unteroffiziere.

Offiziere sind entweder der Blitz-Aal, oder ein Pärchen Gottesanbeterinnen.

Unteroffiziere sind Gottesanbeterinnen und manchmal 1 aus einer Gruppe andere Kampfgenies.

Die meisten können nicht abgeschlossenen Türen öffnen (außer Blitz-Aale) und erkennen Nahrung in Dosen oder Verpackungen. Sie benötigen nicht viel Nahrung, da sie diese vollständig umwandeln und nicht wie andere Tiere Kot hinterlassen. (Schadstoffe werden gewandelt, und es gibt nur Massenverlust durch Athmung) Ein Kampfgeni kann bis zu 30 Tage ohne Nahrung und Wasser überleben. Danach wird er schwach und fällt in eine Art Winterschlaf (Außer Blitz-Aale / Psi-Fertigkeit Winterschlaf 80%)

H) Gestaltwandler / Lebensräuber

Es ist eine Spezies ohne Heimat-Planet, welche dadurch überlebt, dass sie die Gestalt von einem neu Verstorbenen annimmt, und 1 Monat dessen Aussehen und teilweise sogar Erinnerungen benutzt. Letztere sind unvollständig und ungenau. Es bedarf einer Probe ME x5 um bestimmte Informationen zu finden (sie erleiden WM-1 pro Tag seit dem Tod auf jede Fertigkeiten oder Geistige Attributes Probe).

Sie selbst essen nicht, sondern existieren von Energien die sie beim Neu-Verwandeln wieder auffüllen. Maximal 60 Tage kommen sie damit aus. Nur Wasser trinken sie in doppelter Menge. Alkohol ist giftig für sie, genauso Drogen zur Bewusstseins-Erweiterung (gelten als Alpha Droge Tödlich)

Sie suchen nach einzelnen Personen, die nicht vermisst werden, locken sie in eine Falle, töten sie und nehmen in dem Moment die Gestalt an. Meist wechseln sie dann das Geschlecht, da sie um die Schwäche der andern Rassen die sich Sexipile nennt wissen. Das Opfer lassen sie zurück. Oft sind diese Opfer Rettbar, aber sie leiden für die Zeit wo der Wandler als sie herumläuft unter Kopfschmerzen (WM-10)

Wandler LP 49, AKP 12 Ini 7 Regeneration 5 (1W6 LP / h je Wunde
 Waffenlos 60% 1W4+ NKS 3
 Wurfaffen 60% Meucheln 60% Ausweichen 60%
 Schleichen 60% 1 Sprache 60%
 Zusätzlich die Fertigkeiten des letzten Opfers -1 bis -30

Sie Benutzen häufig die Ausrüstung des Opfers und auch sein Geld.

Das ist natürlich Heikel, wenn das Opfer gefunden wird.

Pazifisten unter den Wandlern legen ihre Opfer in Cryostasis und lassen diese später wiederbeleben. Ja, es ist Möglich ein und denselben immer wieder zu kopieren, ABER nur wenn dieser eine Zeit hatte sich zu regenerieren (mindestens 1 Jahr, ansonsten klappt es nicht und Cryostasis zählt nicht dazu)

I) Kooperationen

PSI-Clans, Piraten-Clans, Schmuggler-Clans, Söldner-Armeen, Industrie-Planeten, fanatische Sektierer, Groß-Firmen, Planeten-Königreiche und vieles mehr könne sich zu Gefahren entwickeln. Dabei ist ihre Größe weniger ein echter Vorteil für sie, denn dadurch werden sie angreifbar.

Nehmen wir einmal eine Handvoll Punkte zum Verteilen

Harmlos 2W4 Punkte (2-8)
 Mittel 4W4 Punkte (4-16)
 Gefährlich 6W6 Punkte (6-36)
 Tödlich 8W8 Punkte (8-“36“)

Punkte	Größe	Ausrüstung			Infanterie	
		Billig	Massen-Ware	Limitierte-Serie	Art	%-Chance
0	2W6	85%	10%	5%	Wachleute unbewaffnet	40%
1	5W20	75%	15%	10%	Wachleute mit Paralysator	45%
2	5W20 x10	60%	20%	20%	Wachleute mit Pistolen	50%
3	5W20 x100	45%	25%	30%	Soldaten mit Pistolen	60%
4	5W20 x1000	30%	30%	40%	Soldaten mit Gewehren	65%
5	5W20 x 10 000	15%	35%	50%	Soldaten mit SIW	70%
6	5W20 x 100 000	0%	40%	60%	Elite Soldaten in Anzügen	75%

Punkte	Geheimdienst	Psioniker			Raumschiffe	
		nein	halb	voll	Art	Menge
0	nichts	100%	0%	0%	Zivile Shuttles	1W2
1	Kaum 20% Monat	95%	5%	0%	Zivile Raumschiffe	1W4
2	Naja 20% / Woche	85%	10%	5%	Raumjäger Staffel	1W6
3	Passabel 30% /Woche	70%	20%	10%	Zerstörer oder Fregatte	2W4
4	Gut 30% / Tag	50%	30%	20%	Flotille (2W4 Schiffe)	2W6
5	S.Gut 40% / Tag	20%	40%	40%	Flotte (2W20 Schiffe)	2W8
6	Excellent 60% / Tag	0%	20%	80%	Stützpunkte & Flotte	4W6

Was diese Kooperationen können ist eigentlich sekundär. Wichtig ist da mehr was tun sie und wie skrupellos sind sie?.

Mögliche Ziele

- Macht über eigene Mitglieder
- Macht über Zivilisten & Welten
- Macht über Militär & Polizei
- Macht über Politik
- Kontrolle über Planeten
- Kontrolle über Raumsektor

- Gewinn an Geld „Cr“
- Gewinn an Ansehen & Status
- Gewinn an Genussmitteln
- Gewinn an bestimmten Materialien

- Leid verbreiten
- Fressen!!!!
- Gottgefällig sein

Skrupellosigkeit

- strenger Ehrenkodex & sehr gesetzestreu
- Nutzt alle „legalen Möglichkeiten“
- Nutzt illegale Möglichkeiten sofern sie verschleiert bleiben
- Stiehlt, betrügt oder nutzt andere aus
- Nutzt Freibeutertum und Krieg zum Erreichen der Ziele
- Tötet, wenn nötig.
- Tötet aus Spaß und ist oft unangemessen grausam
- Begeht wahllos Grausamkeiten auch gegen eigene Leute

Bleiben noch die Fragen.:

Was ist der Kern der Koop ? 1 Person oder eine Gruppe?

Was ist die Schwäche der Koop? Misstrauen / Feinde / Legalität / unfähiger Anführer ?

Was ist ihre große Stärke? Zusammenhalt / Technik / Helden / Fanatismus / Macht ?

Wem folgen sie wenn die Befehle ausbleiben? Niemand / nem Unterführer / alten Befehlen ?

Wie heißt die Kooperation?

Was hat sie für ein Zeichen?

Wie ist ihr allgemeines Ansehen?

Wenn dies alles beantwortet ist, haben wir so eine Kooperation fertig und können sie einsetzen.

Ruffaar

Die Ruffaar sind Nachkommen der Menschen, welche in dem Randgebiet um die Imperien als Nomaden umherfliegen. Sie ziehen in altersschwachen Schiffen von einer Unterentwickelten Welt zur nächsten um dort einen Monat zu verbringen und die Bevölkerung aus zu beuten oder zu Fressen.

Ruffaar stammen aus einem Gebiet der Ionen-Nebel in denen es viele Raum und Zeitverwerfungen, sowie starke Gamma Strahlung durch Neutronensterne gibt. Ihre Mutationsrate ist sehr hoch und wegen der früheren hohen Kindersterblichkeit hat sich Ihre Gesellschaft ein zügelloses Sexualleben angewöhnt. Ihr Gott „Rufa“ dessen Namen sie immer wieder laut zu Brüllen pflegen wenn ihnen danach ist, spricht ihnen zu die Krönung des Universums zu sein und somit alle anderen für ihre Bedürfnisse da seien.

Als dann vor etwa 200 Jahren ein Kolonistenschiff zur Hauptwelt verschlagen wurde, brachte es Medizinische Kenntnisse mit, welche zu einer Bevölkerungsexplosion führte. Es gilt als große Ehre mit den Ernteschiffen zu anderen Planeten zu fliegen um dort Nahrung zu besorgen. Nach kurzer Zeit wurde aus Plündern auch Kanibalismus und dergleichen. Jetzt sind die Zustände auf der Heimatwelt horrend. Steinig ohne funktionierende Fauna und Flora. Deswegen überbevölkert, verarmt hungernd, und das Leben eines Ruffaar kaum etwas wert. Da das Fleisch der Ruffaar sehr unverträglich ist (beta gift Tödlich in 24h), wurden Archen gebaut und losgeschickt. Doch statt sesshaft zu werden und für das Eigene Leben zu arbeiten ziehen die Archen als Schmarotzer Nomaden durchs All.

Jeder Schiffskapitän hat seine eigene Gefolgschaft für die er zuständig ist Zuhause und somit ein sehr geehrter Ruffaar. Er kann es sich nicht leisten sein Schiff zu verlieren weil er für tausende verantwortlich ist, aber er benötigt dringend Nachschub, also suchen sie „Leichte Beute“, setzen einen Teil der Mannschaft ab zum Plündern und fliegen mehrere Transportflüge nach „Hause“. Manchmal bleiben die Mannschaften auf den Planeten als mordende Horde, die sich nehmen was sie finden.

Die „Flagge“ der Ruffaar ist der Stern der Erleuchtung des Gottes Rufa um den sich der „Kreis des Universums“ bewegt.

In den Imperien gibt es Gerüchte über die Ruffaar und ihre Taten, jedoch werden diese nicht wirklich ernst genommen.



Aufgrund der hohen Mutationsrate kann man sie nur als „humanoid“ / „Menschenähnlich“ nicht aber als „Menschlich“ bezeichnen. Ihre oft grüne verschorfte Schuppenhaut und Knochen-Verwachsungen gepaart mit großen schief stehenden Zähnen, Buckeln, Triefaugen lassen sie recht hässlich wirken. Für sie hingegen sind das Zeichen der Schönheit.

Ruffaar-Rassenpaket

ST+1 / KO+2 / LOG -2 / ME-2 / EM -1 /Psi-1

Hitze Resistent II (EN-Schaden-2)

Strahlung Immun III (Radioaktivität a, b c = immun d,e = 1/4 RTW Gift +30)

(Desintegrator, Disruptor, Paralytator EN-Schaden -3)

Gift Resistent I (immun alpha, WM+10, Wirkung x3/4)

Allesfresser

Dicke Haut I (+20LP)

Berüchtigt

Genetische Mutation (Medizin WM-10)

Wahnsin I (seltsames Verhalten)

(keine gute Ausbildung/ Vielseitigkeit)

Verfressen (doppelte Ration)

Raumschiffe fallen unter die Kategorie „Alt“ „sehr Alt“ und „Uralt“ und nur wenige von ihnen können schneller als 1 LJ/24h fliegen.

Ihre Waffen bestehen aus zusammen gebastelten Schrott und sind meist Nahkampf-Waffen oder Mechanische Fernkampf-Waffen wie Armbrüste.

Kleidung und Rüstung ist meist Haut oder Fell von etwas was ihnen als Malzeit gedient hat und wurde in Handarbeit hergestellt.

Körpernarben und Tätowierungen erfreuen sich unter den „Erntern“ großer Beliebtheit und sind auch deren Markenzeichen. Waffen und Rüstungen sind oft Zierstücke, die mit Ketten, Nieten, Haarbüscheln und dergleichen verziert sind. Da alles andere als 1 persönliche Waffe und Rüstung dem „Käptain“ gehört, ist Anhäufen von Besitz zweitrangig, und somit ungewöhnlich. Auch die „Gefolgschaft“ gehört dem Kaptain, solange er sie ernährt und er kann alles bei ihnen Bestimmen was er wünscht.

Ein Ruffaar muß 10 Tage lang keine Nahrung von dem Kaptain bekommen oder ange-rührt haben damit die Pflicht zu gehorchen erlischt. Wenn er in der zeit von jemanden an-deren Versorgt wird entsteht eine Pflicht dem neuen gegenüber.

Ihre Schiffe sind meist „Auto pilot“ (voll auto Crew Member) gesteuert, und ihre Kursbe-rechnungen recht ungenau. Hauptbewaffnungen sind Varianten der Gauss. In radioakti-ven Gegenden fühlen sie sich wohl und verzichten dort oft auf Schutzschirme. Da ihre Rüs-tungen keine Raumanzüge sind benutzen sie Biomasken, die sie in eine art chemische Sta-tis fallen lassen wenn die Athmosphäre kritisch wird. Damit können sie bis zu KO x1 Tage Vakuum überleben und wachen in Athmosphäre wieder binnen weniger Minuten auf.

Kosmische Hanse

Diese „Händlerorganisation“ gehört keinem Imperium direkt an, hat aber an sehr vielen Orten Niederlassungen. Nach außen hin achten sie die jeweiligen Gesetze und lassen sich keine Illegalitäten zu Schulden kommen. Hinter den Kulissen herrscht jedoch Korruption, Vetternwirtschaft und Erpressung.

Zu ihren Vertretern gehören alle Raumfliegenden Rassen. Teilweise „direkt“ als Mitglieder der Kosmischen Hanse, teilweise „indirekt“ als angeheuerte Söldner oder Mannschaften auf Stützpunkten und Schiffen.

Zu einem Mitglied wird man nach einem Antrag auf „Aufnahme“ welche entweder von 10 „Mitgliedern“ oder einem „Direktor“ unterstützt wird. Dann wird derjenige „geprüft“. Ein Vorgang hinter verschlossenen Türen und im Geheimen. Bei „Versagen“ kehrt derjenige ohne Erinnerung an diese Zeit zurück und zieht seiner Wege. Bei „Erfolg“ wird er gegen telepatische Befragung „gefeit“ und zum Mitglied.

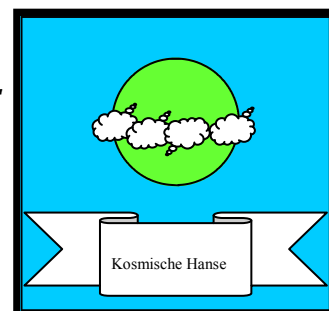
Von dem Moment an steht er unter dem Schutz der Hanse, kann an Stützpunkten günstig reparieren und nachtanken, bekommt Informationen über fähige Crew zum Anwerben, bekommt Geleit-Schutz oder Söldner-Verträge zu günstigen Preisen und die Stützpunkte unterhalten bewachte Hotels von guter Qualität. Zusätzlich wird bei Verschwinden eines Mitgliedes ein „Team“ darauf angesetzt heraus zu finden was passiert ist. (Inoffiziell sollen sie gegebenenfalls Rache üben.) Oft vergibt die Kosmische Hanse sehr gute Aufträge intern, was von außen neidisch gesehen wird.

Was genau passiert wissen nur sehr wenige.

Aufgenommen werden nur jene die sich willig einer Gehirnwäsche unterwerfen, die sie kontrollierbar macht. Danach geben sie freiwillig und heimlich etwa 20% ihrer Gewinne ab und denken sie fahren gut dabei. Das Ausstrahlen der Freude über die Mitgliedschaft ist natürlich eine sehr gute Werbung. Jene die noch weitere Finanziellen Mittel hinein pumpen können zu Direktoren aufsteigen.

Früher gab es nicht konditionierte Direktoren, jetzt jedoch nicht mehr, da diese zwangskonditioniert wurden oder starben. Jetzt wurde daraus ein Selbstläufer. Die Hanse wird verehrt und unterstützt, aber sie hat außer Machterhalt und Geldansammeln keine Ziele. Die Mitglieder sind so hörig, dass sie auch Verbrechen begehen würden für die Hanse, wenn diese ihrer Meinung nach unentdeckt bleiben.

Offiziell wird die Kosmische Hanse als Sehr ehrbare Vereinigung von Händlern zum Schutze gegen Piraterie und Imperiale Korruption angesehen.



Wächter der Nacht

Die Wächter der Nacht sind Reisende aller Rassen, welche in Rüstung und Robe umherziehen um all jene zu beschützen, welche als Redlich und Schützenswert gelten. Sie tragen „Das Buch“ bei sich, welches in einer Verschlüsselten Schrift geschrieben ist und ist ein Regelwerk voller recht komplizierter Gesetze ist, die dem was „gefühlter Gerechtigkeit“ genannt wird sehr nahe kommt.

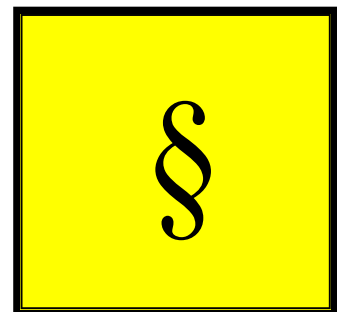
Meist sind sie düsteren Gemütes, und gut ausgebildete Kämpfer, denen die Narben vergangener Kriege anhängen. Ihre Waffen sind vielfältig und entstammen teilweise vergangenen Zeitaltern. Die Schiffe mit denen sie fliegen sind hingegen Hightech und besitzen einen Autarken KI-Piloten, der sie umher fliegt, aber nur sehr selten eingreift. Alle paar Monate fliegt das Schiff mit dem Wächter zurück zu einer Maschinenwelt im Brullrahischen Imperium um dort repariert, gewartet und aufgefüllt zu werden. Theoretisch kann das Schiff auch deutlich länger fliegen aufgrund der Schwarzloch-Generatoren.

Die Wächter sind rekrutiert aus den Toten vergangener Kriege. Also sind es eigentlich Veteranen, die starben und durch eine Zeitmaschinen-Teleportation zu dem Maschinenplaneten gebracht wurden. Dort werden sie kybernetisch aufgewertet und geschult. Ihre Vergangenheit ist eine blasse Erinnerung und zu lang her, als dass sie ihre anverwandten wieder finden würden. Deswegen sind sie wohl immer etwas depressiv. Hinzu kommt, dass sie glauben einen Blick in die Zukunft erlangt zu haben und nur deswegen noch zu Wandeln weil sie eine wichtige Aufgabe haben. Gerechtigkeit und Ehrbarkeit zum Sieg zu verhelfen.

Von anderen werden sie als „gefährliche“ Spinner abgetan, die völlig puritanisch leben, nie lachen, und noch seltener mit irgend etwas von ihrem Ziel ab zu halten sind.

Cyborg- V (Exeter bis 4 MCr)
Reichtum V (Spezial-Raumschiff)
Gute Ausbildung V (+50FP)
Clan (Wächterwelt)

Ohne Geruchsin
Sprachbehindert (sprechen WM-50)
Tödliche Krankheit 5 Jahre
Berüchtigt
Schlechte Kindheit
Keine Freunde
Ideologist III
Mystizist
Religiöser Fanatiker
Depressiv I



Spezial-Schiff der Wächter

KP „Limitierte Serie“
-20 Klein WM+10 / u.v.m.
96 Pilot +25 / Feuerleit +25 / Teilauto +25
16 Sensor +20, 5 Lsec
16 Kom +20, 50 Lsec
16 ECM +20, 9 Klicks
0 Passagiere
0 Frachtraum
0 Waffen 4 Türme
132 Reaktor 200% Schwarzschild 40E
0 Triebwerk 100+20% Schub 7/11, 12E
16 Schutzschirm 160% / 320 FSP ABC 2E
16 Rumpf 160% 80 FSP
16 Panzerung 160% 80 FSP
-7 Keine Brücke
100 Hyper TR Weit 10 E, 20 L-Jahre
10 Hyper-Ladesystem 4 E (1W10% / min)
5 Traktor-Strahler 1 E
100 Stealth Schirm 10 E
200 Voll-Auto Crew x8 , 60%
300 Auto Reparatur-System
25 Anti-Laser-Panzerung (Laser -2 FSP)

992

2 Schwere Phaser 2W6+4 EN-FSP 5-10-14-19 Mun 6 / 8E
2 Phasen-Laser 1W8 EN-FSP 22-44-66-88 Mun 6 /6E

Diese Schiffe sind nicht „käuflich“ zu erwerben sondern „begleiten“ den Wächter. Manche Wächter haben auch statt persönlicher Waffen Androiden und Roboter dabei, die eine Mischung aus Boliden-Technik und moderner Technik zu sein scheinen.

Elenvalin

Ist ein Planet im Zyloh Distrik, welcher sich recht autark verhält und von den Offiziellen Stellen vernachlässigt wird. Die Bevölkerung gilt als „Menschlich“ und wird deswegen kaum kontrolliert. Ihre Lebensweise ist deutlich Defensiver als die der Zylos und einmal abgesehen von der Andersartigkeit nicht als Bedrohung gesehen und liegt deswegen auf dem Stapel „zu klären“ immer recht weit unten.

Die „Menschen“ Elenvalins sind Neo-Menschen, deren Verbundenheit zu ihrem Planeten die ganze Lebensweise bestimmt. Sie gelten als „seltsame Bauern“ obwohl das dem so überhaupt nicht entspricht was sie sind. Es gibt Gerüchte über Mutationen und rituellen Morden an Kindern, weswegen trotz der schönen Welt kaum Fremde dort leben wollen. Gerüchteweise werden diese Kinder dazu benutzt um anderen eine Lebensverlängernde Kur zu gewähren.

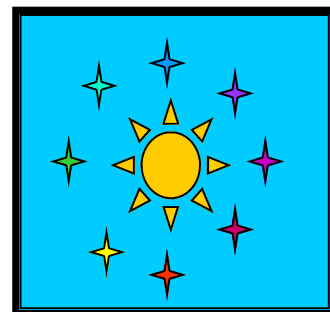
Sie verehren und Leben mit und für eine Imaginäre Wesenheit die sie „Weltenmutter“ nennen. Diese Verbindung auf zu bauen dauert Jahre und muß im Kleinkindesalter angefangen werden. Es ist also theoretisch möglich Kinder anderer Völker dort vor zu finden, die von den „Elenvalinoria“ aufgezogen wurde. Wenn ein Kind dann in die Pubertät gerät, fühlt es einen immer stärker werdenden Drang in die Wildnis zu ziehen. Dort lebt es mit und in der Natur, geleitet von einer Art instinktiven Intelligenz und lernt die tiefen Geheimnisse Elenvalins kennen. Wenn es dann nach 3 bis 5 Jahren zurück kehrt, hat es Fähigkeiten, die sich von denen anderer Völker sehr unterscheiden. Es ist auf eine ruhige Art selbstbewusster geworden und kann sich von nun an mit den Tieren oder Pflanzen geistig verbinden, und hat die Psionik „Körperwandlung“ als „angelernt“ Stufe 1 erlernt.

Da sie fühlen wie es der Gegend um sie herum geht, ergreifen viele von ihnen einen Beruf der Landwirtschaftlich geprägt ist. Aber es gibt auch „Jäger“ „Heiler“ und sogar „Krieger“ und „Handwerker“. Die Anforderungen der Technifizierung führten sogar zu „Technikern“ und „Raumfahrern“, aber ihre Weigerungen zur fortgeschrittenen Industrialisierung lassen den TL4 gerade im Zyloh Distrikt als „wenig technisiert“ erscheinen.

Die Welt ist sehr groß trotz normaler Schwerkraft und voller Fauna und Flora und nur mäßig bevölkert. Astrologen haben für die Welt aufgrund Planetendichte-Messungen berechnet das sie eigentlich 4,3g Schwerkraft haben müsste und es keinen Grund gibt warum das nicht so ist, außer, das die Bewohner für diese jetzige Schwerkraft ausgelegt sind.

Ihre Fahne zeigt die Weltenmutter mit ihren Kindern , welche als intelligentes aber nicht logisches sondern Emotionales Wesen beschrieben wird.

Theologen anderer Welten haben schon theoretisiert, dass es sich dabei vielleicht um einen telepathischen Verbund der Elenvalinoria handeln könne statt wie behauptet um ein sphärisches Wesen das den Planeten durchzieht.



Modifikationen durch das „Erwachen“**GE+1 / INT+1 / EM +1 / KöAu +1 / ST-1 / Stat -1****Angelernter Psioniker Stufe 1 „Körperwandlung“****Verbundenheit 0 (Kann ein Tier als Seelenpartner wählen und erhält Bonies durch diese Tier entsprechend der Stufe der Verbundenheit.)****Ideologist I (gut)****Mystizist****Punkte Zusätzlich erlaubte Vorteile**

0	Verbundenheit 0	maximal 1 Tier aber kein Bonus Pfad & +0
1	Verbundenheit I	maximal 1 Tier & 1 Bonus-Pfad & +1
2	Verbundenheit II	maximal 2 Tiere & 2 Bonus Pfade & gesamt +2
3	Verbundenheit III	maximal 3 Tiere & 3 Bonus Pfade & gesamt +3
4	Verbundenheit IV	maximal 4 Tiere & 4 Bonus Pfade & gesamt +4
5	Verbundenheit V	maximal 5 Tiere & 5 Bonus Pfade & gesamt +5
+1	Lebens-Bund	Die Altersgeschwindigkeit beider Seelenpartner wird um das „Verbundenheits-Stufe+1“ fache verlangsamt
-1	Nicht Teamfähig Ib	(außer mit dem Seelenpartner) „keine Bonies“
-2	Nicht Teamfähig IIb	(außer mit dem Seelenpartner) „Malies statt Bonies“

Bonus-Pfad Stärke (die „+“ Bonies müssen auf die Bonus-Pfade aufgeteilt werden)

- 0 (Die Reichweite der Verbundenheit liegt bei 10m und ist die maximale Entfernung in der die Sonderfähigkeiten eingesetzt werden können.)
Das Tier „verstehet seinen Seelenpartner und antwortet in Empfindungen“**
- I (Die Reichweite der Verbundenheit steigt auf 100 m)
Das Tier wird Intelligent wie sein Seelenpartner und der „Seelen-Mensch“ erhält einen zusätzlichen Bonus WM+10 auf eine Fertigungs-Gruppe.**
- II (Die Reichweite der Verbundenheit steigt auf 1 Km)
Ein Verwandeln in eine menschengroß Form des Seelentieres ist zu WM+0 5PP möglich. Dies gibt „Körperwaffen“ und Spezial-Bonus**
- III (Die Reichweite der Verbundenheit steigt auf 10 Km)
1 mal pro Tag kann einer der Seelenpartner den anderen Heilen um 3W6 LP und erleidet dafür 1W6 LP Verletzung. (Körperwandlung WM+0 1 PP) Dadurch werden auch Blutungen kleiner, wenn die Wunde dadurch kleiner wird.
Wenn beide Seelenpartner zusammen agieren (z.B. Kampf) erhalten beide einen WM+10 auf alle Handlungen die dazu gehören.**
- IV (Die Reichweite der Verbundenheit steigt auf 100 Km)
Das Seelentier kann gerufen werden und so eine sichere Teleportation zu seinem Seelenmensch durchführen, (Theleport WM+50, 5 PP).
Der Seelenmensch kann sich in eine übergroße Variante seines Seelentieres verwandeln. 1 F5P / 10LP, Schaden 1W1 F5P Krallen & 1W1 F5P Biß, (Kampf & Körper WM-20).**
- V Das Seelentier kann sich (Körperwandeln 10 PP) in Varianten seiner Selbst verwandeln. (z.B. Wolf zu Hund, Hauskatze zu Tiger) und dabei die Größe beliebig ändern. Diese Umwandlung dauert aber 1h.
Der Seelenmensch regeneriert doppelte PP**

Die Stärke eines Pfades kann gewechselt werden. 1 mal pro Jahr während der Wintersonnenwende auf dem Planeten oder 1 Jahr nachdem eines der Seelentiere verstorben ist.

Bonus-Pfade Art (Bonus für den Seelenmensch)

Broll (Bär-artig)

WISS +10, „Kralle“ 1W6, Biß 1W8 WM-10, Bonus LP + 10x Verbundenheits-Stufe.

Danua (Baum-Art)

WISS+10, WAHR+10, PSIONIK +10

Bonus LP +10x Verbundenheits-Stufe.

Bonus Geschwindigkeit + 50% x Verbundenheits-Stufe

Bonus PP +5 x Verbundenheitsstufe.

Eiricke (Baum-Art)

HANW+10, KÖRP+10, KAMPF+10, Stationär

Bonus AKP“ +Verbundenheits-Stufe.

Bonus TRGF + 10x Verbundenheits-Stufe Kg

Bonus Nahkampf-„Schaden“ +Verbundenheits-Stufe.

Fehia (Falkenartig)

WAHR +10, Kralle“ 1W4, Bonus Geschwindigkeit + 50% x Verbundenheits-Stufe

Kretirr (Katzen-artig)

KÖRP +10 „Krallen“ 1W6, Biß 1W6, Bonus AKP +Verbundenheits-Stufe.

Prechna (Pferde-artig)

HAND +10 „Kralle“ 1W3, „Biß“ 1W4 WM-10, Bonus TRGF + 10x Verbundenheits-Stufe Kg

Worgum (Wolf-artig)

KAMPF +10, „Biß“ 1W8, „Bonus Nahkampf-„Schaden“ +Verbundenheits-Stufe.

Es gibt derzeit keinen bekannten Pfad für PILOT oder TECH.

Bäume sind nicht besonders gesprächig und können den Planeten nicht verlassen ohne zu sterben. Sie Kanalisieren aber einen sehr starken Teil der „Weltenmutter“ und sind eigentlich stärker als Tiere als Seelenpartner.

Tierwerte

Danua Monster / Sehr groß / Pflanze / Hornplatten /Äser / Edelmut / Psioniker

LP 26 F5P / AKP 5 / PP 30 / nicht Beweglich

Psionik 20% Heilen 45%

Eiricke Monster / Sehr groß / Pflanze / Hornplatten /Äser / Stolz / Psioniker

LP 25 F5P / AKP 5 / PP 30 / nicht beweglich

Psionik 20% Telekinese 45%

Tierwerte.:

Broll Raubtier, Groß, Landbewohner, robust, Sammler, Stärke, Gutes Heilfleisch
 ST 11 / BE 7 / SCH 6 / EGO 8 / LP 60 / AKP 12 / INI 7 / TRGF 22 kg / NKS +4
 Luft-athmer / gutes Heilfleisch IV 1W6 LP/Tag
 Kampf 35% unbew-NK 70% Ausweichen 35%
 Wildnis 20% Überlebenskunst 60% Klettern 50% Wahrnehmung 35%
 Zivilisiert 10% Logisches denken 40% Hausbau 25%
 Krallen 70% 1W6+1W4+4 Biß 60% 1W8+1W4+4

Fehia Raubtier / schnell / Luftbewohner / fragil / Nachtjäger / Überleben / giftiger
 ST 5 / BE 10 / SCH 7 / EGO 8 / LP 20 / AKP 15 / TRGF 5 kg / NKS +2
 Luft-atmer / Fliegen / Masse x 50% / Trgf x1/2 / Geschwindigkeit x 200%
 Katzenaugen / Hundennase / Luchsohren
 Kampf 25% unbewaffnet 40% Ausweichen 75%
 Wildnis 30% Akrobatik 105% schleichen 65% Wahrnehmung 50%+
 Zivilisiert 10% Kampftaktik 45%
 Odem 40% Kontakt-Gift gamma Betäubung Reichweite 2-4-6-8m
 Krallen 40% 1W4+1W2+2

Kretirr Raubtier / schnell / Landb. / Norm. Körper / Nacht-Jäger / Dieb / Tarnvor.
 ST 7 / BE 10 / SCH 7 / EGO 8 / LP 35 / AKP 15 / TRGF 14 kg / NKS +3
 Luft-athmer / Katzenaugen / Hundennase / Luchsohren / Fell kann Farben wechseln
 Kampf 25% unbewaffnet+60% Meucheln 55%
 Wildnis 20% Wahrnehmung 45% Schleichen 55% Klettern 30%
 Zivilisiert 20% Lügen & schauspielern 55%
 Krallen 60% 1W6+1W3+3 Biß 60% 1W6+1W3+3

Preschna Reittier / Stark / Wüstenwesen / Hornplatten / Flüchter /sanft /Sprachbe.
 ST 11 / GE 3 / SCH 6 / EGO 3 / LP 105 / AKP 8 / TRGF 44 kg / NKS +4
 Starker Rücken / Luft-athmer / braucht wenig Wasser
 Kampf 15% Ausweichen 60%
 Wild 25% Wahrnehmung 40% Rennen 55%
 Zivilisiert 25% „elenva Sprache“ 40 Technik bedienen 40%
 Krallen 25% 1W3 +5 Biß 15% 1W4+5

Worgum Raubtier / Stark / Land-bew. / norm. Körper / Krieger / Stärke / Sinne
 ST 10 / GE 7 / SCH 7 / EGO 8 / LP 50 / AKP 12 / Trgf 20 kg / NKS +4
 Luft-athmer / Hundennase / Luchsohren
 Kampf 35% unbewaffnet 100% Ausweichen 50%
 Wildnis 20% Wahrnehmung 40% Rennen 55%
 Zivilisiert 10% Kampf-Taktik 45%
 Biß 90% 1W8+1W5+4

Ecoromi-Corp

Die Ecoromi-Corp ist eine Firma die ein ganzes Sonnensystem beherrscht und noch weitere 5 bewohnte Planeten unter Kontrolle hat. Die in den Grenzbereichen des Russiaffrischen Imperiums gelegenen Planeten stellen Sklaven und Körper her, welche nicht Genetoiden sind. Es geht dabei um Exklusivität. Sowohl die Direktoren, als auch ihre Kunden bekommen folgendes geboten.

Normal aufgewachsene Diener, die nicht genetisch verändert wurden.

Normale Lebewesen die auf spezielle Berufe ausgebildet werden und genetisch verändert sind, sowie mit Cyberware ausgerüstet werden.

Normal aufgewachsene Körper, welche das Gehirn des Kunden aufnehmen können und ihm so 50 Jahre zusätzliche Lebenszeit bieten, oder neue Jugend und dergleichen.

Die Aufgezogenen Wesen, welche nicht durch die Tests kommen, werden als Billige Arbeiter oder 2te Klasse Soldaten verkauft.

Das ist Sklaverei und eigentlich verboten, aber da es so etwas wie Bestechung gibt, konnte die Tatsache dass die Befruchtung künstlich erfolgt als Genetoiden-Ersatzprogramm legalisiert werden.

Die Corp verfügt über eine Große Raumschiff-Flotte um ihre Liegenschaften zu beschützen und hat als offizielles Corp-Ziel ein Unsterblichkeits-Serum zu entwickeln, das den Kunden ewige Jugend gewährt. Dazu nutzt es auch illegale Möglichkeiten wie z.b. die Entführung von Langlebigen Wesen und deren Nutzung als Forschungsobjekt.

Das große Problem dieser Corp ist aber wohl, dass sie zu viel Wert auf Loyalität und Gehorsam legen, und deswegen hauptsächlich eigene Produkte als Forscher einsetzen, und diese durch veraltete Lehrinformationen und Methoden deutlich unter dem Standard anderer Corps zurück bleiben. Deswegen sind die Forschungsergebnisse etwas unstet.

Ein Teil der über 500 Direktoren hat inzwischen das 300ste Lebensjahr erreicht und leidet schwer unter körperlichem Zerfall und auch geistiger Unflexibilität. Diesen Personen begegnet man teilweise nicht mehr direkt sondern nur noch in Besprechungsräumen mit Holo-Projektor Avataren.

Vereinzelte Agenten durchstreifen die Imperien auf der Suche nach Langlebigkeits-Infos oder Wesen. Teilweise kaufen sie dergleichen, teilweise stehlen sie oder entführen. Wegen der Tarnung ist ihre Ausrüstung eher mittelmäßig und unauffällig.

Ecoromi
Corporation