

Stardust

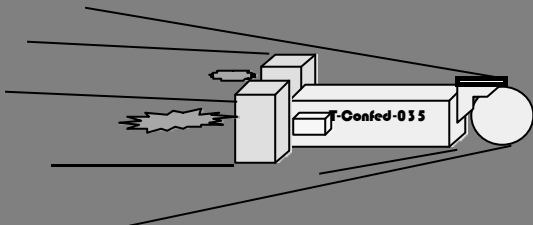
& bright

Suns

Buch

Das Science-fiction-Rollenspiel-System

I



Grundregeln

von Astor van Zoff,
alias Bernd Grudzinski

Vorsicht ! Nur vollständig mit dem AUSRÜSTUNGSBUCH zu verwenden.

Stardust & bright Suns

Woher sie kamen, wer weiß es schon.
Wohin sie gingen, zu Staub wurden ihre Gebeine.
Doch was sie taten ließ sie zu strahlenden Sonnen zwischen
all dem wandernden Staub der Sterne werden.

Abenteurer

Ob in der Zeit der Roten Morgendämmerung, während der Psi-Kriege,
oder nur wenige Jahre später, beim Aufbau des Imperiums

Ob Jahrhunderte davor, zur Zeit des Höllen-Marsches, als Terraner gegen jene
übermächtigen Robot-Herrscher der Boliden antraten, und um die Freiheit der Galaxis
stritten, oder in den Trümmern nach Schrott für Kolonistenschiffe suchten in der Zeit
der Ratten.

Ob zur Zeit der Farben des Regenbogens, ein Forscher, um Terra wieder zu einer
blühenden Welt zu machen, oder auf anderen Welten sein Glück zu versuchen.
Oder als mächtiger Handels-Direktor, zur Zeit der Papier-Tiger.

Ob Jahrhunderte nach den Psi-Kriegen während der Zeit für Ehre & Tod, oder während
der Finsternis, als das größte aller Imperien zerbricht.

Oder noch viel später wie wandernder Staub, als Archeologe streifend durch die
verwitternden Ruinen verlassener Welten.

Haben sie doch eines gemeinsam.....

Das Abenteuer gelebt zu haben.

Stardust & bright Suns

Vorwort

Stardust & bright Suns ist ein Science-Fiction-Tisch-Rollenspiel-Regelwerk, welches für klassische Science-Fiction geschrieben wurde. Es ist ausgelegt auf epische Kampagnen nach dem Stil von „Kampfsterne Galaktika“, „Krieg der Epiraten“, „STAR-TREK“, „STAR-WARS“, Wing-Comander“, „ELITE“, „X“ und „Captain FUTURE“. Inzwischen hat sich das System aber auch als geeignet für Horror-Sci-Fi, Fantasy, Detectiv und Wasteland gezeigt. Was bedeutet, daß einmal abgesehen von Horror, Religiös-Horror-Sci-Fi und Plüsch-Kuschelwuschel-Fantasy es sich um ein universelles System handelt. Zumal es keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

Stardust & bright Suns stellt etwas gehobene Ansprüche an Spieler und Meister. So wird zum Beispiel die Fähigkeit zur Multiplikation und Division vorausgesetzt. Die Komplexität im Spiel kann jedoch stark vom Wunsch der Spielgruppe bestimmt werden, wobei auch unterschiedliche Komplexität in der Spielweise möglich ist. Es ist jedem Spieler möglich sich zu Beginn in die grundlegenden Regeln einzuarbeiten, und diese zu benutzen, während andere schon auf komplexe Erweiterungen zugreifen, ohne daß sich die Regeln widersprechen, und dann später immer mehr der komplexen Regeln übernehmen, und so kleine Vorteile erhalten.

Als Stardust & bright Suns geschaffen wurde, gab es ein paar bestimmte Vorstellungen, welche das System erfüllen sollte. 1) Bei der Charaktererschaffung sollte der Spieler die Illusion erhalten, den perfekten Charakter erschaffen zu haben. Er sollte vielfältig sein, und Vor- und Nachteile sollten sich so die Waage halten, daß es zu schwierig ist die Charaktere zu vergleichen, als das ernster Neid aufkommen kann.

2) Im Spiel sollten hohe Fertigkeitswerte und niedrige Fertigkeitswerte zwar einen Unterschied bewirken, aber wenn es zum Würfelwurf kommt, sollte jeder Spieler die Handlungsweise so beeinflussen können, daß er eine gute Chance hat (80%), und Proben welche er unbedingt schaffen muß auch so vorbereiten kann, daß er sie automatisch schafft. Wenn dies so ist, kann eine versagte Probe durchaus mit Lachen aufgenommen werden.

3) Es sollte umfangreiche Ausrüstungs-Listen geben, ohne alles mit drei verschiedenen Namen benennen zu müssen. Natürlich gibt es dutzende verschiedener leichter Automatik-Pistolen, aber warum dafür 5 Seiten Regelwerk verschwenden. 4) Freiheiten, für Spiel und Phantasie dürfen nicht unter der Last der Regeln zusammenbrechen. Naja, letztendlich hängt es doch wohl von der Spielgruppe ab.

5) Die Regeln sollten einheitlich strukturiert sein. So sollen Fertigkeiten, Psi-Fertigkeiten & Magie eigentlich nicht jeweils was ganz neues sein, sondern auf das selbe (Fertigkeits-) Grundsystem zurückgreifen.

Bei Robot-Fahrzeug-Raumschiff-Hausbau ist das Konstruktions-System fast identisch.

Es mag zwar Vereinfachungen geben, aber alles in allem bleibt es gleich.

Zum Autor

Bernd Grudzinski nennt sich mit alias (Künstlernamen) Astor van Zoff, ist ein „Tech“ und „etwas älter“.

Oder genauer gesagt.... „Wen interessiert's?“

Nun, viel Spaß mit diesem System, welches zwar von einem Veteranen des Tisch-Rollenspieles, aber einem halben Legasteniker und Amateur-Autor geschrieben wurde. Ich weiß, daß ihr Schreibfehler finden werdet.

Bestimmt wird es irgendwann eine erweiterte Ausgabe mit korrigierten Fehlern, und bestimmt auch neuen Fehlern geben. Mit sowas müßt ihr halt leben, und wenn ihr das nicht könnt.... dann tja was wohl.

Dankagungen

Hiermit möchte ich mich bei all den bekannten und unbekanntem Test-Spielern der Alpha und Beta-Runden bedanken, welche durch ihr Spiel das System erweitert und bereichert haben, bis es jetzt zu einen ausgewachsenen System herangereift ist.

Mit dem Versuch der chronologischen Reihenfolge..... Danke an.....
„TIGGER“ und seine felligen Krieger, „Kathy“ mit ihrem verschmitzten Grinsen, „Vanessa“ mit ihren kühnen Schwimmkünsten, „Marcel“ der brennende Sackerathas, welcher Grund für jenen Drink wurde, „Benedict“ mit seinen Zeichnungen, „Marco“ mit der Fähigkeit eine gefährliche Atmosphäre zu erschaffen, „Christof“ der eigensinnige jener welcher, „Bibi“ mit ihrer Hai-tech, „Sascha“ der Techniker und manches mehr.
Aber auch „Eva“, „Henning“, „Martin“, „Klaus“, „Tim“, „Robert“, und mehrere deren Namen ich vergaß.....
Dann noch „Stefan“ der Wing-Commander, Kanonenkopf „Robert“, „Agony“ welcher für sich selbst steht, „Udo“ der nicht Udo heißt, „Martin“ der ich rede uns alle ins Grab, „Dennis“ ‘ich dreh hier noch durch’, dem ruhigen „Sebastian“, „Lothar“ ‘ich duellier mich mit dem Computer’, „Daniel“ ‘ich plünder die Kisten’, „Mirco“ der zwar nie mitspielt, aber immer da ist..... Tja und danke an (wer immer hier noch stehen sollte)
Ihr kennt mich und meine Vergeßlichkeit gut genug, um mir das hoffentlich nicht Übel zu nehmen.

Copyright

Stardust & bright Suns ist ein **Markenzeichen**, und sowohl **Regelwerke** und **Markenzeichen** verbleiben als **Copyright** beim **Autor**. Zum **Herstellen** und **Verkaufen** ist eine **Drucklizenz** notwendig. Es ist aber ausdrücklich erlaubt, **Auszüge** aus **Regelwerken** und **zusätzlichen Büchern**, oder diese in der **Gesamtheit** zum **eigenen privaten Nutzen** zu **kopieren** oder auf **andere Art** zu **vervielfältigen**, oder auch jene **Kopien** „**KOSTENFREI**“ (umsonst, und ohne jegliche (!) **Gegenleistung**) an **andere** abzugeben (**Verschenken**).

Inhaltsverzeichnis

Buch 1 GRUNDREGELN

VORWORT

- 1 Einleitung
- 2 Vorwort des Verfassers
- 3 Danksagungen Copyright
- 4 Inhaltsverzeichnis

CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

- 1 Charakter-Erschaffung Attribute
- 2 persönliche Ausbildung Grundwerte NKS
- 3 Fertigkeiten CHAR TECH
- 4 Fertigkeiten WISS KAMPF
- 5 Fertigkeiten KÖRP WAHR
- 6 Fertigkeiten PILOT HAND
- 7 Fertigkeiten Psionik
- 8 Vor & Nachteile
- 12 Start-Ausrüstung
- 13
- 14 Attributs-Skala
- 15 Altersmodifikationen
- 16 EP-System
- 17 Trainings-Punkte Spezialisierungen

FREMDRASSEN

- 1 Allgemein Menschen Neo-Menschen
- 2 Faqizzahr Lurrack Elysianer
- 3 Sackarathas Brullrah Zyloh
- 4 Drallthas
- 5 kleine unbedeutende Rassen
- 6 Clone & Genetoiden Teil-Cyborgs

TIERE

- 1 Allgemein
- 3 Beispieltiere

FERTIGKEITEN

- 1 Erfolgsproben
- 2 Schwierigkeits-Modifikationen Fertigkeitserklärung
- 4 Medizin Fertigkeitserklärung (Fortsetzung)
- 8 Reparaturen

PSI-FERTIGKEITEN

- 1 Mentaler Block Telepathie Suggestion Tiefenhypnose
- 2 Pyrokinese Telekinese Energetikese Psi-Kampf Parade Teleportation
- 3 Hyper-Tunnel Visuelle Abschirmung Schutzfelder Heilung Winterschlaf

Inhaltsverzeichnis

Buch 1 GRUNDREGELN

INFANTRIE-KAMPF

- 1 Angriffs-Arten
- 2 WMs
- 3 Kampf-Runde
- 5 Fahrzeug-Bodenkampf
- 9 Fahrzeug-Schadens-Tabellen
- 10 Besonderheiten von Fahrzeugen
- 11 Fahrzeug-Reaktoren

RAUMKAMPF

- 1 Allgemein
- 2 Der schnelle Pseudo-Kampf
- 4 Der Table-Top-Raumkampf
- 8 Piloten-Sondermanöver
- 9 Schadenstabellen
- 10 ECM-Treffer Ionen-Treffer explodierende Reaktoren
- 11 Trefferchancen
- 12 zufällige Defekte
- 13 zusätzliche Fumble-Tabellen
- 14 Besondere Kampf-Tricks

HANDEL

- 1 Begriffsdefinitionen
- 2 Stationen
- 3 Raumhafen
- 4 Großhändler Hersteller
- 5 Labor Privatmann
- 6 Tech-Level-Unterschied und anderes
- 7 Industrie-Welt
- 9 Agrar-Welt
- 10 Minen-Welt Tourismus-Welt
- 11 Handels-Welt Militär-Welt Wissenschafts-Welt
- 12 elender Steinbrocken Selbstversorger Müll-Deponie
- 13 Makler und Verhandlungen

KONSTRUKTION

- 1 Grundregeln der Konstruktion
- 2 Standart Raumschiffe
- 4 Einschränkungen der Fertigungsart
- 5 Modifikationen Computer, Sensoren, ECM, Kom, Passagiere Fracht, Waffenhalter
- 6 Modifikationen Reaktor, Triebwerk, Schutzschirm, Panzerung, Struktur
- 7 Modifikationen Vorteile
- 13 Modifikationen Nachteile
- 15 Laser Disruptor
- 16 Disruptor Schocker
- 17 Phaser Desintegrator
- 18 Desintegrator Mesonen Blaster Ionen-Kanone Plasmakanone
- 19 Fusions-Kanone Blaster
- 20 Gauss Kanonen

Inhaltsverzeichnis

Buch 1 GRUNDREGELN

KONSTRUKTION

- 21 Mini-Missel-Werfer
- 22 Raketen-Werfer
- 23 Torpedo Werfer
- 24 Minen Werfer
- 26 Sonder-Türme
- 27 große Turmwaffen
- 28 sehr große starre Waffen
- 29 Spezialeinbauten
- 31 standard Fahrzeuge
- 32 standard Flugzeuge
- 33 standard Schiffe
- 34 Fertigungs-Art Einschränkungen
- 35 Modifikationen Vorteile
- 37 Modifikationen Nachteile
- 38 Fahrzeugwaffen Mörser
- 39 Fahrzeugwaffen Schnellfeuer-Kanonen
- 40 standard Roboter Modifikationen Vorteile
- 41 Modifikationen Vorteile Nachteile
- 42 Computer & Programme
- 44 standard Häuser & Komplexe
- 49 Modifikationen Vorteile
- 50 Modifikationen Nachteile

TECHNIK

- 1 Was und wie sie angeblich funktioniert
- 2 Raumschiff-Technik
- 7 Hyperflug Linear-Flug
- 8 Kommunikation
- 9 Triebwerke Ortung & Sensoren
- 11 ECM

MEISTER

- 1 GRUNWISSEN & TIPS & TRICKS
- 2 Was sollte ein Meister können
- 3 Chancenrechnung
- 4 Technologie-Level
- 5 Standard NSCs & besondere Figuren

BEISPIELE

- 1 Charaktererschaffung
- 8 Fertigungsproben
- 9 Infanterie-Kampf
- 11 Medizin
- 13 Fahrzeug-Kampf
- 14 Raumkampf
- 17 Konstruktion
- 19 Begriffdefinitionen & Abkürzungen

Stardust & bright Suns

Charaktere & Charakter-Erschaffung

- A) **ATTRIBUTE** (Minimum 0 & Maximum 15, normal Mensch 7 <> von 2 bis 12)
IO = A; II = B; I2 = C; I3 = D; I4 = E; I5 = F;
- [I] **Menschen, oder andere Rassen wählen,** (alle Attribute frei verteilen)
I2 x mit 2W6, oder I2 x mit Festwert 7.
St, Ko, Stat, Ge, Re, KöAu Log, Me, Wi, Int, Em, Psi
- [II] **Roboter oder Cyborgs wählen** (einige Attribute festgelegt)
Robot-Körper (dürfen Attributs-Werte nicht steigern !)
St IW6+6 #1(-2); #2 (+1); #3(+2)
Ko IW6+6 #1(-2); #2 (+2); #3(+4)
Stat (3 bis 15) frei wählbar Masse x 2
Ge IW6+2 #1(+2); #2 (-1); #3(-2)
Re IW6+1 #1(+2); #2 (-2); #3(-4)
KöAu (???) gegebenenfalls frei wählbar (Obis 10)
#1 Stat 4- ; #2 Stat 10+ ; #3 Stat 14+
(keine körperlichen Verwandlungen, Robot-Körper-Modifikationen bis 4W6x10 Punkte sind erlaubt (Konstruktion Seite 34)
- Robot-Hirn (dürfen Attributs-Werte nicht steigern !)
Log IW6+6
Me IW6+6
Wi IW6+3
Int IW6+1
Em IW6
Psi 0
- Cyborgs benutzen meist nur eine Roboter-Spalte und ein normal-Rassen-Spalte mit den verteilten Attributen. Allgemein Robot-Körper & normales Gehirn.
- B) **Persöhnliche Ausbildung lernen** (keine Psionische Ausbildung !!!)
- C) **Vorteile & Nachteile wählen.** NSCs beginnen mit +0
Spieler-Charaktere mit 10 Freien Punkten, welche nicht ausgeglichen werden müssen.
- D) **Start-Ausrüstung wählen**
- E) **Namen und Hintergrund festlegen.**
- F) **alle gelernten Fertigkeiten ausrechnen**

Attribute sind Werte, welche auch ohne Ausbildung bestehen bleiben.

St (Stärke)
Muskelkraft

Ko (Konstitution)
Resistenz gegen Schaden, Gift & Krankheit

Stat (Statur)
Größe, Breite, Masse
0- 1 bis 25 kg
1 - 30 kg 2 - 35kg
3- 40 kg 4- 45kg
5- 60 kg 6- 65kg
7- 70 kg 8- 80kg
9- 90 kg 10- 105 kg
11- 120 kg 12- 140 kg
13- 160kg 14- 200 kg
14- 250 kg
Diese Werte sind über den Daumen gepeilt.

Ge (Geschicklichkeit)
Genauigkeit der Bewegungen.

Re (Reaktion)
schnelle Bewegungen und kurze Reaktionszeiten

KöAu (körperliches Aussehen) ist ein Maß für das Schönheitsempfinden der eigenen Rasse.

Log (Logik)
Mathematik & Logisches Denkvermögen

Me (Merkfähigkeit)
Gedächtnis...

Wi(Wille)
Selbstbeherrschung & Durchsetzungsvermögen

Int(Intuition)
Situationsgefühl

Em (Empathie)
Intuitive Wahrnehmung

Em (Empathie)
Einfühlungsvermögen in Personen, oder Lebewesen
Das Errechnen sollte man wirklich erst am Schluß tun, denn ansonsten macht man diese Prozedur öfter.

Persönliche Ausbildung

- 1x eine Sprache gelernt auf Stufe 2
- 1x eine Planetensprache gelernt auf Stufe 3
- 10x eine Fertigkeit gelernt auf Stufe 1
- 50 Fertigkeitspunkte zum steigern von Fertigkeiten

Es lohnt sich Interkosmo zu lernen.....

Der Gesamtwert einer Fertigkeit ergibt sich aus Fertigkeits-Spalten-Bonus plus Stufen-Bonus

Stufe	Steigerung einzeln	kumulativ	Stufenbonus auf Fertigkeit (Bonus Attribut +5) mal Faktor	Teilbereich- Spezialisierung
1	5	5	x 1	
2	2	7	x 2	
3	3	10	x 3	
4	4	14	x 4	+5
5	5	19	x 5	+10
6	6	25	x 6	+15
+1	(+Stufe)	???	x Stufe	(+15 max)

z.B. Mechnaik
Log 7, Ge 8, Me 6
TECH Log+Ge+Me =21
Mechanik Stufe 3
(Ge 8+5) x3 = 39
21 +39 = 60%

Spezialisierung Raumpilot
z.B mittlere Raumboote

Spalten-Bonus

CHAR	Charisma & Sozial	(köAu + Em + Wi)
TECH	Technik	(Log + Me + Ge)
WISS	Wissenschaft	(Log + Me + Wi)
KAMPF	Kampf-Infanterie-Waffen	(St + Ge + Int)
KÖRP	Körperbeherrschung	(Ge + Ko + Wi)
WAHR	Wahrnehmung	(Int + Em + Log)
PILOT	Pilotieren & Steuern	(Ge + Re + Int)
HAND	Handwerk	(Ge + Ko + Me)

Der Spalten-Bonus gilt auch für alle ungelernen Fertigkeiten und ist so eine Art Allgemeinbildung, deswegen gibt es eigentlich keine Fertigkeit, auf der man nicht eine geringe Chance mit großer Fumble-Wahrscheinlichkeit hätte.

PSIONIK Psionische Fertigkeiten (Psi + Psi + Psi)
(nur bei ausgebildeten Psionikern)

Die NKS-Stufe legt einen bestimmte Schaden fest, welcher im unbewaffneten Nahkampf, oder als Schadensbonus für Nahkampfwaffen Verwendung findet.

Diverse Boni

AUSW	Ausweichen	(Re x3 + Int - Stat) /3
LP	Lebenspunkte	(St + Stat + 2x Ko)
Trgf	Tragfähigkeit	(St + Stat) kg
	bis x1 ohne Probleme, bis x2 leichte Behinderung, bis x5 belastet	
	bis x10 maximale Traglast, bis x20 maximale Stemm-Last	
NKS	Nahkampf-Schadens-Bonus	(St + Stat)/3 +(Stufe der Nahkampf-Fertigkeit)
PP	Psi-Punkte	(Ko + Wi + 2 x Psi)
AKP	Aktionspunkte pro Runde	(Re + Ge)/2 +5
Ini	Initiative Bonus	Re (- Altersmodifikationen 0 bis 3)

Es sei erlaubt zusammenzufassen, und so zu vereinfachen.

NKS		NKS		NKS		NKS	
1	1	7	1W6+1	13	2W6+1	19	3W6+1
2	1W2	8	1W6+1W2	14	2W6+1W2	20	3W6+1W2
3	1W3	9	1W6+1W3	15	2W6+1W3	21	3W6+1W3
4	1W4	10	1W6+1W4	16	2W6+1W4	22	3W6+1W4
5	1W5	11	1W6+1W5	17	2W6+1W5	23	3W6+1W5
6	1W6	12	2W6	18	3W6	24	4W6

1W6+1W2 zu 1W8
1W6+1W3 zu 1W8+1
1W6+1W4 zu 1W10
1W6+1W5 zu 1W10+1
2W6 zu 1W12

Der Vorteil den höheren Schaden leichter zu erreichen wird durch Den Nachteil den geringeren Schaden auch leichter zu erreichen, ausgeglichen.

PP regenerieren mit 1 PP/ h normales Leben, oder 1W6 PP/h Ruhe-Schlaf usw.

Charaktere-02

CHAR	Charisma & Sozial	(köAu + Em + Wi)	Wichtig für
Bonusattribut	Fertigkeit		
Wi	Verhandeln & Diplomatie	Händler, und Geld	Händler & Diplomaten
Em	Verhören	Informationen & Methoden	Verhandeln & Diplomatie
Wi	Führungskraft	Truppen leiten	Sprache & Schriftkunde
Wi	Überzeugen & Überreden	Meinung beeinflussen	Überzeugen & Überreden
KöAu	Moddeltum	Aussehen & Darstellung	Menschenkenntnis
KöAu	Verführen	Sexuelle Beeinflussung	(oder Psychologie)
Me	Lehren & Trainieren	Ausbilden	Höhere Mathematik
Em	Tiertrainer	Ausbilden	Mediziner & Heiler
Me	Psychologie	Einschätzen & heilen	Psychologie
Log	Xeno-Psychologie	Einschätzen & heilen	(oder Menschenkenntnis)
Em	Tier-Psychologie	Einschätzen & heilen	Allg. Medizin
Int	Multimediakunst	Moderne Kunstformen	(oder andere Medizin)
Em	Tiere hüten oder kontrollieren	Herden-Kunde	Sprache & Schriftkunde
Log	Zutexten & Vollquatschen	Niederreden	Überzeugen & Überreden
Me	Sprache & Schriftkunde	lesen, schreiben, usw.	
Me	Theologie	Religions-Kunde	

Diese Fertigkeiten werden als **CHARISMA**, oder auch soziale Fertigkeiten bezeichnet, weil sie fast nur dann Verwendung finden, wenn es um Zwischencharakterliche Dinge geht.

TECH	Technik	(Log + Me + Ge)	
Bonusattribut	Fertigkeit		
Ge	Mechanik,Hydraulik & Pneumatik	einfache Technik	Bord-Ingenieur
Log	Elektrik & Elektronik	einfache Energietechnik	Raumschifftechnik
Me	Gravitik, A-Grav & Triebwerke	Schubtriebwerke	Kom, ECM & ECCM
Me	Hypertechnik	Hypertriebwerke	Sensor Bedienung
Log	Hochenergietechnik	Reaktoren & Energie-Versorgung	Computer programmieren
Me	Energiewaffentechnik	Laser, Desintegratoren.....usw.	
Me	Ballistische Waffentechnik	Projektilewaffen, Fernlenkwaffen	Bord-Tech
Int	Kommunikation & el. Verteidigung	Funk, ECM, ECCM	Raumschifftechnik
Me	Schutzfeldtechnik	Schutzschirme	(oder Elektrik & Mechanik)
Log	Struktur-Ingeneurskunst	Statik & Struktur	(oder Gravitik,
Me	Bodenfahrzeugtechnik	Bauen & Reparieren	Hypertechnik,
Me	Wasserfahrzeugtechnik	Bauen & Reparieren	Hochenergietechnik,
Me	Flug- & Schwebefahrzeugtechnik	Bauen & Reparieren	En-Waffentechnik,
Me	Raumschifftechnik	Bauen & Reparieren	Ball-Waffentechnik,
Me	Haustechnik	Bauen & Reparieren	Schutzfeldtechnik,
Ge	Robotik	Bauen & Reparieren	& Struktur-Ingeneur)
Me	Sprengstoffe & Bomben	Bauen & Entschärfen	Industrie Tech

Unter **TECHNIK** fallen alle modernen technischen Reparaturen, Umbauten, oder Neukonstruktionen, genauso wie das Wissen, sie effektiver außer Gefecht zu setzen, als mit dem Hammer drauf zu hauen.

Charaktere-03

WISS	Wissenschaft	(Log + Me + Wi)
Bonusattribut	Fertigkeit	
Me	Allgemein-Physik	normale Physik
Me	Allgemein-Chemie	normale Chemie
Me	Allgemein-Biologie	normale Biologie
Int	Geologie & Metallurgie	Material & natürliche Strukturen
Log	Höhere Mathematik	komplizierte Berechnungen
Log	Computer programmieren	schreiben, Hacken & überlisten
Me	Hyperphysik, Gravitik & Energie-Felder	besonder Physik-Form
Log	Astrogation & Navigation	Im Raum & auf Welten
Me	Hochenergiephysik	besondere Physikform
Int	Taktik & Strategie	Gegner-Einschätzung
Int	Genetik	Genetische Medizin & Biologie
Me	Allgemeine Medizin	Heilkunde, Chirurgie, Anästhesie....
Em	Xeno-Medizin	Nichtmenschliche Medizin
Int	Xeno-Biologie	Nichtmenschliche Biologie
Me	Nahrungsmittelchemie	Herstellung von Syntho-Nahrung und mehr
Me	Industrielle Chemie	Herstellung von Syntho-Werkstoffen
Log	Kybernetik	Kybernetische Medizin & Technik

Allround-Wissenschaftler
 Sprache & Schriftkunde
 Multimediakunst
 Allgemein-Physik
 Allgemein-Chemie
 Allgemein-Biologie

Physiker
 Sprache & Schriftkunde
 Allgemein-Physik
 Hyperphysik
 Höhere Mathematik
 Geologie & Metallurgie

Prospektor
 Sprache & Schriftkunde
 Verhandeln & Diplomatie
 Allgemein-Chemie
 Geologie & Metallurgie
 Industrielle Chemie
 Sensor Bedienung

Die WISSENSCHAFTLICHEN Fertigkeiten sind zu großen Teilen reine Entdecker, Erkundungs- oder Wissens-Fertigkeiten, in denen handwerkliches Geschick durch Verwendung von technischen Maschinen ersetzt werden konnte.

KAMPF	Kampf-Infanterie-Waffen	(St + Ge + Int)
Bonusattribut	Fertigkeit	
Ko	unbewaffneter Nahkampf	Hände, Füße, Krallen, Handschuhe....
St	bewaffneter Nahkampf	Waffen, Schilde, Handschuhe....
Re	körper eigene Waffen	Krallen, Biß, Schwanz, ...
Ge	Pistolen & Gewehre	Fernkampf mit leichten Waffen
Ko	Schwere Infanteriewaffen	Fernkampf mit schweren Waffen
Ge	Wurf-Waffen	Klingen, Granaten, Steine...
Ge	archaische Fernkampfaffen	Bögen, Armbrüste...
Em	Meucheln & kritische Treffer	Sonder-Schaden
Re	Nahkampf-Parade	mit Waffe oder Schild
Re	Nahkampf-Ausweichen	ohne Waffen, oder Schilde
Re	Fernkampf-Ausweichen	ohne Waffen, oder Schilde

Soldat
 Sprache & Schriftkunde
 unbew. Nahkampf
 (oder bew. Nahkampf)
 Pistolen & Gewehre
 S-Inf-Waffen
 Fernkampf-Ausweichen
 Taktischer Kampfsinn
 Rennen, Springen...

Offizier (zusätzlich)
 Taktik & Strategie
 Kom, ECM & ECCM
 Führungskraft

Krieger
 unbew. Nahkampf
 bew. Nahkampf
 Wurf-Waffen
 archaische Fernk.Wa.
 Meucheln
 Nahkampf-Parade
 Fernkampf-Parade
 Fernkampf-Ausweichen
 Taktischer Kampf-Sinn

Die Infanterie-KAMPF-Fertigkeiten beziehen sich auf alle Aktionen im Umgang mit tragbaren Waffen. Fahrzeugwaffen fallen nicht darunter. Es sei ausdrücklich erlaubt, wenn die Angriffswaffe zur Verteidigung benutzt wird, und die Fertigkeit Nahkampf-Parade schlechter wäre, statt dessen die bewaffnete Nahkampf-Fertigkeit zu verwenden.

Natürlich ist ein guter Kämpfer meistens auch mit der rudimentären Waffentechnik bewandert. Ab Stufe 3 Kampffertigkeit ca. Stufe 1 Waffentechnik, und ab Stufe 6 Kampffertigkeit ca. Stufe 2 Waffentechnik.

Charaktere-04

KÖRPER	Körperbeherrschung	(Ge + Ko + Wi)
Bonusattribut	Fertigkeit	
Wi	Schleichen & Balancieren	kontrollierte Bewegungen
Ko	Rennen, Dauerlauf & Springen	schnelle Fortbewegung
Ko	Schwimmen & Tauchen	Bewegungen im Wasser
Ge	Null- oder Niedrig-G-Bewegung	geringe Schwerkraft
St	Hoch-G-Bewegung	hohe Schwerkraft
Ge	Tanzen	Ausdrucks-Bewegungs-Form
Ge	Akrobatik & Abrollen	Bodenturnen & Stürze abfangen
St	Klettern	Gebirge & Fassaden
Em	Reiten	von Tieren
Ko	spez-Sportart	(spezielle Definition)
Me	Überleben in der Wildnis	Ohne Ausrüstung
Wi	Tiere jagen	mit archaischer Ausrüstung

Die **KÖRPERBEHERRSCHUNGS**-Fertigkeiten befassen sich mit der Beherrschung des eigenen Körpers, und dem effektiven Einsatz, oder das Verhindern von Problemen, durch Gewicht, oder unkontrollierten Bewegungen. Die meisten dieser Fertigkeiten sind auf archaischen Welten überlebenswichtig.

WAHR	Wahrnehmung	(Int + Em + Log)
Bonusattribut	Fertigkeit	
Log	Persönliche Wahrnehmung	Aufmerksamkeit
Ge	Sensorbedienung	Fahrzeuge & Kleinsensoren
Me	Schnell-Lesen	Informationsaufnahme
Me	Taktischer Kampfsinn	Wahrnehmung im Kampf
Psi	Gefahrensinn	Intuitives Gefahren spüren
Int	Orientierung	Richtung & Entfernung
Em	Menschenkenntnis	einfache Verhaltenskunde

Diese **WAHRNEHMUNGS**-Fertigkeiten kommen immer dann zur Anwendung, wenn der Spielleiter nicht sicher ist, ob er bestimmte Informationen den Spielern geben will, oder um festzustellen, ob jene Charaktere gerade zufälligerweise aufmerksam genug waren.

Sensorbedienung ist da noch eine kleine Ausnahme, da sie das Geschick im Umgang mit Sensoren darstellt, mit dem Hinweis, daß was nicht versteckt ist, wird von Sensoren meistens auch ohne Bediener entdeckt, aber es ist immer möglich von Sensoren nicht erfaßt zu werden, wenn man unterhalb der Rauschgrenze bleibt. (Nichts ist schlimmer als ein Bildschirm, der eine 100% Reflektion zeigt.) Diese Gegenstände trotzdem zu erfassen ohne von den Störungen geblendet zu werden ist das Geheimnis. Desweiteren ist es oft nur Erfahrung, welche einem Sensoroffizier sagt, was er da vor sich hat, denn Computer sind entweder zu genau bei der Klassifikation, so daß sie den Typ wegen geringfügiger Modifikationen ausklammern, oder zu ungenau, so daß sie die Typen verwechseln.

Jäger
Orientierung
Überleben in der Wildnis
Tiere jagen
Pistolen & Gewehre
Meucheln

Assassine
Pers-Wahrnehmung
Schleichen & Balancieren
Meucheln
Pistolen & Gewehre
Bew. Nahkampf
Taktischer Kampfsinn

Raum-Marine Infanterist
Sprache & Schriftkunde
Kom, ECM & ECCM
Null-G-Bewegung
Schw..Inf-Waffen
Pistolen & Gewehre
Bew. Nahkampf
Taktischer Kampfsinn
Elektrik & Elektronik
Raumwaffen
Fernlenkwaffen

Detectiv, Polizist
Sprache & Schriftkunde
Verhören
Verhandeln & Diplomatie
Menschenkenntnis
pers.Wahrnehmung
Bodenfahrzeug-Pilot
Pistolen & Gewehre
unbew. Nahkampf,
Fernkampf Ausweichen
Rennen,Dauerlauf & Spr..

Ranger, Scout
Sprache & Schriftkunde
Kom, ECM & ECCM
Sensorbedienung
Boden-Pilot
Schleichen & Balancieren
Pers.Wahrnehmung
Pistolen & Gewehre
Fahrzeugtechnik
Sprengstofftechnik
Taktischer Kampfsinn
Taktik & Strategie

Charaktere-05

PILOT	Pilotieren & Steuern	(Ge + Re + Int)
Bonusattribut	Fertigkeit	
Ge	Bodenfahrzeug Pilot	Rad, Kette, LKT
Int	Wasserfahrzeug	Schiff, U-Boot
Ge	Schweberpilot	LKT, A-Grav, VTOL
Log	Raumpilot	Raumboot/ Raumschiff
Me	Großfahrzeugpilot	Großraumer
Log	Raumwaffen bedienen	Geschütze
Log	Fernlenk Waffen bedienen	Raketen, Dronen Ferngesteuerte Systeme
Ge	Bikepilot	(Boden Wasser Schweber)
Int	Hyperraumpilot	Linear-Hyper-Flug
Re	Jagdpilot	Raumkampf Ausweichen
Log	Artilleriewaffen bedienen	Boden gebundenen schwere Geschütze

Die **PILOTIEREN** Fertigkeiten befassen sich hauptsächlich mit dem bedienen und steuern von Maschinen. Fernlenk Waffen ist das bedienen von Mini-Missils, Raketen, Torpedos und auch ferngesteuerten Jägern. Auch ist es wichtig zum Fernsteuern von Dronen und Robotern. Es kann natürlich vorkommen, daß die Fernsteuerung durch hinterlistige ECM-Attacken ausgeschaltet wird, und somit versagt. Jagdpilot ohne eine andere Pilotenfähigkeit bedeutet, gut Ausweichkurse fliegen zu können, aber bei Landungen zu versagen.

HAND	Handwerk	(Ge + Ko + Me)
Ko	Steinmetz	Steinbearbeitung
Ge	Schreiner	Holzbearbeitung
St	Schmied	Metallbearbeitung
Ko	Haushalts-Arbeit	von Reinigung bis Wareneinkauf
Me	Kochen & Backen	Lebensmittelzubereitung
Ge	Malen & Zeichnen	Bilderstellung von Hand
Log	Improvisieren von Gegenständen	(Mac Guiver Effekt ???)
Me	archaische Transportmittel bauen	Schlitten, Kutschen usw
Log	archaischer Hausbau	Hütte, Haus, Burg usw

Die **HANDWERKLICHEN** Fertigkeiten sind meist in der modernen Gesellschaft überholt, es sei denn, man hat keine modernen Hilfsmittel zur Verfügung. Es ist übrigens nicht wirklich nötig, Steinmetz zu können, um eine Mauer zu bauen. Archaischer Hausbau wäre da eher angebracht.

Raumfahrer
Sprache & Schriftkunde
Kom & ECM, ECCM
Sensorbedienung
Astrogation
Null-G-Bewegung

Raum-Pilot
Sprache & Schriftkunde
Raumpilot
Kom, ECM & ECCM
Sensorbedienung
Astrogation
Null-G-Bewegung

Kampfpilot (zusätzlich)
Jagd-Pilot
Raumwaffen
Fernlenk Waffen
Taktik & Strategie

Schuggler (Zusätzlich)
Hyperpilot
Verhandeln & Diplomatie
Raumschifftechnik

Raumkapitän
Sprache & Schriftkunde
Taktik & Strategie
Führungskraft
Verhandeln & Diplomatie
Null-G-Bewegung

Bordschütze
Sprache & Schriftkunde
Raumwaffen
Fernlenk Waffen
Sensorbedienung
Null-G Bewegung

PSIONIK	Psionische Fertigkeiten	(Psi + Psi + Psi)
Bonusattribut	Fertigkeit	
Wi	Mentaler Block	Abschirmung & Verteidigung
Em	Telepathie	(Lesen & Suchen)
Em	Suggestion	(Senden & beherrschen)
Wi	Tiefen-Hypnose	(Feste Befehle)
Log	Pyrokinese	(Entzünden)
Wi	Telekinese	(Bewegen)
Int	Energetikese	(Elektro)
Em	Psi-Kampf-Parade	(aktive Abwehr)
Log	Selbst-Teleportation	(Zeitloser Transport)
—	Teleportation	(Zeitloser Transport)
—	Hypertunnel	(Transport durch den Hyperraum)
Me	Visuelle Abschirmung	(Holo Feld)
Wi	Ballistisches Schutzfeld selbst	(Rüstung)
Wi	Energetisches Schutzfeld selbst	(Rüstung)
—	Ballistisches Schutzfeld groß	(Dämpfungs-Feld)
—	Energetisches Schutzfeld groß	(Dämpfungs-Feld)
Ko	Selbsteilung	(Wunden, Gifte, oder Krankheiten)
Em	Psionische Heilung anderer	(Wunden, Gifte, oder Krankheiten)
Wi	Winterschlaf	(Überleben)

Die Zusammenstellung Psionischer Fertigkeiten erfordert ein besonderes Fingerspitzen-Gefühl, denn es gibt offensive, defensive und heilende, als auch Informationsbeschaffende, oder Kampfvermeidende.

Jene welche für ganze Gruppen ihren Wert haben, helfen dem einzelnen eher weniger. Und umgekehrt.

Einen guten Pyrokinese-Wert zu besitzen bedeutet im Notfall immer eine Schwere Infanteriewaffe zur Hand zu haben, aber sie einzusetzen lockt Psi-Assassine auf den Plan, denn sie wollen solche gedankenlose Mörder lieber neutralisiert wissen.

Denn wisse, wer mit schweren Waffen um sich feuert, wird meist mit den schweren Waffen des Feindes bekämpft.

Die PSIONISCHEN-Fertigkeiten benötigen in allen Fällen Psi-Punkte. Es ist möglich durch Psi-Blocker diversester Bauarten die Chancen für den Einsatz von Psionik so zu erschweren, daß es Wahnsinn wäre, sie einzusetzen.

Bei Fumbles sei erwähnt, daß der Körper nicht dafür geschaffen wurde große Energie-Mengen abzuleiten. Dies bedeutet, daß bei einem Fumble, der Psioniker zu Schaden kommt.

eine Wunde mit LP-Verlusten

1 bis 2 PP 1W3 LP

3 bis 5 PP. 1W6 LP

6 bis 10 PP 1W8 LP

11 bis 20 PP 1W10 LP

21 bis 30 PP 2W6 LP

31 bis 40 PP 2W8 LP

41 bis 50 PP 3W6 LP

51 bis 60 PP 4W6 LP

61 und mehr PP 5W6 LP

Natürlich ist dies zusätzlich zu den Problemen, welche ein Fumble mit sich bringt.

z.B. Freunde treffen, oder sich in eine gefährliche Situation teleportieren.

Die psionischen Fertigkeiten, welche sich mit Hypertunneln befassen sind die alten Raumreisearten der Elysianer, welche aber diese sehr gefährliche Art zu reisen aufgaben. Dafür benutzten sie damals Psi-Tunnel-Verstärker Foki in Zusammenarbeit mit den Psi-Piloträumen, welche besser sind als jene Psi-Kampf-Anzüge.

Es gibt jede Menge Psi-verbessernde und -verstärkende Ausrüstung, aber alles in allem sind sie einem gut ausgerüsteten High-Tech Infanteristen immer noch unterlegen. Dies liegt vor allem an der Feuerrate. Andererseits ist gute Ausrüstung auch teuer.

VORTEILE & NACHTEILE

Punkte ???

1	gute Ausbildung 1	+5 Fertigkeitpunkte
2	gute Ausbildung 2	+15 Fertigkeitpunkte
3	gute Ausbildung 3	+25 Fertigkeitpunkte
4	gute Ausbildung 4	+35 Fertigkeitpunkte
5	gute Ausbildung 5	+50 Fertigkeitpunkte

1	bessere Attribute	1x (+1)
2	bessere Attribute	1x (+2) oder 3x (+1)
3	bessere Attribute	1x (+3) oder 2x (+2) oder 5x (+1)
4	bessere Attribute	1x (+4) oder 2x (+3) oder 4x (+2) oder 10x (+1)
5	bessere Attribute	1x (+5) oder 2x (+4) oder 4x (+3) oder 10x (+2)

1	Reichtum	+ 1 000 Cr
2	Reichtum	+ 10 000 Cr
3	Reichtum	+ 100 000 Cr
4	Reichtum	+ 1 000 000 Cr oder ein Raumboot bis 3W6 x 100 KCr.
5	Reichtum	+ 10 000 000 Cr oder ein Raumschiff bis 3W6 x 1 MCr.

1	gute persönliche Ausrüstung 1	20 Teile je max 100 Cr
2	gute persönliche Ausrüstung 2	50 Teile je max 500 Cr
3	gute persönliche Ausrüstung 3	100 Teile je max 2 500 Cr

1	gutes Heilfleisch 1	heilt 1 LP/ Woche	KO-min 4	Blutung stop
2	gutes Heilfleisch 2	heilt 1 LP/ 3 Tage	KO-min 6	leichte Wunde
3	gutes Heilfleisch 3	heilt 1 LP/ Tag	KO-min 8	Wunde
4	gutes Heilfleisch 4	heilt 1 W6 LP/ Tag	KO-min 11	schwere W.
5	gutes Heilfleisch 5	heilt 1W6 LP pro h	KO-min 14	komatöse W.

3	Vielseitigkeit 1	hat in allen O-Stufen Fertigkeiten +5 Bonus
4	Vielseitigkeit 2	hat in allen O-Stufen Fertigkeiten +10 Bonus
5	Vielseitigkeit 3	hat in allen O-Stufen Fertigkeiten +15 Bonus

1	PP-Reservoir	+5 PP max
2	PP-Reservoir	+10 PP max
3	PP-Reservoir	+20 PP max
4	PP-Reservoir	+30 PP max
5	PP-Reservoir	+40 PP max

				Ko minimum
1	Giftresistenz	Alpha-Immun Gift-Rtw +10	Wirkung x 3/4	7
2	Giftresistenz	Beta-Immun Gift-Rtw +20	Wirkung x 1/2	9
3	Giftresistenz	Gamma-Immun Gift-Rtw +30	Wirkung x 1/4	11
4	Giftresistenz	Delta-Immun Gift-Rtw +40	Wirkung x 1/10	13
5	Giftresistenz	Exeter-Immun Gift-Rtw +??	Wirkung x 0	15

				Ko minimum
1	Krankheitsresistenz	Gift & Krankheits-Rtw +10, Krankheits-Wirkung x 1/2		8
3	starkes Immunsystem	Gift & Krankheits-Rtw +20, Krankheits-Wirkung x 1/10		11
5	Krankheitsimmun	Gift Rtw +30, Krankheits-Wirkung x 0		14

Bei guter Ausbildung ist keine Mehrfachwahl möglich, und es darf keine psionische Fertigkeit gesteigert werden.

Bei besseren Attributen ist eine Mehrfachwahl möglich, aber kein Attributswert darf 15 übersteigen, und jeder Wert darf nur einmal gesteigert werden.

Reichtum & gute persönliche Ausrüstung darf jeweils nur einmal gewählt werden. Man kann ja ein gutes Schiff besitzen, aber warum sollte man die Park-Gebühren denn bezahlen können.

Personen mit gutem Heilfleisch verbluten auch langsamer, oder seltener. Nur bei größeren Wunden setzt das Verbluten normal ein, außer bei Stufe 4.

Vielseitigkeit wirkt nicht bei psionischen Fertigkeiten.

PP-Reservoir darf nur 1 mal gewählt werden. Es wird zum normalen Reservoir hinzuaddiert.

Die Giftresistenz senkt auch die Wirkung von stärkeren Giften. Sie gibt jedoch keinen Bonus bei Krankheiten.

Charaktere-08

VORTEILE & NACHTEILE

Punkte ???

3	Hitzeresistent	En-Schaden -2	Ko min 10
5	Hitzeimmun	En-Schaden -5	Ko min 14
1	Kälteresistent	bis -5°C	Ko min 7
3	Kälteimmun	bis -100°C	Ko min 10
2	Säureresistent	Einfache Säuren Schaden -4	Ko min 8
4	Säureimmun	Säure-Schaden neutralisiert	Ko min 12
5	Psioniker	5 Fertigkeiten auf Stufe I & 20 Psi-Fertigkeits-Punkte	
2	angelernter Psioniker	1 Fertigkeit auf Stufe I	
5	Glückskind	(darf jede versagte Probe 1x nachwürfeln 2te Wurf gilt)	
1	Fremdrassenpaket wählen		
1	gutes Koordinationsvermögen	+2 AKP	Log min 13
2	Stunnerresistent	Stuner Schaden -5	Ko min 10
1	Sprachgenie	Wm+10 in Sprachen	Me min 13
2	Photographisches Gedächtnis		Me min 15
		kann auch sich an Dinge erinnern, welche nicht gemerkt wurden.	
		(Bild im Kopf später ansehen, oder Buch durchblättern und später im Kopf lesen)	
1	Hundenase		
1	gutes Gehör (Ultraschall)		
1	gute Augen (Nachtsicht)		
1	Allesfresser, verträgt jede Nahrung		
1	Robust +5 LP zusätzlich		
2	Schmerzresistent	Wm (keine Abzüge durch Verletzung)	
3	Wasser- und Luftatmer		
1	Berühmt		
1 je	hat Freunde in gehobener Position (maximal 6)		
1	hat mehrere Kumpels		
2	hat einen Familien-Clan		
1	Krallenhände (Spalte)	-10 auf PILOT & TECHNIK; +15 auf KAMPF & KÖRPER	
1	andere Körperwaffen	Biß, Schwanz.....	
2	Schuppenhaut Leder	150 % Grund-LP	
4	Dicke Hornplatten	200 % Grund-LP	Ge & Re max 10
1	Tragkraft	TrgF x 2	
1	kann kontrollierten Sturzflug	(Flughäute)	
2	kann Fliegen	(Flügel)	
2	Technikwizard	+10 Sonderbonus auf die Spalte TECHNIK	
3	Piloten-As	+10 Sonderbonus auf die Spalte PILOT	
2	geborener Diplomat	+10 Sonderbonus auf die Spalte CHARISMA	
2	geborener Handwerker	+10 Sonderbonus auf die Spalte HANDWERK	
2	Wissenschafts-As	+10 Sonderbonus auf die Spalte WISSENSCHAFT	
3	Killer-As	+10 Sonderbonus auf die Spalte KAMPF	
2	Artisten-As	+10 Sonderbonus auf die Spalte KÖRPER	
2	6ter Sinn	+10 Sonderbonus auf die Spalte WAHRNEHMUNG	
4	PSI-As	+10 Sonderbonus auf die Spalte PSIONIK	
1	Sonderpaket Clone		
1	Sonderpaket Teil-Cyborg, Cybernetische Verbesserung		

Diese Resistenzen, sind nicht wirklich von der unauffälligen Sorte, und so warne ich vor der Vorstellung von normalaussehenden Menschen, welche Lasertreffer einfach wegstecken.

Darf öfter gewählt werden
Nein! nur einmal!
Nur eines gleichzeitig...

Im Allgemeinen sei gesagt, daß viele Mutationen auch zu erkennen sind, und es genug Normalwesen gibt, welche sich davon angeekelt, oder verschreckt fühlen.

Freunde, Kumpels und ein Clan sind ein großer Vorteil, wenn man Hilfe braucht, und oft ein gerne genutzter Aufhänger für Abenteuer.

Der Sonderbonus für diverse Spalten wird direkt bei der Spalte hinzu addiert, bevor die einzelnen Fertigkeiten daraus berechnet werden.

Es ist nicht möglich, ein und denselben Bonus zwei mal zu wählen, wohl aber zwei verschiedene, oder Krallenhände & Killer-As.

Clone oder Cybernetische Verbesserungen werden ähnlich gesehen wie Rassenpakete, und sind dort auch zu suchen.

VORTEILE & NACHTEILE

Punkte ???

- 1 ohne Geruchssinn
- 1 Hört schlecht
- 2 ohne Gehör
- 1 sieht schlecht (Sehhilfe nötig) Fernkampf Mittel-10, Weit-20, Extrem-40
- 3 Blind
- 2 stumm
- 1 leichte Lebensmittelallergie (unverträglichkeit)
- 3 schwere Lebensmittelallergie (medizinischer Notfall)
- 2 schwächlich -5 LP zusätzlich
- 1 leichte Allergie (max 3 verschiedene) (allergische Reaktion)
- 1 Kopfschmerzanfälligkeit
- 2 von Alpträumen geplagt
- 3 Fremdathmosphären-, oder Wasseratmer
- 2 Adrenalinjunkie (braucht Gefahr)
- 1 Berüchtigt
- 2 Gesucht von Feinden, welche ihm Schaden wollen
- 3 Gesucht von Staat & Polizei
- 4 Gesucht von Killern
- 1 je hat Feinde in gehobener Position (max 6)
- 1 schlechte Kindheit
- 1 keine Familie mehr
- 2 keine Freunde
- 1 Außenseiter (kaum teamfähig)
- 2 nicht teamfähig
- 1 von Technik fasziniert
- 1 lehnt Technik ab
- 1 Ideologist gemäßig (Ehrenkodex)
- 2 Fanatischer Ideologist (Ehrenkodex)
- 1 Mystizist (mißt allem eine gewisse Bedeutung bei)
- 2 religiöser Fanatiker
- 1 leichte Paranoia
- 1 je ernste Phobie (max 6)
- 1 Sexist
- 1 Rassist (nur eine Rasse ist etwas wert)
- 1 Primär-Hand gebunden (Rechts-Händer / Links-Händer)
- 2 Einarmig
- 2 Einbeinig (mit Geh-Hilfe)
- 3 Rollstuhlfahrer
- 2 Genetische Mutation (Wm-10 auf alle Medizin-Proben)
- 1 Stunner-Berserker (Stunnertreffer Probe (Wi x 5)-(Schaden x 10) gegen Berserker)
- 1 Verfressen (doppelte Rationen)
- 1 Alter (etwas älter) +10 Fertigkeitspunkte Ini-1 (Alterstabelle)
- 2 Alter (zu alt für den Job) +25 Fertigkeitspunkte Ini-2 (Alterstabelle)
- 3 Alter (hallo Opa) +50 Fertigkeitspunkte Ini-3 (Alterstabelle)
- 3 tödliche Krankheit 5 Jahre (nicht heilbar)
- 4 tödliche Krankheit 2 Jahre (nicht heilbar)
- 5 tödliche Krankheit 1 Jahr (nicht heilbar)

Körperliche Defizite sind in vielen Gesellschaften zwar normal, andererseits, auch oft heilbar. Diese Defekte sind enorm schwer heilbar, denn ansonsten würde ein schlauer Spieler seinen Charakter erst einmal ins Krankenhaus schicken.

Sie zu verlieren kostet ihn aber zum Glück EPs, so daß er langsamer aufsteigt.

Einige Nachteile los zu werden ist zum Beispiel alles andere als leicht, und nicht selten nur während eines Abenteuers möglich.

Und Alter... nun, ich glaube alt werden darf man, aber dann wieder jünger ???

Ehrenkodex sollte, muß aber nicht, wirklich der positive Kodex sein.

Die schwere Paranoia kommt schon von selbst und bringt keine Punkte...

oft von NSCs gewählt.

Warum keine Cybernetischen Komponenten ???
Ups....verblutet....

Stunner-Berserker sind nicht immun gegen die Auswirkung von Stunnern, sonder drehen dabei nur durch.

Charaktere-10

VORTEILE & NACHTEILE

Punkte ???

- 1 Überheblichkeit / Selbstüberschätzung
- 1 Nachtblind
- 1 je einfache Sucht z.B. Kaffee, Zigaretten, Alkohol (max 2)
- 2 je starke Sucht z.B. leichte Narkotika (Drogen), starke Alkoholika (max 2)
- 3 süchtig bestimmte Drogensucht, alle geistigen Attribute -5 je Tag ohne
- 2 Analphabeth keine Sprache lesen & schreiben, sondern nur sprechen
- 1 Armut Keine Startausrüstung, außer Kleidung & 1 Gegenstand
- 1 leichter Wahnsinn seltsames Verhalten
- 3 starker Wahnsinn öfter mal Aussetzer
- 1 schwacher Magen Bei „ekeligem Anblick Probe (Wi x 5), oder sich IW6 Rd lang übergeben. Zusammenreißen ist eine standart-Handlung (2 AKP)
- 2 Flashbacks in gefährlichen Situationen z.B. Schlacht; vor der Erstürmung von...; wird eine Probe (Wi x 5) notwendig, um aktionsfähig zu bleiben. Ansonsten 5 sec pro Punkt Fehler nicht aktionsfähig.
- 2 schwache Nerven Muß sich in jeder Kampfrunde mit (Wi x 5) zum Handeln zwingen Diese Aktion ist eine Standartaktion (2 AKP)
- 4 Panik-anfällig Muß sich in jeder Kampfrunde mit (Wi x 4) zum Handeln zwingen oder für IW6 Runden in Panik Unsinniges tun. Dies ist eine standart-Handlung (2 AKP)
- 1 kein Selbstwertgefühl Charakterspiel
- 2 Selbstmordgefährdet Charakterspiel
- 3 Todessehnsucht Charakterspiel
- (alle) Unglücksrabe Alle Proben werden 2 x gewürfelt, und der schlechtere Wurf gilt !
Bei Unglücken wird diese Person bevorzugt betroffen !
Dies kann man nie wieder loswerden.! (Vorteil Glückskind nicht möglich)

Süchte sind im wirklichen Leben ja sehr verbreitet. Seltsamerweise gehen gerade Charaktere von solch suchbehafteten Spielern diesen Problemen gerne aus dem Weg...

Von schwacher Magen, Flashbacks, schwache Nerven & Panikanfällig darf nur eines gewählt werden.

Von kein Selbstwertgefühl, Selbstmordgefährdet & Todessehnsucht darf nur eines gewählt werden.

Es gibt kein Limit für das hineinnehmen von Vor- & Nachteilen, aber es sei davor gewarnt, unspielbare Charaktere zu erschaffen.

Ab 10 Nachteilspunkten wird es schwierig, und ab 20 Nachteilspunkten schon fast unmöglich, sie einigermaßen auszuspielen.

STARTAUSRÜSTUNG

alle

- **1W6 x 100 Cr Bargeld oder Konto**
- **ID-Karte, Credit-Karte, Std-Overall, Unterwäsche, Schuhe**
- **1 x spezielle Ausrüstung für den Beruf. (tragbar, maximal 20.000 Cr)**
Werkzeugwagen, Med-Koffer, Raumanzug, Psi-Helm...usw
- **1x Waffe nach Wahl (bis maximal 1.000 Cr) mit 2 Magazinen Std-Mun**
- **Abenteurer Überlebensausrüstung**
Taschenlampe, Rucksack, Seil 20m, Nähzeug, Eßbesteck, Napf, Multiwerkzeug (-15), Überlebenshandbuch, kleines Zelt, Schlafsack, 20 Wassertabletten, 10 x 200g hydrierte Nahrung, Feuerzeug, kleiner Kocher, Erste-Hilfe-Tasche, Messer

Wähle 3

- **Apartment mit Jahreskarte für planetares Transport-System**
- **modernes Bodenfahrzeug / Schweber / Bike**
- **Reittier / Haustiere & 1W6 x 1.000 Cr Bargeld / Konto**
- **2W6 Ausrüstungsgegenstände (je maximal 25 Cr)**
- **eine Rüstung oder ein Helm für max 2W6 x 100 Cr**
- **1x Ausrüstungsgegenstand (max 250 Cr)**
- **1x Waffe (max 300 Cr) mit 1 Magazin std-Mun**

Diese Startausrüstung muß nicht gewährt werden, wenn das Startabenteuer vorsieht, daß die Charaktere komplett ohne Ausrüstung beginnen.

Der Spielleiter sollte aber so fair sein, dies rechtzeitig zu sagen, so daß alle den Nachteil Armut erhalten, und sämtliche auf Reichtum und gute Ausrüstung verwandten Vorteile entweder in etwas anderes umgewandelt werden können, oder die Ausrüstung und das Geld irgendwo anders sicher gelagert ist.

Charaktere-13

ATTRIBUTSSKALA

Wert	ST	KO	STAT	GE
0	komatöser Patient	Voll Auto Rollstuhl	Meerschweinchen	Dauer Epileptiker
1	Baby	120 Jahre Oma	Baby	4 linke Huf-Wesen
#				
2	Kleinkind	Asthmatiker	Kleinkind	Rhinozeros
3	Kind	Bleistiftstemmer	klein & zierlich	Elefant im Porzellan...
4	Jugendlicher	Anti-Athleth	dürr / klein	zwei linke Hände
5	Bürotäter	Fernsehfreund	schlank / klein	Grobmotoriker
6	Sport-Feind	Sport-Feind	schmal	„HAUSMANN!“
7	(normal)	(normal)	(normal)	(normal)
8	Freizeitsportler	Freizeitsportler	breit	Feinmechaniker
9	Kampfsportler	Dauerläufer	groß	Zauberkünstler
10	Baustellenarbeiter	Zehnkämpfer	langer Lulatsch	Falschspieler
11	Gewichtheberprofi	Marathonsporler	Wookie	Taschendieb
12	Stiernacken	Marathonchampion	Monster	Akrobatikchampion
~				
13	Kleinwagenschubser	Zäh wie Leder	großes Monster	göttliche Geschickl.
14	Kanonrohrkiller	„Schlaf, wofür?“	Deckendeformator	Fingerfaszinatör
15	Herkules	unkaputtbar	Gigant	Realitätsbieger
Wert	RE	KÖAU	LOG	ME
0	Leiche	Alien Mutant	Stück Brot	Zombie
1	Dinosaurier	Horror Hack Fresse	Fließband Versager	Alzheimer Endstadium
#				
2	Schildkröte	Quasimodo	Anti Mathematiker	Sieb Hirn
3	Nachtwächter	Genetischer Unfall	Schwachsinniger	Politikergewissen
4	Tagträumer	Gesicht zum Rein...	Filmemacher	Lernufähig
5	Schlafmütze	Pickelgesicht	Fernsehzuschauer	vergeßlich
6	Wissenschaftler	Fernsehmoderator	Milchmädchenrechner	Legastheniker
7	(normal)	(normal)	(normal)	(normal)
8	Videospieler	gutaussehend	Brettspieler	Leserate
9	Westernheld	edles Aussehen	Schachmeister	Fachbuchkenner
10	Paranoiker	Model Style	Mathematiker	Dr. der Philosophie
11	Video.. Champion	Schönheitskönigin	Logiker	weise
12	Pfeilfänger	Traumhaft	Genie	Talk Show Champion
~				
13	Blizzardläufer	Engelsgleich	Spock	Sternenk.Rezitierer
14	(Matrix)	vollkommen	Computer	Bibliothekskenner
15	Lucky Luke	unübersehbar	Superhirn	unfehl. Gedächtnis
Wert	WI	INT	EM	PSI
0	totaler Sklave	Computer	Stein	Mentlitäts immun
1	Fähnchen im Sturm	Blindfisch	Ideot	Anti Psioniker
#				
2	absolute Mimose	Ignorant	Ignorantes Arschloch	Psi Ignorant
3	scheues Reh	Reaktor Tousist	Fettnapfsuchgerät	Realitätsfanatiker
4	Mauerblümchen	Fallenübeseher	Zaunpfahl immun	Psi Fumbler
5	Fähnchen im Wind	Theoretiker	Egoist	untalentierte
6	schwaches Rückrat	Großstädter	Einzelkind	verschlechtert
7	(normal)	(normal)	(normal)	(normal)
8	eigenwillig	Waldläufer	nett	verbessert
9	Selbstbewußt	Gefahrenspürer	einfühlsam	talentiert
10	Starkes Ego	Objekterahner	„aus der Hand Leserin“	Talent
11	steinernes Ego	Hinterhaltfinder	Mr. Jesus	Magier
12	Starrsinnig	Pfadspürer	Empath	starker Magier
~				
13	„Zwerg“	Dungeon-Hero	Pseudo Telepath	Super Psioniker
14	Mauer Ignorierer	Seher	Alien Verstehet	Mega Psioniker
15	Anti Realist	Anti Logiker	Frauen-Verstehet	PSI Herkules

ALTERSMODIFIKATIONS TABELLE

etwas älter	Ini-1	& 1 Wurf mit IW6
zu alt für den Job	Ini-2	& (4 Würfe mit IW6 oder 2 Würfe mit IW12)
Hallo Opa	Ini-3	& (9 Würfe mit 1 W6, 6 Würfe mit IW12, oder 3 Würfe mit IW20)

1	Attributs-Senkung	Körperlich	-1 auf ein zufälliges Attribut.
2	Attributs-Senkung	Geistig	-1 auf ein zufälliges Attribut
3	Vergessene Fertigkeit-I	Stufe auf eine zufällige Fertigkeit	
4	Zipperlein	(knackende Gelenke, Wetterfühligkeit, ...)	
5	leichte Steifheit	(Akp -1)	
6	Wm-1	auf alle manuellen Proben	
7	körperliche Schwäche	LP-5	
8	Wahrnehmungsschwäche	Wm-10	auf Wahrnehmung
9	leichte geistige Verwirrtheit,	Wm-5	auf alle geistigen Proben.
10	Eine verlorene Liebe.		
11	steife Gelenke	(Akp -2)	
12	koordinations-Probleme,	Wm-5	auf alle manuelle Proben.
13	alte Feinde. Zurück gelassen.		
14	Wahrnehmungsausfall	(Auge, Ohr, Geschmack, Finger...)	
15	Immunsystem schwach,	Wm-10	auf Gift, Krankheit, o.ä.
16	Körperlicher Zerfall	(Ko -IW6)	
17	Steife Muskeln	(Akp-3)	
18	Zittrigkeit,	Wm-10	auf alle manuelle Proben.
19	Zahnlosigkeit.		
20	Alters-Zerfall		25% Chance -1 auf jedes körperliches Attribut, bei jeder zukünftigen Stufen-Steigerung.

Die Attribute werden gesenkt nachdem alle Vor- & Nachteile verteilt worden sind, genauso die gesenkte Fertigkeit.

Bei der Erschaffung kann eine Senkung also nicht mehr gesteigert werden.

Es ist auch möglich mehrere negative Wms zu sammeln, oder Akp-Mali zu addieren. 9 Würfe von 5 würden also Akp-9 bedeuten. Zum Glück ist dies sehr unwahrscheinlich.

Manuelle Proben sind alle Proben, bei denen es nicht nur auf Wissen und Logik ankommt.

Geistige Proben sind alles andere, inklusiv Psionik.

Die 25% werden jedesmal bei einer Stufensteigerung gewürfelt, und dann alle körperlichen Attribute um 1 gesenkt. Werte können nicht unter 0 sinken.

EP-SYSTEM

EP	Stufe	Einschätzung
0+	Reisender	harmlos
100+	Abenteurer	meistens harmlos
300+	erfahrener Abenteurer	schwach
600+	veteranen Abenteurer	kompetent
1000+	Veteran	gefährlich
1500+	Überlebensspezialist	sehr gefährlich
2100+	einfache Legende	tödlich
2800+	Berühmtheit	sehr tödlich
3500+	Legende	Elite
4500+	Halbgott Legende	Ultra Elite

Jeder Stufenanstieg (Abenteurer+) bringt folgende Modifikationen.

- +1 Fertigungslevel nach Wahl (max Stufe 6)
- +10 Fertigungspunkte zum Steigern von Fertigkeiten (durch wecken von verschüttetem Wissen)
- +1 Attributs-Steigerung auf ein zufälliges Attribut mit der Wahl der Art körperlich, oder geistig (W6)
1= St/Log, 2=Ko/Me, 3=Stat/Wi, 4= Ge/Int, 5=Re/Em, 6= KöAu/Psi
- 1 Attributs Senkung auf ein zufälliges Attribut (nach Steigerungsregeln),
Wenn innerhalb der letzten Stufe eine komatöse Wunde erlitten wurde.

Wenn besondere Umstände, oder Absprachen mit dem Meister dies zulassen, können Vorteilspunkte und Nachteilspunkte mit EPs gekauft werden, aber es sollte eine besondere Ausnahme bleiben. Letztendlich sollen nicht mehr als 1/10tel der EPs dafür verschwendet werden.

Niemand verliert hierdurch einen erworbenen Status, aber wessen EP unter die Mindest-EP seiner Stufe fallen, der erleidet Wm-10 auf alle Proben, weil sein Karma schlecht ist.

- 40 EP je Punkt Vorteile kaufen, oder Nachteile loswerden.
- +20 EP je Punkt Nachteile kaufen, oder Vorteile aufgeben.
- 1 EP je Trp Erkaufen von Trainingspunkten
- (Würfelzahl) EP Erkaufen eines Doppelkrit. (Fumble & krit. Erfolg)
Wenn man Fumble oder krit. Erfolg hatte.

WAS SIND EPs (Erfahrungspunkte)

Sie sind ein Zeichen dafür, wie viel Abenteuer (Volumen und Qualität) ein Charakter erlebt hat. Diese zeichnen sich meist durch vom Normalleben abweichende Dinge aus. Nicht durch „zur Arbeit gehen“. Gefahr, neues Wissen und Herausforderung sind das was Abenteuer ausmacht. Es ist eine Art Training durch zwingende Umstände.

EP für
einfaches Kurzabenteuer
(Zwischenabenteuer)
30 & 50% Bonus

standart Kurzabenteuer
(ca 8h Spiel)
60 & 100% Bonus

langes Abenteuer
(ca 30h Spiel)
90 & 200% Bonus

schweres Kurzabenteuer
(komplex, gefährlich)
120 & 100% Bonus

extremes Kurzabenteuer
(tödlich)
150 & 100% Bonus

(Das erste Abenteuer)
100 & 0% Bonus
(es dürfen mehr EPs
vergeben werden, wenn der
Meister möchte.)

EP-BONUS

herausragendes Spiel
+1 bis +3
Charaktergerechtes Spiel
-3 bis +3
Abenteuer im Abent.
0 bis +20 je
Tod von der Schippe
springen Aktion
+1 bis +10 je
genialer Fumble
+1
geniale Idee
+1 bis +3
sehr besondere Erfahrung
+1 bis +20
besonderer Erfolg in
wichtiger aber unschwahr-
scheinlicher Aktion
+1 bis +10

TRAININGSPUNKTE (Trp)

Sind das Lernen, Schulen und Trainieren von Fertigkeiten und Attributen.
Damit kann man bestimmte Dinge kaufen.

Trp		
50	1 Fertigkeitpunkt zum Verlernen	(normal)
50	1 Fertigkeitpunkt zum Verlernen	(Psi, wenn Psioniker)

20x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	St
40x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Ko
30x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Stat (mit med. Hilfe)
30x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Ge
40x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Re
20x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	KöAu (mit med. Hilfe)
50x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Log
40x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Me
30x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Wi
30x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Int
30x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Em
50x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe	Psi

1500 Psioniker mit 25 Fertigkeitpunkten neu erlernen

100 Hypnoprogrammierte Fertigkeit, nicht steigerbar, oder löschar
freie Wahl der Stufe 1, 2, oder 3. aber das Maximum der
gesamten Stufen darf Me nicht überschreiten.
Die Differenz Me-#Stufen ist ein negativer Wm auf alle Proben

SPEZIALISIERUNGEN

Es ist möglich sich ab Stufe 4 in einer bestimmten Fertigkeit zu spezialisieren.

Die Spezialisierung ist aber nicht wieder rückgängig zu machen.

Stufe 4 = Wm+5, Stufe 5 = Wm+10, Stufe 6+ = Wm+15.

Beispiele	Pistolen & Gewehre	4	Bolzenwaffen +5 oder Pistolen +5
	Raumschiffe B/R	5	Faygizzahrliche Raumboote +10 oder std Raumschiffe +10 oder „Autoreperatur-System“ +10
	Bew-Nahkampf	6	Messer +15 oder „Energie“-Klingen +15 oder „Energiefeld“ Klingen +15
	Raumpilot	5	leichte Raumboote +10 oder terranische Raumboote +10 oder Manöver „herumreißen“ +10
	Computer prog.	4	Steuerungen prog. +5 oder Sicherheitscodes knacken +5 oder Zylroh-Programmstrukturen ID +5
	Elektronik	6	El.-Schlösser öffnen +15 oder Kom-Hardware +15
	Raumwaffen	4	Blaster +5

Trp
+1 je real-h Spielabend
+2 je Char-Tag Training
SOCr
+1 je Char-Tag
Berufsleben
+2W6 je Char-Tag
Training mit technischer
Unterstützung (Hypnoschu-
lung, Schnellkurse..) für 1000 Cr

Es mag noch weitere
Möglichkeiten geben Trp zu
geben, und es ist gewollt,
daß die Charaktere etwa
gleichviel EP und Trp
bekommen, was bedeutet,
daß zwischen den
Abenteuern oft mal ein
Monat vergehen kann.
Leider haben einige
Charaktere aber das
Problem, daß sie Feinde auf
den Fersen haben. Diese
Gruppen werden wohl mehr
EP als TRp haben. Manche
Gruppen unterschätzen auch
einfach den Wert von Trp.

Spezialisierungen sind ein
Zusatzbonus, und kein
Nachteil. Es gibt also keine
Mali für Benutzen der
Grundfertigkeit.

Es ist schwierig die
Spezialisierungen
einzuteilen, und es darf
natürlich der Phantasie
relativ freien Lauf gelassen
werden. Es soll aber den
Rahmen eines „begrenzten
Heimvorteiles“ nicht
überschreiten. Alles in
allem darf es nicht mehr als
1/4tel der Grundfertigkeit
umfassen.

Stardust & bright Suns

Wie langweilig wären viele Geschichten ohne diese bepelzten Monster, oder Schuppenhäuter.

Fremdrassen

Sind die Würze in jeder Science Fiction-Geschichte.

Sie sind manchmal aber gerade in ihrer Fremdartigkeit menschlicher als die Menschen, und halten so den Spiegel vor, wie man es aus den Fabeln der mittelalterlichen Geschichte kennen.

Jedes Fremdrassenpaket beinhaltet Vor- & Nachteile, sowohl wie Attributs-Modifikationen. Trotzdem können Attribute nicht unter 0 fallen, oder über 15 steigen. Schlimmstenfalls ist die Modifikation unwirksam, bis andere Auswirkungen das Attribut verschieben.

Es sollte für jede der großen Fremdrassen eine Aussehensbeschreibung erfolgen, so daß man sie sich vorstellen kann. Dabei gibt es natürlich wieder eine Unzahl von Variations-Möglichkeiten, welche ähnlich vielfältig sind wie das Aussehen von Menschen. Sie werden nur nicht unbedingt extra aufgezählt und obliegen der Phantasie der Spieler.

Die Rassenvielfalt ist nicht auf jene paar Rassen beschränkt, welche hier aufgeführt werden, denn es gibt genug Rassen, welche nur auf einzelnen Planeten vorkommen, und deswegen zu unwichtig waren, um hier im Regelwerk aufgeführt zu werden. Diese werden dann vom Spielleiter aus dem Ärmel geschüttelt.

Rassen erschaffen sollten immer eine Sache des geschickten Händchens und nicht der Punkte-Zählerei sein, andererseits sollten auf bestimmte Charaktertypen zugeschnittene Rassen am besten unterbleiben. Ein gewisses Maß an Ausgewogenheit zwischen Vor- und Nachteilen sollte gegeben sein, wie z.B. der gute Kämpfer, welcher aber halt nur mit archaischer Technik klar kommt, oder der Superpionier, der aufgrund seiner Rassennachteile Pazifist sein sollte.

Alles in allem muß dann noch das Gesamtbild abgerundet werden.

Soziale Strukturen, oder deren Fehlen. Mit dem Hinweis, daß es zwar Rassen geben mag, welche sich für gute Krieger halten, aber wohl kaum eine Rasse wird sich gerne mit Menschen anfeinden, denn gerade Menschen gelten als extrem gefährlich, wenn sie in die Ecke gedrängt werden.

MENSCHEN & NEO -MENSCHEN sind eine sehr vielfältige Rasse, welche sich gerne den Planeten, auf denen sie aufwachsen anpaßt. Neo-Menschen sind die Vorfahren jener Menschen, welche von Terra stammen, weil Terra ja nur eine Kolonie war.

Sie sind Warmblüter, Allesfresser und bringen lebendigen Nachwuchs zur Welt, der relativ hilflos ist und über ca 12 bis 18 Jahre behütet wird. Das zu erwartende Maximalalter liegt bei 120 bis 150 Standardjahren. Meist sind sie bis auf kleinen Haarbewuchs am Kopf und Schopf Nackthäuter. Sie gelten als besonders Mutationsfreudig und als gefährliche und mutige Kämpfer. Sie bilden meist Zweierpaare, welche dann Kinder im Familienverband aufziehen. Technik ist für sie Mittel zum Zweck, und oft und gerne benutzt.

Ein St+1 bedeutet, daß der durchschnittliche NSC dieser Gattung eine Stärke von 8 hat, und somit stärker als ein normaler Mensch ist. Nicht aber stärker als jeder Mensch.

Menschen
Neo-Menschen
Menschenähnlich
Humanoid
Vogelähnlich
Reptiloid
Insektoid
Amöbe

Technischer Stand, und der Umgang damit.
Besondere Art der Technik oder gerade deren Normalität.

(Für Menschen & Neo-Menschen braucht man den Vorteil Fremdrassenpaket nicht wählen)

Gerade Neo-Menschen, welche den Menschen ja sehr ähnlich sehen, können sich in vielen kleinen Dingen wie z.B das Maximalalter sehr unterscheiden. Nur Eier legen und ausbrüten werden sie wohl eher nicht.

FAYIZZAHR

Diese ca 1,7m großen fellbedeckten Humanoiden mit langer Schnauze gelten als sehr eigensinnige Wesen. Manchmal aggressiv, manchmal richtige Angeber.

Sie sind Warmblüter, Allesfresser, und bringen lebendigen Nachwuchs zur Welt, welcher ca 10 bis 15 Standardjahre behütet wird. Ihr zu erwartendes Maximalalter liegt bei ca 80 Standardjahren. Sozial leben sie in großen 50 bis 200 Personen-Familien, ohne feste Partner. Jede Familie lebt eigenständig. „Heiraten“ bedeutet den Wechsel in eine andere Familie. Sie benutzen meist Kleidung, welche große Teile der Arme & des Torso frei läßt, um besser ihre Flughäute einsetzen zu können. Ihre Technik ist immer etwas grober, da Feinelektronik mit ihren Klauenhänden schwierig ist. Im Kampf bevorzugen sie den Nahkampf, oder sich aus großen Höhen auf ihre Opfer zu stürzen.

LURRACK

Diese ca 2m großen fellbedeckten Humanoiden mit breiter Schnauze gelten als etwas simpler gestrickt. Ihrer körperlichen Stärke bewußt, verheimlichen sie gerne ihr technisches Unvermögen.

Sie sind Warmblüter, Fleischfresser und bringen lebendigen Nachwuchs zur Welt, welcher ca. 12 bis 13 Standardjahre behütet wird. Ihr zu erwartendes Maximalalter liegt bei 70 Standardjahren. Sozial leben sie als relative Einzelgänger, bei denen es Frauensache ist, die Kinder groß zu ziehen, bis sie alt genug sind. Es gibt also keinen festen Familienverband, da der Mann nur der Vater, aber nicht der Lebensgefährte ist. Der Glaube an Lur (Heimat, Frauen & Kinder) und Rack (Männer & Krieger) ist ein fester Bestandteil ihres Lebens, und definieren den Sinn des Lebens. Sie benutzen so gut wie keine Kleidung, da sie meist langes Fell haben. Wenn doch, dann aus zeremoniellen Gründen, oder als Raumanzüge.

Ihre Technik ist nicht nur grob, sondern auch einfach, da Feinmechanik & Elektronik bei ihnen niemals eine echte Chance hatte. Mut, direkte Herausforderungen und Nahkampfduelle sind ihre Art zu kämpfen.

ELYSIANER

Diese ca 1,8 m großen grazilen Nackthumanoiden ohne jegliches Fell oder Haare ähneln vom Aussehen und dem Körperbau Menschen doch sehr. Ihre mentale Einstellung ist jedoch sehr viel pazifistischer.

Sie sind Warmblüter, Allesfresser mit einer Tendenz zum Vegetarismus, und bringen lebendigen Nachwuchs zur Welt, welcher ca 20 bis 25 Standardjahre lang behütet wird. Das zu erwartende Maximalalter liegt etwa bei 320 Standard-Jahre. Sozial leben sie als Zweier-Gemeinschaften, welche dann Kinder in Familienverbänden aufziehen. Diese Lebenspartner gehen eine permanente Gedankenverbindung ein, welche normalerweise nicht mehr gelöst werden kann. Das bedeutet, solange beide leben sind sie ein Bewußtsein mit zwei Körpern, selbst wenn sie über hunderte von Lichjahren getrennt sind. Psi-Blocker können dies zwar unterbrechen, sind aber eine Folter für beide Individuen.

Sie benutzen Kleidung, welche sie von anderen Rassen abgucken, denn eigene Phantasie haben sie eher wenig. Ihre Technik basiert auf kristaliner Technik & Elektrik mit einer Tendenz zu telepathischen Auswirkungen. Sie besitzen keine eigene Raumfahrt, sind aber oft Passagiere. Es muß aber früher eine Raumfahrt gegeben haben, denn es gibt viele Planeten auf denen sie anzutreffen sind. Direkte Konflikte versuchen sie wegen ihrem Unvermögen, mentale Schmerzensschreie zu ignorieren, eher zu vermeiden.

Stat -1

Krallenhände, Biß
Flughäute & Schwanz
Stunner-Berserker

Waffen mit großen
Mündungen, oder gezackte
Klingen und möglichst wild
und gefährliche Fell-
bemahlungen, oder
martialischen Schmuck sind
Wahrzeichen für Fayizzahr.

Stat+2, St+2, Re-1

Robust +5 LP, verfressen
Krallenhände, Biß,
leichte Lebensmittelallergie
(Fleischfresser)

Große schwere Nahkampf-
waffen, und natürlich
belassenes Fell ist eines
ihrer Markenzeichen.

Nur ein Dandy würde sein
Fell färben.

St-1, Ko-1, Me+1

Telepathie Stufe 2
Suggestion Stufe 2
dürfen psionische
Fertigkeiten als normale
Ausbildung lernen.
mentale Schmerzensschreie
von Sterbenden oder
Verwundeten Wm
-5 x (Wurzel aus Anzahl)

Filigrane und sehr farblich
schöne Arbeiten sind ihr
Markenzeichen.

SACKARATHAS

Diese ca 1,5m hohen und ca 1,6m langen Reptiloiden sind ca 250 kg schwere Echsen mit 2 Armen, 2 Geh-Armen und 2 Beinen. Sie gelten als relativ furchtlos, lassen sich aber von direkter Gewaltandrohung beeindrucken.

Es sind allesfressende Kaltblüter, welche Eier legen und diese dann ausbrüten. Der geschlüpfte Nachwuchs wird ca. 18 Standardjahre lang langsam an das schwierige Leben außerhalb von Wohnhöhlen gewöhnt. Ihr zu erwartendes Maximalalter liegt bei 160 Standardjahren. Sozial gibt es große Wohnhöhlen, mit deren Bewohnern (10 bis 200). Alles was man am Körper trägt ist Privatbesitz. Alles was in der Wohnhöhle liegt gehört allen, und was außerhalb herumliegt, gehört niemanden, und ist Fund-Sache.

(Sie akzeptieren Raumschiffe als Wohnhöhlen). Sie benutzen Kleidung, wenn auch hauptsächlich der vielen Taschen wegen. An Technik haben sie sich gut angepaßt, und werden deswegen trotz Krallenhände gerne als technisches Hilfspersonal eingesetzt.

Den direkten Kampf vermeiden sie, außer um sich aus Spaß zu raufen, oder „gefährlich“ zu spielen.

BRULLRAH

Diese ca 2,5m großen Nack-Affen ähnliche Humanoiden sind stark kurzsichtig, was an den schlechten Lichtverhältnissen in ihren bevorzugten Heimatwelten liegt.

Es sind allesfressende Warmblüter, welche lebendige Junge zur Welt bringen, und diese dann etwa 14 bis 16 Standardjahre behütet aufziehen. Ihr zu erwartendes Maximalalter liegt bei etwa 100 Standardjahre. Sozial leben sie in kleinen Zweierlebensgemeinschaften mit festen Partnern, welche dann Kinder aufziehen. Sie benutzen oft gepanzerte Kleidung und Verzierungen aus verschiedenen Stählen. Ihre Technik ist groß, aber nicht grob, da ihre Sehschwäche auf Kurzsichtigkeit beruht, und somit feine Mechanik und Elektronik nicht verhindert. Im Kampf benutzen sie gerne Waffen mit Streuwirkung. Ihr Lebensraum liegt meist unter der Erde, wo sie große und schlecht beleuchtete Höhlenanlagen bauen.

ZYLOH

Diese ca 1,2m großen Nackhumanoiden mit großem Kopf und drei Augen sind findige Tüftler, aber hoffnungslose Spinner, wenn es um Beschränkungen der Forschungsfreiheit geht.

Diese vegetarischen Warmblüter bringen lebende Junge zur Welt, welche ca. 8 Jahre lang aufgezogen werden. Ihr zu erwartendes Maximalalter liegt bei 45 Standardjahren. Sozial leben sie in Zweierbeziehungen mit starken Bindungen an Freunde im selben Wohnbereich. Kinder werden deshalb auch in großen Kinderkrippen aufgezogen. Sie benutzen meist kunstvoll verzierte Kleidung, in der die Kunst am geleisteten Aufwand gemessen wird. Ihre Micro-Elektronik ist für ihre Leistungsfähigkeit und Effizienz berühmt, aber auch für ihre Fragilität. Im Kampf benutzen sie Rückschlaglose Energiewaffen, oder sie lassen Roboter ferngesteuert gegeneinander antreten. Sie waren die Erschaffer der Boliden und das erste Volk, welches versklavt wurde.

Wi-1, Ko+1,
Schuppenhaut 150% LP
Tragkraft 200% trgf
Berüchtigt, von Technik
fasziniert, Krallenhände,
Geruchssinn, verfressen
Masse x 200%

Der Sackarathas mit dem
50 Taschen-Overall und
dem 2 CUM-Rucksack, und
dem Robot-Koffer an einer
Leine ist das Wahre
Markenzeichen der
Sackarathas, egal was diese
behaupten.

Stat+4, St+3, Ge-2,
Re-2, Log-1, Me-1
gutes Heilfleisch (2)
Robust +5 LP
sieht schlecht
nicht teamfähig
gutes Gehör
Masse x 150%

große schwere Rüstungen
und Streu- oder Vollauto-
Waffen sind das, was einem
noch lange im Gedächtnis
bleibt.

Stat-3, St-2, Ko-1, Ge+1,
Me+2, Int+1, Em+1
gute Ausbildung 5
Niedrig-G-Planeten
Tragkraft 50%
Masse x 80%

Ihr Markenzeichen sind
Roboter, und Micro-
Elektronik.

DRALLTAS

Diese variablen knochenlosen Amöbenwesen mit ausgeprägtem Interlekt sind ca 80kg schwer und benutzen Beine und Arme, welche sie nach Wunsch formen. (max (Ko+St)/2)
Sie können aber immer nur ein gewisses Maß davon gleichzeitig benutzen, (Log + Ge)/3 ohne für jedes weitere einen Malus von Wm-20 auf alle Proben zu bekommen.
Sie gelten als extrem humoristisch, und lachen gerne, und passen sich schauspielernd und imitierend den Sitten und Gebräuchen anderer Spezies an.

Es sind Amöben, welche von Bakterien, Salzlösungen und leicht-alkoholischen Speisen leben. Für Synthetische (vegetarische) Nahrung sind sie offen, Fleischliche Produkte verursachen bei ihnen oft Hautreizungen. Sie besitzen keine Augen, sondern zwei Sehnervenknoten, welche sie für 3 D-Sehen auf eine Seite versetzen müssen.

Sie atmen über ihre Haut, und diese ist für sie sowohl hörendes Sinnesorgan, als auch Akustische-Vibrations-Membrane zum Erzeugen gesprochener Sprache.

Etwa alle 25 Jahre fängt es an, daß es eine Zeit gibt, in der eine Teilung in ein Primär-Wesen und Ableger möglich wird. (maximal einmal alle 5 Jahre) Dies ist meist ein willensgesteuerter Akt, welcher das Mutter-Wesen für 48h hilflos macht, und die Statur um 2 Senkt, welche innerhalb von 5 Jahren sich wieder regeneriert.

Sozial leben sie angepaßt an die Gesellschaften, bei denen sie gerade wohnen.

Eine eigene Heimat scheinen sie nicht zu haben. Technisch sind sie total variabel, und passen sich den Gegebenheiten ihrer Umgebung an, da das Leben an sich für sie wichtiger als jeglicher Erfolg ist. Deswegen feiern sie gerne Feste, und genießen den Humor, welcher schon fast neurotisch für sie ist, denn es ist sehr leicht sie zu amüsieren.

Ihrem Glauben nach sind sie die Gefäße für die Seelen und den Verstand göttlicher Wesen, welche um nicht den Kontakt zu Sterblichen zu verlieren Urlaub in der Sterblichkeit machen.

AQUILANER

Diese aufrechtgehenden Amphibien mit zwei Armen, zwei Beinen einem Schwanz und Schwimmhäuten zwischen den Fingern und Zehen sind eine raumfahrende Rasse deren Heimat vor vielen Jahrhunderten vernichtet wurde, so daß sie als Raumvagabunden mit ihren großen Schiffen umherziehen, und sich als Händler und Piraten versuchten. Inzwischen sind daraus aquilanische Clans geworden. Sie sind ca. 190 cm groß, wiegen 100 kg und haben grüne oder blau metallische Schuppenhaut. Sie verfügen über ein breites flaches Gesicht mit einem breiten Mund in dem kleine doppelreihige Zähne sind. Sie sind vom Fleisch- (Fisch-) Esser zum Allesfresser geworden, um überleben zu können. Dabei stellte sich heraus, daß ihre DNA sehr anfällig ist, wenn Mutationen diese verändern oder modifizieren sollen. Jeder Versuch in diese Richtung birgt das Risiko einer genetischen Destabilisierung und dem unweigerlichen Tod des Individuums. Nur selten ist es gelungen dem noch einmal Einhalt zu gebieten, und daraus folgende Kinder waren immer lebensunfähig.

Sozial leben sie in Clans in Großraumern zu denen meist eine Flottille kleinerer Schiffe gehört, und sie setzen dieses Machtpotential ein, um weit unter dem Herstellungspreis einzukaufen, wengleich sie eigentlich immer etwas bezahlen, nur um zu beweisen, daß es legal gekauft wurde. Die Weibchen dieser zweigeschlechtlichen Spezies legen Eier, welche dann innerhalb des Clan-Schiffes ausgebrütet werden und haben eine Mentalität welche oft als Aligatorhaft bezeichnet wurde. Der Zusammenhalt innerhalb des Clans ist sehr stark, und sie gelten als relativ gute Raumfahrer.

Ge -1; Re -2; PSi -4
Ko +2; Em +1
leichte Nahrungsmittel Al.
kurzsichtig
Gestaltwandlung (teilw.)
gutes Heilfleisch 4
Schauspielern Stufe 3

Es heißt, daß sogar schlechte Komiker unter Dralasiaten große Erfolge feiern können, und daß bei wirklich guten Komikern schon ganze Vorstellungen ausfielen, weil sich das Publikum bewußtlos gelacht hat.

Ihre weiße bis graue Haut ist symptomatisch für sie. Leider ist es nicht möglich, defiziele Strukturen nachzubilden, und Gesichter zu imitieren.
Aber Gitter halten sie nur selten auf.

Stat+2, Ko+1, Ge-1, Re-1,
Em-1, Pst-2
Lungen- & Kiemenatmer
Schuppenhaut
gute Ausrüstung I

Berüchtigt
nicht erlaubt!
(Gen-Mutation, Hornhaut,
bessere Attribute, gutes
Heilfleisch 3+, Psonik)

Atomarer Verstrahlung
doppelt gefährlich!

Symptomatisch für sie ist es immer nur mit kleineren Gegnern zu verhandeln, da sie diese besser unter Druck setzen können.

KLEINE UNBEDEUTENDE RASSEN (1 Vorteilspunkt Fremdassenpaket) RASSENMODIFIKATIONEN

- 1) Krallenhände & Biß (Körperwaffen)
- 2) 3x +1 körperliches Attribut, 2x -1 Geistiges Attribut
- 3) Fleischfresser, leichte Lebensmittelallergie
- 4) Pflanzenfresser, leichte Lebensmittelallergie
- 5) gute Augen
- 6) guter Geruchssinn
- 7) Ganzkörperfell, oder gute Konstitution (Robust +5 LP)
- 8) Schuppenhaut (150% LP)
- 9) Hoch-G-Wesen (ST+2, Trgf 200%, Ge-1, Re-1)
- 10) Niedrig-G-Wesen (ST-2, Trgf 50%, Ge+2)
- 11) Hornhaut (200% LP)
- 12) 3x +1 Geistiges Attribut, 2x -1 Körperliches Attribut
- 13) Gifftoleranz I (alpha)
- 14) Hitzeresistent (En-2)
- 15) Kälteresistent (bis -5°C)
- 16) Wasser- und Luftatmer
- 17) Fremdatmosphärenatmer
- 18) natürlicher, angelernter Psioniker
- 19) sieht schlecht
- 20) (2 weitere Würfe) wiederholte 20 ignorieren

[+1 Würfel W10] je besonderen Nachteil (maximal 3)

1 Fertigkeitsspalte bekommt keinen Attributs-Bonus auf die Fertigkeiten

Zwitter, oder Fortpflanzung durch Teilung, oder Pflanze, o.ä.

gezwungener Pazifist (z.B. Nacteil WM -5x(Wurzel [Verwundete + Sterbende])

viel zu klein (max 60 cm) ST-2, Ko-2, Ge+1, Ge+1

viel zu groß (min 3m) ST+1, Ko+1, Ge-2, Re-2

keinerlei normale Technik verwendbar (Flügel, ohne Hände, Schnabel, Ätherisch,)

Verlorene Rasse ohne Heimat

TECH-LEVEL (Verhandlungs-Sache, oder IW4)

Sollte so bemessen seien, daß es einen Grund gibt, warum diese Rasse unbedeutend ist.

LEBENSDAUER (Verhandlungssache, oder 3W6x10 Jahre, oder 2W20x 10 Jahre)

Ist nicht wirklich wichtig, mal abgesehen davon, daß langlebige Rassen auch seltener Kinder kriegen.

Beispiel DRAKKAR

(2W20), Zwitter (Einzelgänger), Verlorene Rasse ohne Heimat, Uncharismatisch (keine Attributsboni in Fertigkeitsbereich CHAR), Tech-Level 4, durch Fremdausbildung, Lebensdauer (gewählt) 300 Jahre.

natürlicher Psioniker in spezieller Rassenpsionik - DRAKKAR-Wahrnehmung von PSI

Ko+1 (max 14), Re+1 (max 14), Ge+1 (max 14), Int-1(max 12), Log -1 (max 12)

Diese häßlichen graubraunhäutigen Wesen neigen zu aggressivem Verhalten, und tragen deswegen meist ein Psi-Block-Halsband, welches beruhigend auf sie wirkt, und gleichzeitig ihre Drakkar-Wahrnehmung schwächt.

Sie bevölkern meist nur eine Welt, besitzen einen Tech-Level von maximal 4, und haben weniger genetische Mutationen zur Verfügung, als große und verbreitete Rassen. ihr Attributsmax. ist (12+Rassenmod+1), also meist 13. kein Reichtum 3+ keine b. Attribute 5 keine gute Ausbild. 5

Rassenmodifikationen
(1 Spalte)

5x „W6“

4x „W10“

3x „W12“

2x „W20“

1x „Freie Wahl“

doppelte Ergebnisse werden ignoriert, und verfallen. Bei gegensätzlichen Ergebnissen, darf dazwischen gewählt werden.

Es gibt keine Rassenboni die da lauten

„Killer-Ass“, „Piloten-Ass“, ... o.ä.

Dies können nur einzelne Figuren erlangen.

W20 20- 2xW

-18 nat PSI

-18 (ignoriert)

W20 20 (ignoriert)

W10 1 Krallenhände

W10 2 Attributs mod.

W10 2 (ignoriert)

CLONE & Genetoiden

Diese Wesen sind genetische Abdrücke von bestehenden Wesen, welche in sehr kurzer Zeit in Cryo-Wachstumschammern großgezogen werden. (6 bis 24 Monate), und welche dann durch Hypnos Schulung trainiert werden. Sie entsprechen in sehr vielem den Rassen, von welchen sie abgekupfert wurden. Sie haben den Vorteil, daß es für sie keine Begrenzung gibt, wieviel sie durch Hypnos Schulung lernen können. (Me in Fertigkeitenstufen)
Dafür starten sie ohne normal gelernte Fertigkeiten.

Vorteile

Beginnen mit 10 (Hypno-)Fertigkeiten auf Stufe 3 (nicht steigerbar)

Beginnen mit 1 Sprache (Hypno) auf Stufe 3 (nicht steigerbar)

Ini Bonus +2 durch Jugend

zusätzlich wählbare Vorteile

1 Punkt	Verbesserte Schulung	+1 Fertigkeit Stufe 3 (Hypno, nicht Steigerbar)
1 Punkt	Verbesserte Schulung	+2 Fertigkeiten auf Stufe 2 (Hypno, n. Steiger.)
1 Punkt	Verbesserte Grundbildung	+5 Fertigkeiten auf Stufe 1 (Hypno, n. Steiger.)

Nachteile

Armut (sie sind selbst Besitz, ähnlich einem Haustier)

keine PSIONIK- Vorteil wählbar.

darf ALTER-Nachteil nicht wählen.

Ist mit einer Hersteller marke gekennzeichnet.

zusätzlich wählbare Nachteile

-1 Punkt	unfruchtbar (wird gerne als Sicherheit mit genetisch verankert)
-2 Punkte	Lebenslimit (codiert auf 10 ⁰ % je Jahr, Restlimit 360 Tage) das letzte Jahr wird erkannt, durch langsamen Zellzerfall. In besonderen genetischen Labors, kann der Zerfall jeweils einen Monat stabilisiert werden, womit es jeweils nur einen Tag kosten würde.

TEIL-CYBORGS

Sind normale Wesen, welche cybernetische Implantate haben, ohne einen kompletten Robot-Körper zu haben. Sie werden wie ganz normale Wesen erschaffen, und dann modifiziert.

Vorteile

Cybernetik ALPHA ist frei nach Gutdünken einbaubar

Zusätzlich wählbare Vorteile

1 Punkt	bis Cybernetik BETA ist frei einbaubar	Kö Au -1
2 Punkte	bis Cybernetik GAMMA ist frei einbaubar	Kö Au -2
3 Punkte	bis Cybernetik DELTA ist frei einbaubar	Kö Au -3
4 Punkte	bis Cybernetik EXETER ist frei einbaubar	Kö Au -4
1 Punkt	kein Kö Au Verlust durch Cybernetik	

Nachteile

-1 Punkt	Cyber-Verbindungen sind wetterempfindlich
-1 Punkt	Cybernetik ist stunnerempfindlich

Das Clonen und das genetische Herumpfuschen ist eine durchaus schon lange praktizierte Fertigkeit.

Normalerweise sind die Rassenwerte zwischen 2 und 12, und das gentische machbare Maximum ist nun mal 15. Deswegen können zwar einige Rassen sehr viel leichter an das genetische Maximum kommen, aber überschreiten kann es keine, und jede Rasse kann durch die richtigen genetischen Manipulationen das Maximum von 15 erreichen.

Ob solche Sachen durch „leben in Hoch-g“ „Genetische Chirurgie“ „genetische Manipulation der Erb-Gene“ „besondere energetische Umgebungseinflüsse“ „Bla,bla,bla“ kommt, oder durch was auch immer, ist eigentlich nur für Charaktere relevant, und nicht für das Regelsystem.

Cyborgs hingegen werden nicht selten als arme Kreaturen gesehen, welche anständige Regenerationen nicht bezahlen konnten.

Stardust & bright Suns ^{std} Haustier

Tiere

Aus dem normalen Leben kaum wegzudenken, gehen sie in der Science-Fiction doch oft unter, und tauchen nur noch als Monster auf, um den Helden das Leben schwer zu machen.. Leider würde kein normales Universum wirklich ohne sie funktionieren, und sei dies der Ort ihrer Erschaffung.

Ihre Attribute entsprechen in etwa denen von Charakteren.

St, Stat, Ko, ist die Stärke
Ge, Re, KöAu ist die Beweglichkeit und es sind die körperlichen Attribute

Log, Me, Int, ist die Schlaueit
Wi,Em, Psi ist das EGO und es sind die geistigen Attribute.

Ihre Klassifizierungen.....

Haustier, Wachtier, Weidetier, Reittier, Raubtier, Monster.

Hierbei sei folgendes erwähnt. Intelligente Wesen benutzen zum Denken Log, Me & Int. Halbintelligente Wesen Stützen ihre Entscheidungen auf Me & Int, und jene kaum intelligenten Wesen nur noch auf Int. Das bedeutet starke Einschränkungen von Erkennung, Lernverhalten und Technik. Wenn nicht näher definiert haben sie einen Grundwert von 20% in allen Fertigkeiten. Desweiteren verfügen sie über IW3 Fertigkeiten mit 45% Attribute können nicht unter 0 sinken und Minimum LP sind =1.

Monster können alles dies sein, heben sich aber durch besondere Agressivität, oder gefährliche Merkmale heraus. Schlimmstenfalls sind es Wesen, welche nach Fahrzeugregeln gehandelt werden. Aber jene könne durch normale Infanterieattributswerte nicht erfaßt werden, sondern

Diese Tiere können noch durch besondere Rassenmerkmale modifiziert werden.

sehr klein	Stärke -3	Schlaueit +2, Beweglichkeit+2
klein	Stärke -2	Schlaueit+1, Beweglichkeit +1
schnell	Stärke -1	Beweglichkeit +1
Stark	Stärke +1	Beweglichkeit -1
Groß	Stärke +2	Beweglichkeit -1, Schlaueit -1
sehr groß	Stärke +4	Beweglichkeit-2, Schlaueit -1
Riesenwesen	Stärke (~)	Beweglichkeit ca. 1, Werte vom Fahrzeug Tier.

Tiefseewesen	Wasseratmer, benötigt hohen Druck	Beweglichkeit-1
Wasser Wesen	Wasseratmer, kann schwimmen	
Amphibie	Wasser- & Luftatmer, kann schwimmen	Akp-5
Landbewohner	Luftatmer	
Wüstenwesen	benötigt wenig Wasser	EGO-2
Luftbewohner	kann fliegen	Fliegen 60% Stärke -1

Stärke 2
Beweglichkeit 8
Schlaueit 7
EGO 8
LP 8 Akp 13 Ini 8
Trgf 4 kg
NKS 2 30%
IW6 Zivilisierte Fertigkeiten 45%

^{std} Wachtier

Stärke 5
Beweglichkeit 7
Schlaueit 7
EGO 6
LP 20 Akp 12 Ini 7
Trgf 10 kg
NKS 6 70%

^{std} Weidetier

Stärke 7
Beweglichkeit 6
Schlaueit 6
EGO 6
LP 28 Akp 11 Ini 6
Trgf 14 kg
NKS 6 35%

^{std} Reit-Tier

Stärke 12
Beweglichkeit 6
Schlaueit 5
EGO 5
LP 48 Akp 11 Ini 6
Trgf 24 kg
NKS 9 35%

^{std} Raubtier

Stärke 8
Beweglichkeit 8
Schlaueit 7
EGO 8
LP 32 Akp 13 Ini 8
Trgf 16 kg
NKS 8 70%

Fahrzeug-Tier

LP 10 FSP, AKP 4 Ini0
Trgf 2 t
NKS 4 FSP 50%

Körperbau.:	
Fragil	LP /2, sehr leicht, Fliegen +20%, wenn Flugfähig Beweglichkeit+1
schwächlich	LP-5, Herdentier, große Populationsrate. Beweglichkeit+1
normal	ein Fertigkeit nach Wahl auf 60%
Robust	LP+5, Einzelgänger, langsame Populationsrate
Schuppenhaut	LP x150% Beweglichkeit-1, Klauen & Biß IW4
Hornhaut	LP x200% Beweglichkeit-2, Klauen & Biß IW4
gepanzert	LP+5, LP x200%, Rüstung IW6/IW6 Beweglichkeit -2, Schlaueit-2 Rammangriff IW6, B iß IW4
Lebensart.:	
Flüchter	Pers.Wahr. 60%, Orientierung 60%, Rennen Dauerl.Spr 60% Beweglichkeit+1
Sammler	Pers. Wahr. 75%, arch. Hausbau 60% Klettern 60%
Äser	Stärke +2, Nahk Ausw.45%, Fernk Ausw 30%
Nacht-Jäger	Nachtsicht , Geruchssin, Gutes Gehöhr, Pers Wahrnehmung 80% Biß IW4 +10% NKS+1, Schleichen 60%
Jäger	pers Wahrnehmung 70%, NKS+1, Biß IW4 +10% Schleichen 80%, Rennen Dauerlauf 70%
Kämpfer	NKS+1, Krallen & Biß IW4, +15%, Nahkampf Ausweichen 70%
Krieger	NKS+2, Krallen & Biß IW4 +30%, Nahkampf Ausweichen 60%
Killer	NKS+1, Krallen & Biß IW6 +15%, Meucheln 60%
Verhaltenskodex.:	
Stolz	Schauspielerei 60%, EGO+1
Überleben	EGO-1, 2 Fertigkeiten nach Wahl auf 60%
Sanftmut	EGO-1, Schlaueit+1, 1 Fertigkeit nach Wahl auf 70%
Stärke	EGO+2
Durchmogeln	Schlaueit+1, 4 Fertigkeiten nach wahl auf 50%
Dieb	Schlaueit+1, Beweglichkeit+1, Schleichen +30%
Edelmut	EGO+1, Schlaueit-1, Stärke+1, Nahkampf+15% NKS+1
Risiko	Schlaueit+1, Beweglichkeit+1
selbstmörderisch	Schlaueit-2, Beweglichkeit+1, Stärke+1, Nahkampf+15% Nks+1
Zufällige Besonderheiten der Rasse.:	
giftige Körperwaffe	2W6 „6,7&8 a/ 5&9 b/ 4&10 c/ 3&11 d/ 2&12 =e“ Gift nach Toxinen, oder Lähmtoxinen.
gute Wahrnehmung	2W6 „6,7&8 = Geruchssinn/ 5&9 Gehöhr/ 4&10 Nachtsicht/“ „3&11 zwei nach Wahl/ 2&12 alle drei“ Pers Wahrnehmung +10
gutes Heilfleisch	2W6 „6,7&8 Stufe 1/ 4,5&9 Stufe 2/ 3,10&11 Stufe 3/ 2& 12 Stufe 4“
Psioniker	2W6 „5,6,7,8&9 1 Fertigkeit auf 35%/ 4&10 2 Fertigkeiten 50%“ „3&11 3 Fertigkeiten 60%/ 2&12 4 Fertigkeiten 70%“
gelehrig	5 Fertigkeiten mit (IW6+2) x10% & IW6 zivilisierte Fertigkeiten mit (IW6+2) x10%
Sprachbegabung	IW6 Sprachen mit (IW6+3) x10% Nachsprechbar
normal intelligent	kann normal lernen wie normale Rassen auch.
geschickte Hände	kann Technik bedienen effektiv einsetzen
Tarn-Vorrichtung	Meist Chameleonhaut o.ä.

Fertigkeiten.:
Persönliche Wahr.
Orientierung
Schleichen & Bal.
Rennen Dauerlauf Spr.
Klettern
Schwimmen
Fliegen
Körperwaffen
Meucheln
Nahkampf-Ausweichen
Fernkampf Ausweichen
archaischer Hausbau
Graben & Buddeln
Tarnen & Verstecken
zivilisierte Fertigkeiten.:
Fremdwesen einschätzen
Türen öffnen
Fangen Spielen
Kriechgang-Kunde
Sprache einschätzen
Befehle befolgen
Technik aktivieren
Selbstversorgung
Nahrungsmittelkunde
tierische Lieder
Kampftaktiken
Bilder verstehen
Schauspielerei
Suchen & Finden
Logisches Denken
Lügen & irritieren
Disziplin & Selbstkontrolle
einfache Medizin
technischer Hilfsarbeiter
Labor Hilfskraft
Tespilot
spezielle Sportart
Videospiele spielen

BEISPIEL-TIERE

Hauskatzen (Haustier)

Stärke 1 Begwegl. 9 Schlaueit 7 EGO 9
LP 9 Akp 14 Ini 9 Trgf 2 kg
NKS 3 40% Biß IW4 Krallen IW3

schnell, Landbewohner, Robust LP+S & Einzelgängerisch, Nachtjäger, stolz, gelehrig
Nachtsicht, Geruchssinn, gutes Gehöhr,

pers Wahrnehmung 80% Schleichen 60% Nahkampf Ausweichen 50%
Schauspielrei 60% Klettern 70% Rennen Dauerlauf 30%
Meucheln 40% Fernkampf Ausw 60% Orientierung 45%
Schwimmen 45% 2W6 zivilisierte Fertigkeiten

Haushund (Haustier)

Stärke 3 Begwegl. 8 Schlaueit 6 EGO 9
LP 12 Akp 13 Ini 8 Trgf 6 kg
NKS 4 60% Biß IW4

Landbewohner, normal, Kämpfer, Edelmut, gute Wahrnehmung Geruch & Gehöhr

Rennen Dauerlauf... 60% Nahk Ausweichen 70%
persöhnliche Wahr 55% Meucheln 45% IW6 Zivilisierte Fertigkeiten

Wildkatze (Raubtier)

Stärke 6 Begwegl. 9 Schlaueit 8 EGO 9
LP 29 Akp 14 Ini 9 Trgf 12 kg
NKS 8 80% Biß IW4 Krallen IW4

klein, Landbewohner, Robust LP+S & Einzelgängerisch, Nachtjäger, stolz, gelehrig
Nachtsicht, Geruchssinn, gutes Gehöhr,

pers Wahrnehmung 80% Schleichen 60% Nahkampf Ausweichen 50%
Schauspielrei 60% Klettern 70% Rennen Dauerlauf 30%
Meucheln 40% Fernkampf Ausw 60% Orientierung 45%
Schwimmen 45% IW6 zivilisierte Fertigkeiten

Wachhund (Wachtier)

Stärke 6 Begwegl. 7 Schlaueit 6 EGO 7
LP 24 Akp 12 Ini 7 Trgf 12 kg
NKS 8 95% Biß IW4

Landbewohner, normal, Kämpfer, Edelmut, gute Wahrnehmung Geruch & Gehöhr

Rennen Dauerlauf... 60% Nahk Ausweichen 70%
persöhnliche Wahr 55% Meucheln 45%

Pferd (Reittier)

Stärke 12 Bewegl. 7 Schlaueit 5 EGO 5
LP 48 Akp 11 Ini 6 Trgf 24 kg
NKS 9 35% Hufe IW2

Landbewohner, normal, Flüchtler

persöhnliche Wahr 60% Orientierung 60% Rennen Dauerl Spr 60%
Schwimmen 60%

Der Unterschied zwischen zivilisierten Haustieren und ihren vielleicht gerademal domestizierten Verwandten ist, daß erstere sich in der Zivilisation wohler fühlen, als in der Wildnis, und dort auch kaum überlebensfähig wären, während Raubtiere und Wachtiere sich sehr schnell an eine Wildnis gewöhnen würden.

Wenn die Werte für eine bestimmte Rasse feststehen, kann man natürlich noch für jedes Individuelle Wesen die Werte anpassen.

Dabei hilft die +IW3-IW3 Methode für die Attribute, welche nicht unter 0 fallen können, und auch nicht über 15 steigen können.

Für Fertigkeiten einfach mit +2W10-IW10 würfeln, was bedeutet, das ein speziell ausgearbeitetes Tier sich meist über den Durchschnitt seiner Rasse erhebt.

Hinweis....:

Tiere können sich auch schon mal gegen ihren zivilisierten Anführer wenden, wenn dieser die Fertigkeit Tiere hüten und kontrollieren nicht gelernt hat. Und je höher das EGO ist, desto eher kann das passieren.

Es ist also nicht Pflicht, irgendwelche besonderen Eigenschaften zu erwähnen.

std **Haustier**

Stärke 2 Beweglichkeit 8 Schlaueit 7 EGO 8 LP 8 Akp 13 Ini 8
Trgf 4 kg NKS 2 30% IW6 Zivilisierte Fertigkeiten 45

Maus	s.klein, schwächlich (LP=1), Sammler, Dieb
Meerschweinchen	klein, schwächlich (LP=1), Sammler, überleben
Kaninchen	klein, schwächlich (LP=1), Flüchtler, überleben
Sittich	s.klein, Luftbewohner, Fragil (LP=1), Sammler, sprachbegabt
Hauskatze	schnell, Robust & Einzelgängerisch, Nachtjäger, stolz, gelehrig
Haushund	normal, Kämpfer, Edelmüt, gute Wahrnehmung Geruch & Gehör
Schlange	Schuppenhaut, Nachtjäger, (giftige Körperwaffe...?)
Fledermaus	klein, Fragil (LP=1), Nachtjäger, Risiko

Elysianisches Silberhörnchen klein, Robust, Sammler, Dieb, Psioniker
Es hat starke Ähnlichkeit mit einem Eichhörnchen, ist aber dafür berühmt, Telepathie und Winterschlaf auf 50% zu können. Sein silbergraues Fell ist sehr auffällig.

Fayizzahrischer Dachs, schnell, Amphibie, Robust, Flüchtler, Sanftmut, gutes Heilfleisch
Er hat starke Ähnlichkeit mit einem Dachs, ist aber viel friedlicher, und ein toller Spielgefährte für junge Fayizzahr.

Sackarathischer Salamander Schuppenhaut, Überleben, Tarnvorrichtung Haut.
Er hat starke Ähnlichkeit mit dem Leguan, ist aber viel scheuer, und versteckt sich gerne. Als zusätzlicher Höhlenbewohner ist er aber gut geeignet.

Lurrackischer SCHURRIA s.groß, Hornhaut, starke, gute Wahrnehmung (alle 3)
Er ist eine Echse mit Hornplatten, ähnlich einer Schildkröte, aber deutlich schneller. Seine Größe erlaubt ihm aber, als Spielgefährte für junge Lurracks zu überleben.

Bullrahischer Maulwurf s.groß, gepanzert, Flüchtler, Risiko, gutes Heilfleisch
Dieser Warmblüter mit starken Panzerungen ist ein Höhlengräber.
Die Tatsache, daß er sehr schnell flieht, aber immer wieder neugierig wieder kommt ist eine Sache, welche immer wieder zu witzigen Situationen führt.

Zylohischer Affe s.klein (LP=1), Dieb, geschickte Hände
Von Fremden teilweise als nahe Verwandte der Zylohs tituliert, sind diesen Wesen oft der einzige Helfer den in einem geheimen Labor arbeitende Zylohs zur Verfügung haben.

Dralltha Kogal Luftbewohner, Fragil (LP=4), Krieger, selbstmörderisch
Diese fliegenden Gaswesen sind relativ gefährlich, und werden in Käfigen gehalten, damit sie sich nicht selbst ausrotten. Denn genau das würden sie tun, wenn sie frei herumgleiten könnten. Denn sie übersehen oft, daß andere Wesen vielleicht kleiner aber viel stärker und haltbarer sind.

Stardust & bright Suns

Fertigkeitsproben

Das sind Würfelwürfe, welche über Erfolg und Mißerfolg entscheiden, oder deren Abstufungen. Es wird normalerweise mit einem Prozentwürfel (oder simulierte) gewürfelt. Dabei wird dann eine Chance festgelegt, welche sich aus Fertigkeitswert, und Modifikationen durch Schwierigkeiten errechnet wird.

Ein Erfolg (E) ist es, wenn die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich der Chance ist. Dies bedeutet es gerade geschafft zu haben und nur unwesentliche Fehler begangen zu haben. Waffenschäden werden normal gewürfelt.

Ein guter Erfolg (gE) ist es, wenn die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich der halben Chance ist. Dies bedeutet es fehlerfrei geschafft zu haben. Waffenschäden werden nicht mehr gewürfelt, sondern es wird das Würfelmaximum angenommen.

Ein Kritischer Erfolg (kE) ist es, wenn die gewürfelte Zahl im Erfolgsbereich ist, und dabei mit beiden Zehnern des W% (IW100) dieselbe Zahl gewürfelt wurde. 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99, 00. Dies bedeutet, es in nicht mehr zu verbessernder Art und Weise geschafft zu haben. Waffenschäden werden gewürfelt und dann noch um das Würfelmaximum erhöht.

Ein Mißerfolg (M) ist es, wenn die gewürfelte Zahl höher ist, als die Chance, aber kleiner oder gleich der verdoppelte Chance. Dies bedeutet wesentliche Fehler begangen zu haben, wobei es aber gegebenenfalls trotzdem noch funktionieren kann.

Ein schwerer Mißerfolg (sM) ist es, wenn die gewürfelte Zahl höher ist als die doppelte Chance. Dies bedeutet, daß der Versuch mit Sicherheit gescheitert ist, aber dafür einige Zeit aufgewendet wurde. Meist genau so viel wie für einen Erfolg nötig wäre.

Ein kritischer Mißerfolg, oder auch Fumble (F) ist es, wenn die gewürfelte Zahl innerhalb des Mißerfolgs-Bereiches liegt, und beide Zehnerstellen Würfel des W% dieselbe Zahl zeigen. Dies bedeutet, einen schlimmen Fehler gemacht zu haben. Manchmal funktioniert die Sache erst einmal, und der Fehler tritt erst später ein, manchmal treten auch direkt irgendwelche fatalen Folgen ein. Da es dafür keine gute Berechnungsart gibt, sollte man hier mit Spielleiterwillkür arbeiten. Manchmal einen Fumble nur zu registrieren, aber die Nebenwirkung geheim zu halten, hat schon einige Spieler mehr als nur ein wenig irritiert.

Reparaturen	(IW6) (Probleme aus den Konstruktionsmodifikationstabellen)
kE & gE	kein Problem
E	(1-5) Unannehmlichkeit; (6) S-P-Fehler
M	(1) Unannehmlichkeit; (2-5) S-P-Fehler; (6) IO-P-Fehler
sM	(1-3) S-P-Fehler; (4-5) IO-P-Fehler; (6) IS-P-Fehler
F	(1) S-P-Fehler; (2-4) IO-P-Fehler; (5) IS-P-Fehler; (6) 2S P-Fehler

IW100 besteht aus zwei zehneitigen Würfeln, wobei der erste für die Zehnerstelle und der zweite für die Einerstelle.

1 & 0	= 10
0 & 1	= 1
0 & 0	= 100

IW_x x-seitiger Würfel

2W6 die Summe von zwei 6-Seiten Würfel

IW6+4 die Summe von 4+ einem 6-Seiten Würfel

IW3 ein 6-Seiten-W
1&2=1, 3&4=2, 5&6=3

IW5 ein 10-Seiten-W
1&2=1, 3&4=2, 5&6=3
7&8=4, 9&10=5

40% Chance	
11,22,33	kE
1-20	gE
21-40	E
41-80	M
81-98	sM
44, 55, 66, 77, 88, 99, 00	F

00	Desaster ???
99	Übler Schaden
88-55	Totales Versagen
44-22	schwere Störung
11	harmloser Fumble

Reparatur
Die daraus resultierenden Probleme gehen davon aus, daß die Reparatur zumindest den Erfolg hatte, daß das zu reparierende System wieder läuft. Mal schlechter & mal besser.

Fertigkeiten-01

Schwierigkeiten von Erfolgs-Proben

	Wm auf % Chance	Meucheln	pers. Wahrnehmung
Null-Problemo	+100	—	Mündung auf der Nase
Routine	+50	—	offene Waffen
harmlos	+40	—	bekanntes Gesicht
extrem leicht	+30	—	Uniform-Imperium
sehr leicht	+20	—	Rüstungs-Art
leicht	+10	—	Uniform-Bereich
standart	+0	Behinderung Wm-20	Rang-Abzeichen
schwierig	-10	Behinderung Wm-50	verdeckte Waffen
komplex	-20	Kampfunfähig 2W6 min	falsche Uniform
schwer	-30	kampfunfähig 1h	verst.Rüstung
sehr schwer	-40	tödlich in 1 min	versteckte Waffen
extrem schwer	-50	TOD	getarnte Rüstung
wahnsinnig schwer	-60	—	getarnte Waffen
Fast unmöglich	-80	—	zerlegt & get. Waffen
eigentlich unmöglich	-100	—	hinten einer Mauer

Es gibt auch Sonder-Abstufungen, welche keine Wms geben, sondern verlangen einen guten Erfolg, oder gar einen kritischen Erfolg zu schaffen, weil es sich dabei um vergleichende Proben gegen automatische Erfolge handelt.

Chancen von 0% und weniger sind immer schwere oder kritische Mißerfolge.

Spielleiter dürfen wenn sie wollen, sie auch als automatische normale Mißerfolge werten, wenn sie gnädig sind.

Die Persönliche Wahrnehmungs-Spalte ist natürlich nur ein Anhaltspunkt, und die Spielleiter-Willkür wird wieder gefordert. Desweiteren sollten dies Proben vom Spielleiter verdeckt gewürfelt werden, und gegebenenfalls auch komplette ignoriert werden, womit er doch die Informationen preisgibt, welche für den Spielverlauf wichtig sind.

Chancen von 100% und mehr, sind immer Erfolge, wobei der Würfelwurf über normal-gut-Kritisch entscheidet.

PERSÖNLICHE WAHRNEHMUNG ist das Training seine Umwelt bewußt wahr zu nehmen, und sich Kleinigkeiten zu merken, oder daran zu merken, ob alles seine Richtigkeit hat, oder nicht. Desweiteren kann diese Fertigkeit auch für Erkennungs-Proben benutzt werden, welche etwas mit guten Sinnes-Organen zu tun haben.

Spielleiter dürfen sie auch als automatische Erfolge werten, wenn sie Würfelorgien vermeiden wollen.

ORIENTIERUNG ist das Vermögen, sich Wege zu merken, oder eine bestimmte Himmelsrichtung einzuhalten. Es kann auch dafür genutzt werden, um in einem unbekanntem Gebäude, zu einem bestimmten Punkt zu kommen.

GEFAHREN-SINN ist nicht, die wir haben keine Probleme mehr Fertigkeit, sondern hilft nur in gefährlichen Situationen zu überleben. Bei Werten von über 80 %, braucht ein Spielleiter dem entsprechenden Spieler nicht mehr sagen, daß er ein schlechtes Gefühl hat, denn wann hat der es denn nicht... Paranoia ist bei solchen Charakteren sehr verbreitet.

Es gibt leider immer wieder Spieler, welche Gefahren-Sinn auf über 100% steigern, und somit der Meinung sind, von nun an vom Spielleiter über jede Gefahr informiert werden zu müssen, und so nicht mehr selbst abschätzen zu brauchen, was passieren kann. Nur dafür ist die Fertigkeit nicht gedacht.

Der Gefahren-Sinn erlaubt eine Ausweichprobe zur Schadensreduktion, obwohl der Angriff aus dem Hinterhalt erfolgt, wenn die Gefahrensinn-Probe direkt nach dem Angriff geschafft wird. „standart“ der Angreifer ist sichtbar; „komplex“ der Angreifer ist in einem Fahrzeug, oder in Deckung; „extrem schwer“ der Angreifer ist ein Robo-Hirn, oder Computer, oder trägt einen PSI-Blocker Helm.

(E) 1/2 Ausweich-Chance; (gE) volle Ausweich-Chance (kE) geschafft

Der Gefahren-Sinn erlaubt ein „ungutes Gefühl“ bei einer „tödlichen Selbstmord-Aktion“.

„standart“, wenn Aktion eine längere Sache ist z.B. Raumflug

„komplex“, wenn Aktion weniger als 1h dauert; „extrem schwer“, bei „sofort“

(E) Haues Gefühl; (gE) längere Sache-1h-sofort (kE) welche Aktion

Fertigkeiten-02

MENSCHENKENNTNIS ist gut, um aus dem Aussehen von Personen (inkl. Fremdassen) auf die Profession zu schließen, welche sie verkörpern wollen, und Informationen über den psychologischen Charaktertyp zu erhalten. Manchmal erfährt man auch etwas über Streß und ähnliches. Es sei aber davor gewarnt, jemanden nicht nur zu durchschauen, sondern dies auch noch laut kund zu tun, denn nur wenige mögen dies, was einem Feinde schafft, und manche fühlen sich so in die Ecke gedrängt, daß sie nun gezwungen sind das Gegenteil dadurch zu beweisen, daß sie den Menschenkenntler niederschießen.

TAKTISCHER KAMPFSINN ist eine Mischung aus persönlicher Wahrnehmung, Orientierung Menschenkenntnis, und Taktik & Strategie. Der Soldat, welcher sich ein Schlachtfeld ansieht, dort abspringt, und sich an den Feinden und Freunden vorbeischiebt (wenn er schleichen kann), und dann wenn dann die Feinde sich zurückziehen an der Stelle wartet, und sie in der Falle hat. Mit anderen Worten, im Kampf ist alles anders, und viele Wahrnehmungsproben werden durch taktischen Kampfsinn ersetzt.

VERHANDELN & DIPLOMATIE ist eine Mischung aus Einschmeicheln, hartem Verhandeln & Posen, dem Wissen um Preise, sowie dem Wissen um die ungeschriebenen Gesetze von Verhandlungspartnern. Meist lassen sich Preise zugunsten des besseren Händlers verschieben, oder andere Boni herausholen.

VERHÖHREN geht auf viele verschiedene Methoden. Die sanfte „ich will dir doch helfen“, oder die trickreiche „Hi Kumpel was geht ab“, oder die harte „mir tut das nicht weh“, oder die Psycho-Terror „nun, wenn er nicht redet, können wir vielleicht etwas finden,...“, hin bis zur brutalen „Rede solange ich deine Worte noch verstehen kann“. Man darf es auf jeder Methode nur einmal versuchen, und jede Zukünftige wird um Wm+S erleichtert, weil man den Willen meist schon angeknackt hat. Im Allgemeinen hat das Opfer einmal einen Rettungswurf gegen (Sx Wi), dessen Erfolg überboten werden muß. Dies bedeutet, daß man einen kritischen Erfolg nicht überbieten kann.

FÜHRUNGSKRAFT ist ein bestimmtes Charisma, welchem andere folgen, nur weil sie an die mentale Stärke und den Fachverstand des Anführers glauben. Es ist die starke Stimme, welche Panik bekämpfen hilft. Meist werden solche Proben NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) gegenüber notwendig, um sie dazu zu bringen den Befehlen zu befolgen, solange sie diese nicht sowiso von selbst befolgen wollten. Es ist nicht immer möglich jemanden, welcher genau weiß, daß man nicht das Recht hat Befehle zu erteilen, welche zu erteilen.

ÜBERZEUGEN & ÜBERREDEN sind zwei Seiten einer Medallie. Überzeugen ist das verwenden von Argumenten, und das Überreden ist eigentlich nur „Zutexten“, bis sich der andere geschlagen gibt. Wird öfter benötigt, um unwillige NSCs dazu zu bewegen einem einen Gefallen zu tun.

MODELLTUM graziell gehen, schön Aussehen, Make-Up-Kunde, Modebewußtsein....

VERFÜHREN ist das Wissen um die sexuelle Selbstdarstellung, sowie um die gewünschten Verhaltensweisen, um den durchschnittlichen NSC erotisch positiv zu beeinflussen, oder dazu zu verführen, mit dem Verführer ein Techtel-Mechtelt zu haben.

LEHREN & TRAINIEREN sind das Wissen um die erfolgreiche Weitergabe von Wissen und Fertigkeiten, sowie die Möglichkeiten dies auf verschiedenen Arten zu tun.

Dieses in Polizeiuniform geprellte und schwer bewaffnete alte Grauhaar ist wohl zu lange am Schreibtisch eingesetzt gewesen, und wäre wohl lieber woanders.

„Leute, im Laub verstecken, die Feinde einsickern lassen, und wenn sie direkt neben euch sind hochkommen...“

„Nun, der Preis ist gut, nur über die Menge müssen wir wohl noch einmal reden...“

„Hast Du was Du wolltest?“.... „Nein, aber dafür tausend Dinge aus seiner Kindheit“

„isch jaje nitz“ blut, tropf, siff

„Zehn links, zehn rechts und Zwanzig von vorne.“
.... „los!“

„Johjo Chef machen wir“

„Also, wenn sie jetzt die Hand von der Pistole nehmen, kann ich mal eben rüber laufen zum....“

„Wie konnte ich dich nur solange nicht bemerken, ...? Gib zu, Du hast dich versteckt....“

Der Unterschied zwischen MEDIZIN & XENO-MEDIZIN ist, ein negativer WM von -20, und die Tatsache das Xeno-Medizin sich auf eine bestimmte andere Rasse spezialisiert hat, als auf Menschen.

Bei unversorgten Wunden heilt der Körper (Ko x1) LP/ Monat

Erste Hilfe - Blutung stoppen (je)	Wm	(1 min)
leichte Wunde Blutung O	+50	Routine
Wunde Blutung I	+10	leicht
schwere Wunde Blutung IW6	+0	standard
Komatös Blutung IW6	-10	schwierig
Tödliche Wunde	-10 je min	TOD

Bei versorgten Wunden heilt der Körper (Ko x2) LP/ Monat

Bei mit altmodischer Medizin, oder Heilkunde versorgten Wunden heilt der Körper (Ko x4) LP/ Monat

High-Tech Chirurgie (heilt 1 LP je Wunde)	Wm	(30 min)
leichte Wunde	+10	leicht
Wunde	+0	standard
schwere Wunde	-10	schwierig
Komatös	-20	komplex
tödliche Wunde	-40	sehr schwer

High-Tech-Chirurgie muß innerhalb der ersten Stunde nach der Verwundung, also in der goldenen Stunde erfolgen.

(E) heilt 1TP je (gE) heilt 2 TP je (kE) heilt 3 LP
(M) nichts (sM) kostet 1LP (F) kostet IW6 LP

High-Tech-Regeneration (heilt 1 LP je Wunde) (24 h)	(je Tag Regeneration)	Tage
Setzt den Einsatz von 1 Dosis Regenerum (alpha) pro Tag voraus, aber nur 1 Probe.		
leichte Wunde	+0	standart
Wunde, oder kleine Gliedmaße regen.(Finger, Hand o.ä.)	-10	schwierig
schwere Wunde, oder Gliedmaße regen.(Arm, Bein o.ä.)	-20	komplex
Komatös, oder Organ regen. (Lunge, Herz o.ä.)	-30	schwer
tödlich, oder Vollregeneration	-40	sehr schwer

Die High-Tech-Regeneration hat dieses Problem nicht. Aber nur, wer in der goldenen Stunde nach dem TOD eingefroren wurde, hat eine Chance

(E) heilt 1TP je (gE) heilt 2 TP je (kE) heilt 3 LP
(M) nichts (sM) kostet 1LP (F) kostet IW6 LP

Identifizieren ist leicht, aber das Aufheben ist es ohne Medizin nicht.

Krankheit identifizieren	Wm +0	standart
Gift identifizieren	Wm +0	standart
Allergien identifizieren	Wm -20	komplex
Krankheiten ohne Medizin beheben	Wm -30	schwer
Gifte ohne Medizin neutralisieren	Wm -30	schwer
Krankheiten & Gifte verlangsamen	Wm -10	schwierig

„wir haben eine Sauerstoff-Flasche, 10m Kupferdraht, eine Armband-Uhr mit 3 Zeiten, und 20ml Öl, also laßt uns eine Schweißgerät bauen.“

IMPROVISIEREN VON GEGENSTÄNDEN ist nur in der Lage rudimentäre Gegenstände für andere Verwendungen zur Benutzung umzubauen. In Verbindung mit anderen technischen Fertigkeiten ist es jedoch auch zu komplexeren anderen Dingen brauchbar, wie z.B. aus einer Robot-Fernbedienung mal eben ein Funk-Gerät zu machen.

z.B.
HyperTR-Abschaltung durch Überlast beheben
Hyper-Tech Routine
Raumschiff B/R standard
Elektrik schwer, denn wie funktioniert denn die Schaltung ???

TECHNISCHE FERTIGKEITEN sind oft übergreifend. Somit brauch man auch nicht alle erlernen, denn der Unterschied ist nur, womit man wohl hauptsächlich zu tun hatte.

Die Bauen & Reparieren-Fertigkeiten erlauben so ziemlich jedes Problem mit dem Fahrzeug in den Griff zu bekommen, wobei spezialisierte technische Fertigkeiten sich nicht um den Ort, oder die Herkunftstechnik kümmern, aber mehr Schwierigkeiten hätten nur annähernd verwandte Probleme zu lösen. Die technischen Allroundfertigkeiten wie Mechanik und Elektrik könne zwar fast jedes Problem lösen, nur haben sie nicht den tiefen Einblick in die Problematik und scheitern oft daran, daß sie sie in der Komplexität verlieren.

Fertigkeiten-04

TIER-TRAINER ist die Fertigkeit, Tiere auszubilden, wie z.B. Pferde einreiten.

PSYCHOLOGIE ist sowohl die Erkenntnis von psychischen Schemata, als auch ggfs. der Versuch zu beeinflussen oder zu heilen.

XENO-PSYCHOLOGIE, entspricht der normalen Psychologie, geht aber von einer bestimmten Fremdrasse aus.

MULTIMEDIAKUNST ist bestimmend für den Umgang mit der modernen Kunst, oder Musik-Erstellung. Tri-Video, Synthesiser, Computer, Holo-Bilder.....

TIERE HÜTEN & KONTROLLIEREN ist die Fähigkeit von anderen Tieren als Leittier akzeptiert zu werden, und sie als Herde zu führen.

ZUTEXTEN & VOLLOUATSCHEN ist die Fähigkeit jemanden mit soviel gesprochenem Wort zu belästigen, bis dieser sich generet abwendet, oder aufgibt.

SPRACHE & SCHRIFTKUNDE beinhaltet Lesen, Schreiben, sprechen und Verstehen bestimmter Sprachen, als auch die einfache bis schwere Prosa

THEOLOGIE ist das Wissen um Religionen und deren Gesetze, als auch das Leben danach.

KOMMUNIKATION & ELEKTRONISCHE-VERTEIDIGUNG bedeutet, daß man im Umgang mit Hyperfunk, UKW, oder Laserkommunikation, als auch im Umgang mit ECM & ECCM ausgebildet ist.

SPRENGSTOFFE & BOMBEN BAUEN & ENTSCHÄRFEN beinhaltet auch das Wissen um gute Ansatz-Punkte, und die Einschätzung des wahrscheinlichen Schadens.

ALLGEMEINE PHYSIK / CHEMIE / BIOLOGIE erlaubt das Verwenden von Forschungslabors, welche sich mit derartigen Problemen herumschlagen, als auch Schätzungen über wahrscheinliche Problemlösungen.

Bei **GEOLOGIE & METALLURGIE** geht es um die Verwendbarkeit von Bodenschätzen, als auch um Statik von natürlichen Strukturen.

HÖHERE MATHEMATIK bedeutet, auch schwierige mathematische Probleme ohne Computer berechnen und somit lösen zu können.

COMPUTER PROGRAMMIEREN beinhaltet sowohl das Neuschreiben von Programmen, als auch das „Hacken“ und Knacken von Sicherheitsprogrammen.

HYPERPHYSIK & GRAVITIK & ENERGIE-FELDER ist die Fertigkeit, in der man sich nicht nur mit den Auswirkungen, sondern mit der Vorausberechnung dieser harmlosen kleinen Effekte befaßt.

ASTROGATION & NAVIGATION beinhaltet sowie Raum-Navigation, als auch planetare Navigation, sowie auch Sternenkartenkunde.

Viele der Fertigkeiten bedürften eigentlich keiner weiteren Erläuterung, aber aus Gründen der Vollständigkeit, und für unerfahrene Spielleiter...

allgemeine Sprachen
Interkosmo
Lurrack
Fagizzahr
Zyloh
Brullrah
Elysianisch
Sackarathas

Planetensprachen
Terra-Englisch
Esperanto-Detroit-Slang
Lurrack-Mesio-Slang
.... usw...usw ...usw

Kom, ECM & ECCM ist auf Raumschiffen eine ähnlich wichtige Fertigkeit, wie Astrogation.

Ja, man kann mit Chemie Bomben bauen und mit Statik-Ingenieur die Schwachstellen in der Struktur direkt angreifen.

z.B. mal eine Überschlags-Rechnung, in der man abschätzt, ob einen der Bordrechner nicht glattweg belügt.

Mit wieviel kinetischer Energie man eine Herbermann-Rellog-Schild beschießen muß, bis er einen Rib zeigt, ohne sich aufzulösen....

HOCHENERGIE-PHYSIK kümmert sich hauptsächlich um Reaktoren und Energieversorgungen, und der Vorausberechnung von Dimensionierungen und den Auswirkungen auf die Umgebung.

TAKTIK & STRATEGIE ist nötig, um abzuschätzen, was Gegner wohl im Kampf tun werden, und ist somit im Kampf wichtig.

GENETIK ist medizinische Biologie unter Verwendung genetischer Modifikationen, und dem Erstellen von bestimmten Medikamenten.

XENO BIOLOGIE befaßt sich hauptsächlich mit der Biologie von bestimmten Fremdassen, oder Aliens.

Bei der **NAHRUNGSMITTEL CHEMIE** geht es hauptsächlich um die industrielle Herstellung von Nahrung und deren Veredelungen, oder Mischungen.

Bei der **INDUSTRIELLEN CHEMIE** geht es hauptsächlich um Herstellung und Verarbeitungen von Materialien, als auch um deren physikalischen Eigenschaften.

KYBERNETIK ist die medizinische Verbindung zwischen Technik und Biologie, sowie der Herstellung von kybernetischen Ersatzteilen, und der medizinischen Anbringung derselben.

UNBEWAFFNETER & BEWAFFNETER NAHKAMPF & KÖPEREIGENE WAFFEN befassen sich mit dem Nahkampf und geben die Grundtrefferchance an. „Unbew. Schaden IW(Stufe/2)“

PISTOLEN & GEWEHRE, SCHWERE WAFFEN, WURFWAFFEN, ARCHAISCHE WAFFEN bilden die Grundtrefferchance, für diverseste Infanteriewaffen, nicht für Geschütztürme.

MEUCHELN & KRITISCHE TREFFER ist eine sehr gefährliche Fertigkeit, mit der sowohl Charaktere, Tiere und Roboter, mit Infanteriewaffen außer Gefecht gesetzt werden können. gegen Fahrzeuge und Gebäude ist sie jedoch wirkungslos.

NAHKAMPF-AUSWEICHEN/PARADE, FERNKAMPF AUSWEICHEN sind Verteidigungs-Fertigkeiten.

SCHLEICHEN & BALACIEREN hat viel mit Gleichgewichtssinn und der Fähigkeit sich langsam und kontrolliert zu bewegen zu tun.

RENNEN, DAUERLAUF & SPRINGEN ist die FERTIGKEIT, auf welche Rennproben gewürfelt werden, als auch die Fähigkeit weit und oder hoch zu springen.

SCHWIMMEN & TAUCHEN kann man ja etwas können, selbst, wenn man diese Fertigkeit nicht direkt gesteigert hat, aber mit Ausrüstung in unruhiger See.... ist da was anderes.

NIEDRG- / NULL-G-BEWEGUNG ist die Fertigkeit, mit welcher man trotz fehlender Schwerkraft problemlos zurecht kommt.

HOCH-G-BEWEGUNG ist die Fertigkeit, trotz stark erhöhter Schwerkraft zu handeln, ohne sich dabei selbst zu verletzen.

In den meisten Fällen werden die wissenschaftlichen Fertigkeiten eher Wissen preisgeben, als selbst etwas bewirken.

Nur die medizinischen Fertigkeiten haben da etwas mehr zu tun, denn eigentlich sind sie ja zu Hälfte handwerklich. Zum Glück nimmt uns die Technik viele Probleme ab, und erleichtert dem handwerklich ungeschickten Medizinprofessor seine Arbeit durch einfache Automatisierung.

Auf die Frage womit man Geschütze feuert... Pilotenfähigkeiten, denn es kommt auf die Bedienung von Steuerelementen an, und nicht auf möglichst gute Körperbeherrschung und Reflexe.

Kampf und Körper sind natürlich sehr nahe Verwandte, und so werden viele Nahkämpfer wohl auch die körperlichen Fertigkeiten trainieren.

Andererseits bedeutet ein Sportler zu sein nicht unbedingt auch gut kämpfen zu können.

Manchmal sind nämlich gerade Sportler so sehr in ihre eigenen Bewegungen verliebt, daß sie Konzentration abbauen, statt sie zu fördern.

TANZEN ist die Fertigkeit sich zu Musik zu bewegen, als auch grazile, sportliche, oder gesellschaftliche Tänze durchzuführen.

AKROBATIK & ABROLLEN ist für Bodenturnen, Stürze abfangen und für das Zwängen durch engere Öffnungen wichtig.

KLETTERN ist das Bergsteigen mit & ohne Seil, oder auch das Fassadenklettern.

REITEN befaßt sich mit Reittieren, und kann nur bedingt als Ersatz zum „Bike-Pilotieren“ eingesetzt werden Wm-20.

SPEZIELLE SPORTART steht für besondere Sportarten, welche einfach in ihren Vielfalt existieren, und einzeln gelernt werden müßten, aber welche aufzuführen zu aufwendig wäre. Spielleiter dürfen sich gerne solche Sportarten ausdenken.

ÜBERLEBEN IN DER WILDNIS ist die Fertigkeit Wasser, Nahrung und Schutz zu finden, selbst wenn man keine Ausrüstung hat, und erleichtert das Vermeiden von Gefahren durch Tiere.

TIERE JAGEN ist die Fertigkeit Fallen zu stellen, sich Plätze zu suchen und sich selbst zu verstecken, an denen Tiere leicht zu Jagen sind. Desweiteren hilft sie Jagd-Techniken für bestimmte Tiere zu kennen, oder zu finden.

SENSORBEDIENUNG ist die Fertigkeit, mit Sensoren von Fahrzeugen, als auch mit kleinen Scannern umzugehen.

SCHNELLESEN ist die Fertigkeit viel geschriebene Information aufzusaugen, und zu verarbeiten, ohne sie damit zu verdauen.

PILOT (divers) ist die Fähigkeit Fahrzeuge zu bedienen, und zu steuern, als auch gegebenenfalls besondere Manöver zu machen, ohne Unfälle zu provozieren.

JAGDPILOT ist die Fertigkeit mit Raumbooten, Raumschiffen, Schwebern, Flugzeugen, oder anderen sehr schnellen Fahrzeugen, Angriffen auszuweichen, und somit den Schaden zu verringern.

WAFFEN BEDIENEN (divers) ist die Fertigkeit, Mit Waffen bestimmter Kategorien auch zutreffen.

STEINMETZ, SCHREINER, SCHMIED sind handwerkliche Fertigkeiten, welche auf archaischen Welten gut zu gebrauchen sind, denn dabei handelt es sich um schwere körperliche Arbeit.

HAUSHALTS-ARBEIT beinhaltet, alle Formen der „Do-it-Youself“ Hausarbeit, sowie auch das Wissen um einfache Waren-Bestands-Kalkulation.

KOCHEN & BACKEN ist die Fertigkeit, mit der man aus normalen Lebensmitteln wohlschmeckende Speisen zaubert, oder verhindert, daß jemand anderes sie zu leichten Giften zusammenmixt.

HAUSBAU & TRANSPORTMITTEL BAUEN beinhaltet die einfache Technik archaischer Welten, welche nicht an die einfache Mechanik heranreicht.

Vom durchschnittlichen Abenteurer eher etwas belächelt gibt es doch einige hochgeachtete Charaktere, welche nicht viel anderes als tanzen können. Meist zahlt irgendeine Unterhaltungs-Industrie gern für solche Personen.

Genauso mit den Sportarten. Zum direkten Überleben eher unwichtig, aber in der Unterhaltungs-Brache teuer bezahlt.

Die Wildnisfertigkeiten sind nur wichtig, wenn man sie nicht hat, und die Technik tatsächlich mal total versagt hat.

Im allgemeinen hat sich aber bewährt, es zuzulassen, wenn es sich so gerade eben begründen ließ, wenn Aufgrund von anderen Fertigkeiten, oder Hintergrund, Charaktere durch Allgemeinwissen einfache Probleme lösen können.

z.B. sollte ein guter Pistolenschütze in der Lage sein, eine Pistole zu zerlegen, zu säubern und wieder zusammensetzen. Selbst ohne Probe auf Waffen bauen & reparieren.

Niemand sagt, daß Hausarbeit wirklich leicht sei.

REPARATUREN an Fahrzeugen, Gebäuden & Robotern.

Es wird erst einmal von einer Std Reparaturzeit von 1h ausgegangen.

Hierbei haben dann der Erfolg der Probe Auswirkung auf die nötige Zeit.

E = 1h, gE = 1/2h, kE 1W6 min, M 1W6 h, sM Ausfall 1h Arbeit, kM Fumbell

Wm	besondere Bedingungen	
-20	schlechte Ersatzteillage	zu wenig,
-30	kritische Ersatzteillage	nur Schrott, Zeit x2
-50	keine Ersatzteile verfügbar	nur die zu reparierenden Teile, Zeit x 5
-50	kein Werkzeug verfügbar.	
-30	nur falsches Werkzeug verfügbar	
-20	nur improvisierte Werkzeuge	
-10	unter Zeitdruck & Streß	in dringenden Situationen
-20	versucht Zeit zu schinden	Zeit x3/4
-30	arbeitet mit fliegenden Fingern	Zeit x1/2
+10	läßt sich Zeit	Zeit x2
+20	darf daran herumtüteln	Zeit x4
+30	ist quasi ein Forschungsprojekt	Zeit x10

Wm	was	wieviel
+20	Robot Rüstung	gesamte Rüstung
+50	Robot Rüstung	1 Stufe.
-40	Robot LP	tödliche Wunde
-30	Robot LP	komatöse Wunde
-20	Robot LP	schwere Wunde
-10	Robot LP	mittlere Wunde
+0	Robot LP	leichte Wunde
+10	Robot LP	je LP
~	Robot-Einbauten	je Gerät.
+0	Fahrzeugpanzerung	5 FSP
+50	Fahrzeugpanzerung	1 FSP
+0	Fahrzeug Rumpf	1 FSP
-20	Pilot o.ä. Wm Schaden	gesamter Wm
+0	Pilot o.ä. Wm Schaden	je Wm-5
-10	Geräte Wm Schaden	gesamter Wm
+10	Geräte Wm Schaden	je Wm-5
-20	Geräteausfall	je Gerät

(Bei nicht klassifizierbaren, oder besonderen technischen Reparaturen)

+50	Routine-Problem	Zeit x1/4
+30	Extrem leichtes Problem	Zeit x1/2
+20	sehr leichtes Problem	Zeit x3/4
+0	standard Problem	Zeit x1
-20	komplexes Problem	Zeit x2
-30	schweres Problem	Zeit x3
-40	sehr schweres Problem	Zeit x4
-50	extrem schweres Problem	Zeit x5
~	(noch schwerere Probleme)	Zeit x 1W30

Bei Reparaturen wird davon ausgegangen, daß Ersatzteile verfügbar sind, und die Reparaturen etwas wieder völlig herstellen.

Außerdem ist es möglich, daß man nicht versucht, alles auf einmal zu reparieren, sondern in mühsamer Kleinarbeit an Beschädigungen herumdoktert, und sie so nach und nach reduziert.

Dies wird gerne getan, wenn die gelernte Fertigkeit zu niedrig erscheint.

Wenn mehrere zusammenarbeiten, dann bringt der erste 1 Mann-Stunde, jeder zweite bis Ste 1/2 Mann-Stunde & ein Wm+2 x gelernte Stufe.

3 Techs der Stufe 4 schaffen es also in der halben Zeit, und haben einen Wm+12.

Wenn jetzt jemand den Nachteil hat, nicht teamfähig (wm-30), oder kaum teamfähig (Wm-10) zu sein, dann bringt er einen negativen Wm mit ein, aber der Zeitfaktor bleibt.

Stardust & bright Suns

PP sind Psi-Punkte, was ein Reservoir ist, was sich durch den Einsatz von Psi verbraucht.

PSI Fertigkeiten

Diese Fertigkeiten sind limitiert, dadurch daß sie nur von ausgebildeten Psionikern eingesetzt werden können, und von der Allgemeinheit eher ablehnend behandelt werden, denn niemand mag es, wenn da ein Equivalent einer wandelnden Waffe völlig unkontrolliert durch die Gegend wandelt. Selbst Elysianer, von welchen bekannt ist, daß sie psionisch begabt sind, haben es nicht leichter deswegen. Höhere Preise, unhöflichere Behandlung, oder sehr viel schneller benutzte Waffen, wenn es um Gefahreneindämmung geht. Manchmal ist es auch verboten, als Psioniker bestimmte Planeten zu betreten.

MENTALER BLOCK § 5 PP (\$ 5) [Wi] Wm+O (solange Konzentration besteht)
Telepathie; Suggestion; Hypnose werden geblockt, sofern sie nicht eine um mindestens eine Kategorie besseren Erfolg haben. Jeweils eine Probe pro Angriff.

TELEPATHIE (\$ 5) [Em] (solange Konzentration besteht)
Anwesenheit spüren, von Lebewesen (ohne Psi-Blocker) 1 PP Wm+IO (Psi x Int)m
Gedankenlesen auf Sicht 2 PP Wm+O
Feste Gedankenverbindung § 5 PP Wm-IO
(E)-Psi x 1 Km (gE)- Psi x 1 L-Sec (kE)- Psi x 1 Licht-Jahr
Gedankenmuster suchen 1 PP Wm+O
(E)-Psi x 1 Km (gE)- Psi x 1000 km (kE)- Psi x 1 L. Sec
aktiven Psi-Einsatz spüren § 2 PP Wm -IO (Psi x Int)m

SUGGESTION (\$ 5) [Em] (solange Konzentration besteht)
Gedankensprache an Telepathen senden 1 PP Wm+2O (Psi x Wi)L. Sec.
Gedankenworte Senden auf Sicht 2 PP Wm+O
Feste Gedankenverbindung § 10 PP Wm-IO
(E)-Psi x 1 Km (gE)- Psi x 1 L-Sec (kE)- Psi x 1 Licht-Jahr
Befehl zur sofortigen Ausführung § 5 PP Wm-(Ziel Wi-3)
(Nur mit freier Sicht, oder bestehender Gedankenverbindung)
Psi-Schlag (ohne Rüstung) IW4+ Psi/4 Akp 15 PP Wm -(Ziel Wi x 3) (geortet)

TIEFEN-HYPNOSE (§§) [Wi]
Selbsthypnose (Angst-Schmerz-Bekämpfung) § 1 PP Wm-IO für 1 min
AKP-Verluste um (E) 1; (gE) IW6; (kE) alle vermindert, inkl Stunnertreffer, mit dem Nachteil, daß die Stunnerwirkung trotzdem gerechnet wird, denn es gibt da noch die Verletzungsgrenze und ein kurzes Unterbrechen bewirkt den vollen Stunnereffekt.
Heilhypnose (AKP-Mali verringern) 20 PP Wm-(freiwilliges Ziel Wi)
es dauert etwa eine Stunde Wm-(Wi x 3)
jede einzelne Wunde wird von den AKP-Mali um 1 Stufe gesenkt.
Befehl / Gehirnwäsche 20 PP Wm-(freiwilliges Ziel Wi)
es dauert etwa eine Stunde Wm-(Wi x 3)
Damit kann man sich relativ gehorsame Diener erschaffen.
Befragung 10 PP Wm-(freiwilliges Ziel Wi)
es dauert etwa 10 min Wm-(Wi x 3)
Damit bekommt man viele Antworten, von denen das Opfer oft selbst nichts weiß.

(§§) längere Aktion
(\$ 5) Komplexe Aktion
(\$ 2) standard Aktion
(\$ 1) einfache Aktion

§ Diese Fertigkeit darf aufrechterhalten werden, und senkt das PP-max um das doppelte der angegebenen PP-Kosten, und einmalig werden die doppelten Kosten abgezogen. Dabei treten Wm-5 auf jede normale Fertigkeit (nicht Rettungswurf) und Wm-10 auf jede weitere PSI-Fertigkeit auf.

Es wird erst einmal eine Probe gemacht, wobei nur über Erfolg oder Mißerfolg entschieden wird. (keine kritischen Erfolge-Fehler)

Dann, wenn eine Streß-Situation kommt, z.B. Kampfrunde, wird erneut gewürfelt, um die separate Qualität in jenem Moment zu erhalten.

Feste Gedankenverbindungen sind immer nur einseitig, solange man nicht zwei davon hat. Beide lesen, oder beide senden, oder einer liest und sendet.

Bei Heilhypnose werden keine LP-geheilt, man wird nur besser mit den Schmerzen fertig.

PSI-Fertigkeiten-01

PYROKINESE	(§ 5)	[Log]	
Feuerzeugflamme		§ 1 PP Wm+O	(Psi + Wi) m
Lichtkugel (eigene Hand, oder selbst das Zentrum)		§ 5 PP Wm+O	(Psi + Wi)/2 m 1 min
Flamende Hand (2W6+ PSI/2) En-Schaden		§ 2 PP Wm-IO	Nahkampf
Feuerkugel (2W6+ PSI/3) En-Schaden		3 PP Wm-2O	(Psi + Wi) m
Flammenlanze (3W6+ PSI/2) En-Schaden		5 PP Wm-3O	(Psi x Wi) m

TELEKINESE	(§ 5)	[Wi]	
Schubs mit St= Psi/3(oder Knopfdruck)	1 PP	Wm+IO	(Psi + Wi) m
Schweben lassen maximal Psi kg		§ 4 PP Wm+O	(Psi + Wi) m 1 min
starkes Schweben maximal Psi x IO kg		§ 8 PP Wm-IO	(Psi)/2 m 1 min
kinetischer Stoß mit St = Psi als Angriff NKS (Psi/3 + Stufe Telekinese)		2 PP Wm-IO	(Psi + Wi) m
Kinetischer Schlag mit St=Psi als Angriff Objekt-Schaden + NKS (Psi/3 + Stufe Telekinese)		§ 3 PP Wm -2O	(Psi) m 1 Angriff
Kinetischer Bolzen (2W6 + Psi /2) ball. Schaden		5 PP Wm-3O	(Psi x Wi) m

ENERGETINESE	(§ 5)	[Inf]	
kleiner elektrischer Funken (1 TP Energie)		1 PP Wm+IO	(Berührung)
Stromstoß (Schmerz & Elektrowirkung)		5 PP Wm+O	(Berührung)
Computer braten (1 Computer zerstört)		10 PP Wm+O	(Berührung)
Schockhand (1 W(Psi)-Rs En Rd-kampfufähig)		2 PP Wm+O	(Berührung)
Schockbolzen (1 W(Psi/2)-Rs En Rd-kampfufähig)		3 PP Wm-IO	(Psi + Wi) m
Blitzschlag (2W6+PSI/2 En-Schaden)		4 PP Wm-2O	(Psi x Wi) m

PSI-KAMPF-PARADE	(§ 2)	[Em]	
Selbstverteidigung		§ 1 PP Wm+O	(selbst)
(E) 1/2 Schaden (gE) 1/4 Schaden		(kE) kein Schaden	
Fernparade		§ 3 PP Wm-IO	(Psi) m
(E) 1/2 Schaden (gE) 1/4 Schaden		(kE) kein Schaden	
Telepathie oder Suggestion abwehren		§ 4 PP Wm+O	(selbst)
Abwehr erfolgreich, wenn innerhalb derselben Erfolgskategorie			

SELBSTTELEPORTATION	(§ 5)	[Log]	
auf Sicht, ohne Hindernisse, ohne Ausrüstung & Kleidung		20 PP Wm+O	
(PSI + Log) m +O PP Wm+O		;(Psi x Log) m +10 PP Wm-5	
(PSI x Log) x10m +20 PP Wm-IO		;(Psi x Log) x100 m +30 PP Wm-15	
(PSI x Log) x100 km +40 PP Wm-2O		;(Psi x Log) x1 lsec +50 PP Wm-25	
ohne Sicht, oder andere genaue gedankliche Zielerfassung		+5 PP Wm-IO	
trotz Hindernisse		+5 PP Wm-5	
mit Kleidung		+5 PP Wm-5	
mit Kleidung & Ausrüstung		+10 PP Wm-10	

TELEPORTATION von Gruppen	(§ 5)	[—]	
(entspricht der Selbst-Teleportation mit Wm +10)			
je anwesende Person +10 PP (inkl selbst)			

(§§) längere Aktion
 (§ 5) Komplexe Aktion
 (§ 2) standard Aktion
 (§ 1) einfache Aktion
 § Diese Fertigkeit darf aufrechterhalten werden, Erklärung auf der Seite PSI-Fertigkeiten-O1.

Es ist nicht der Schubs der schadet... aber vielleicht der Fall, oder das, was der Knopfdruck auslöst. Es dürfen auch ggfs. Gegenstände losgerissen werden, sofern sie sich nicht bewegen.

Der Stromstoß kann auch zum Wiederanregen der Herz-Tätigkeit benutzt werden. Ähnlich wie ein normales Stromkabel.

Kampf-Psi-Schaden wird wie Waffenschaden behandelt.

Es dürfen auch ähnlich den anderen Verteidigungen Psi-Kampf-Paraden zurück-Behalten werden.

Bei eine guten Erfolg nur 1/2 PP Kosten bei einem Kritischen Erfolg nur 1/4 PP-Kosten

Eine Selbstteleportation ist am anfang schwerer, dafür aber leichter zu erlernen, während eine Gruppteleportation sehr viel mehr Kraft kostet.

HYPERTUNNEL	(§ 5)	[—]	wird 1 min offen gehalten
kleines Tor mit ca 2 m Durchmesser		§ 30 PP	Wm+0
Tor mit ca 5m Durchmesser		§ 40 PP	Wm-10
großes Tor mit ca 25m Durchmesser		§ 50 PP	Wm-20
sehr großes Tor mit ca 125 m Durchmesser		§ 60 PP	Wm-30
extrem großes Tor mit ca 500 m Durchmesser		§ 70 PP	Wm-40
(Nur in den Hyperraum hinein, oder hinaus)		+0 PP	Wm+0
(Psi) 1. sec		+10 PP	Wm-10
(Psi) 1. Wochen		+20 PP	Wm-20
(Psi) 1. Jahre		+30 PP	Wm-30

VISUELLE ABSCHIRMUNG	(§ 5)	[Me.]	(solange Konzentration besteht)
Schatten vertiefen (schwieriger zu entdecken)		§ 1 PP	Wm+10
Lichtquelle (beleuchtet (Psi) x 2 m Radius	§	2 PP	Wm+10
Aussehen verändern (erschwert Identifikation)		§ 3 PP	Wm+0
Visuelle Unsichtbarkeit (pers-Wahrnehmung)		§ 5 PP	Wm-10
Bei einer vergleichenden Probe wird man erst von Charakteren entdeckt, welche die Pers. Wahrnehmungsprobe mit der gleichen Erfolgskategorie schaffen. Solange es nur visuelle Wahrnehmungen statt auch Akustik sind, Wm-50.			
Visuelle Illusion (großes 3-D-Holobild)		§ 10 PP	Wm-20 (Psi)m Radius

BALLISTISCHES SCHUTZFELD (selbst)	(§ 5)	[Wi]	(solange Konzentration besteht)
Schutzpanzer gegen ballistische Waffen		§ 5 PP	Wm+0
(E) Schaden/2 (gE) Schaden/4		(kE)	kein Schaden
ENERGETISCHES SCHUTZFELD (selbst)	(§ 5)	[Wi]	(solange Konzentration besteht)
Schutzpanzer gegen energetische Waffe		§ 5 PP	Wm+0
(E) Schaden/2 (gE) Schaden/4		(kE)	kein Schaden
BALLISTISCHES SCHUTZFELD (groß)	(§ 5)	[—]	(solange Konzentration besteht)
Schutzpanzer gegen ballistische Waffen		§ 20 PP	Wm+0
(E) Schaden x 3/4 (gE) Schaden x 1/2		(kE)	Schaden x 1/4
ENERGETISCHES SCHUTZFELD (groß)	(§ 5)	[—]	(solange Konzentration besteht)
Schutzpanzer gegen energetische Waffe		§ 20 PP	Wm+0
(E) Schaden x 3/4 (gE) Schaden x 1/2		(kE)	Schaden x 1/4

SELBSTHEILUNG	(§§)	[Ko]	
Blutung stoppen	sofort/ permanent	1 PP	Wm+0
leichte Wunde heilen	1h /permanent	1 PP	Wm+0
Wunde zu leichte Wunde	3h /permanent	6 PP	Wm+0
schwere Wunde zu Wunde	6h /permanent	18 PP	Wm-10
komatöse Wunde zu schwere W	12h / permanent	48 PP	Wm-20
Krankheit heilen	1h / permanent	5 PP	Wm-20
Gift neutralisieren	1h / permanent	6 PP	Wm-20

PSI-HEILUNG ANDERER	(§§)	[Em]	
Wie Selbstheilung, aber		PP x2	Wm-10

WINTERSCHLAF	Körperfunktionen reduzieren	(§§)	[Wi]
bis zum Weckereignis		10 PP	Wm +0
bis zu einem bestimmten Zeitpunkt		15 PP	Wm -10
(E) 1 zu 100 (gE) 1 zu 350		(kE)	1 zu unendlich

bei einem guten Erfolg
nur 1/2 PP Kosten
bei einem kritischen Erfolg
nur 1/4 PP-Kosten

(§§) längere Aktion
(§ 5) Komplexe Aktion
(§ 2) standard Aktion
(§ 1) einfache Aktion
§ Diese Fertigkeit darf
aufrechterhalten werden,
Erklärung auf der Seite PSI-
Fertigkeiten-01.

solange Konzentration
besteht heißt, daß es keine
andere Aktion geben darf.
Dies bedeutet aber auch,
nur eine Probe zu machen,
bis die Konzentration
zerbricht. Ein
Aufrechterhalten ist
weiterhin erlaubt.

Die Schutzfelder sind mit
Energieressourcen
anmeßbar, und erscheinen
als schutzschirmähnliche
Strukturen auf Sensoren.

große Schutzfelder
beeinträchtigen auch die
eigenen Waffen, von
Verbündeten und deren Psi-
Kampf. Selbst-Felder
behindern nur einen selbst.

Während des Heilvorganges,
oder des Winterschlafes ist
keine PP-Regeneration
möglich.
Es tritt keine wirkliche
Entspannung ein.

Ein kritischer Fehler könnte
jetzt echt peinlich
werden.....

Stardust & bright Suns

Immer wieder soll es vorkommen, daß es nicht möglich, oder gar ungewollt ist, einen Kampf zu vermeiden.

Der Infantriekampf

Darin geht es darum feindliche Charaktere durch Verletzung auszuschalten, oder zu Flucht zu zwingen. Dies passiert meistens durch den Einsatz von Waffen. Jene werden gezielt auf den Gegner gerichtet und aktiviert, in der Hoffnung, daß sie treffen, und dabei eventuelle Panzerung zu durchschlagen.

Es sei darauf hinzuweisen, daß niemand bis zum letzten kämpfen wird, wenn er eine andere Möglichkeit hat. Flucht ist eine gern genutzte Alternative. Sollten dann aber die Charaktere anfangen jeden Flüchtenden zu töten, sollten sie als Spielleiter sich überlegen, warum, und gegebenenfalls auch Charaktere sterben lassen. (Die SCs haben es wohl herausgefordert)

Dabei gibt es mehrere Arten des Angriffes, welche sich im groben durch die aufgewendete Aufmerksamkeit und Zeit unterscheiden.

Angriff als „Einfache Handlung“	1 AKP	Wm-20	ca 1 Sek	
Angriff als „standard Handlung“	2 AKP	Wm+0	ca 2 Sek	
Angriff als „komplexe Handlung“	5 AKP	Wm+20	ca 5 Sek	normal
Angriff als „komplexe Handlung“	5 AKP	Wm+0	ca 5 Sek	Schwachstelle
Angriff als „komplexe Handlung“	5 AKP	Wm-20	ca 5 Sek	Meucheln
Angriff als „komplexe Handlung“	5 AKP	Wm-50		Schwachstelle & Meucheln
Angriff als „Komplexe Handlung“	5 AKP	Wm (var)		bestimmte Körperzone

Gegen Schwachstellen-Angriffe wird die Rüstung als halbiert & aufgerundet gewertet. Meuchelangriffe werden mit der normalen Waffenfertigkeit ausgeführt, und wenn der Angriff mindestens 1 LP Schaden verursacht, darf eine zusätzliche Meuchelprobe erfolgen, welche dann Extraschaden verursacht.

Angriffe gegen bestimmte Körperzonen verursachen zusätzliche Probleme

Kopf	Wm -20	std.Wunde	Bewußtlos	schw-Wunde	„komatös/tödlich“
Torso	Wm+0	schw Wunde	„kampunfähig“	Kom-Wunde	„tödlich“
Arm	Wm+0	std Wunde	Wm-25	schw. Wunde	nicht mehr einsetzbar
Bein	Wm+0	std Wunde	Wm-25	schw. Wunde	nicht mehr einsetzbar

Bei Zonen gilt die Rüstung der entsprechenden Zone (Helm z.B. 15/15, Torso 5/5.....)

Bei ungerüsteten Stellen gibt es keine Rüstung, wenn das Ziel nicht Ausweichen angesagt hat. Dann jedoch gilt die halbe Rüstung, ähnlich wie Angriff auf Rüstungsschwachstelle.

Andererseits, sollten auch viele der NSCs nicht diese völligen seelischen Monster sein, welche sich keine Gedanken mehr machen, wenn sie bei irgendwelchen Schwerstverletzten auch noch gezielte Kopfschüsse setzen.

Die Treffer-Chance ergibt sich aus der Fertigkeit, den Waffen-Wms, Deckung, Verletzungen... und der Entfernungskategorie.

Kurz oder Nahkampf x100% Mittel x75% Weit x50% extrem x25%

Zielfernrohre, welche innerhalb einer komplexen Aktion benutzt werden, dürfen den Faktor, in der um eine Stufe besseren Kategorie verwenden.

Der Waffenschaden hängt vom Erfolg des Treffers ab.

(E)-gewürfelter Schaden; (gE)maximales Würfel-Ergebnis; (kE)- Summe aus Beiden

Der Schaden, welche eine Waffe anrichtet, wird letztendlich noch um den Rüstungswert vermindert, wobei der ballistische Rüstungswert und der energetische Rüstungswert jeweils einzeln vom zugehörigen Schaden abgezogen werden.

Dafür sind Gefangene meist zuviel wert. Sklaven, Informationen, Besitztum & Lösegeld...

Bei Fehlschüssen können auch andere Ziele getroffen werden. (gewürfelter Schaden)

(M)-wenn in einer Menschenmenge 80%; (sM)- wenn andere in der Nähe 5m 10%

(F)-wenn andere in 45° Feuerwinkel sind Zufallswahl wer.

Die Fertigkeit Ausweichen, oder Parade senkt den angerichteten Schaden.

(E) Schaden x 1/2; (gE) Schaden x 1/4; (kE) Schaden komplett vermieden

Apropos, es sollte eher selten sein, wenn normale irgendwelche Rüstungen tragen, genauso wie es von normalen NSCs eher selten gerne gesehen wird.

Wm ZIEL

- +0 steht still, ohne Bewegung
- x geht und nutzt die Im/ AKP-Regel (x ist der Ausweichwert des Zieles)
- je-10 rennt mit 25m / komplexe Aktion (je 5 AKP)
- je -15 sprintet mit 40m / komplexe Aktion (je 5 AKP)
- +0 ohne Deckung
- 10 weiche Deckung
- 20 1/4 harte Deckung
- 40 1/2 harte Deckung
- 60 3/4 harte Deckung
- 80 9/10 harte Deckung
- 100 volle harte Deckung
- 40 Sicht-Deckung ohne Hindernisse

ANGREIFER

- +0 steht still, ohne Bewegung
- x geht und nutzt die Im / AKP-Regel (x ist der Ausweichwert des Angreifers)
- je-20 rennt oder sprintet / komplexe Aktion (je 5 AKP)
- je-10 Einzelnem Angriff ausweichen (einfache Aktion)
- 50 Feindfeuer gezielt ausweichen (komplexe Aktion Ausweichen)
- +0 Parade statt Ausweichen mit extra Paradewaffe
- 20 Parade statt Ausweichen mit der Angriffswaffe
- +0 Parade statt Ausweichen mit der Angriffswaffe, wenn selbst nicht angreifend
- +0 Einzelschub
- +20 Streu-Munition in kurzer oder mittlerer Reichweite
- +10 Streu-Munition gegen Persohnen-Menge (zusätzlich)
- 20 falsche Hand (wenn dieser Nachteil gewählt wurde)
- 20 zwei kleine Waffen im Angriff, gleichzeitig
- 20 Feuerstoß konzentriert auf 1 Ziel (6 Schuß) IW6 Treffer
- 40 Salve konzentriert auf 1 Ziel (10 Schuß) IW10 Treffer
- 20 Feuerstoß auf 3 Ziele (6 Schuß) je 1 Treffer (1 Probe 3 mal rechnen)
- 20 Salve auf 5 Ziele (10 Schuß) je 1 Treffer (1Probe 5 mal rechnen)
- +10 Feuerstoß Streufener 1 Ziel (6 Schuß) IW3 Treffer
- +20 Salve-Streufener 1 Ziel (10 Schuß) IWS Treffer

- 20 Pistole / Messer ziehen
- 30 MP / Karabiner / kurze Klinge ziehen
- 40 Gewehr / lange Klinge ziehen
- 50 Schwere Infantriwaffe bereit machen

- 1 je leichte Wunde
- 5 je Wunde
- 25 je schwere Wunde
- 50 je Komatöse Wunde, und trotzdem wach.

- 10 kleines Ziel (Ratte, Hase, kleiner Hund)
- +0 normales Ziel (Kind, Normalmensch, Sackarathas)
- +10 großes Ziel (Auto, LKW, Kampf-KFZ)
- +20 sehr großes Ziel (Truck, kleines Raumboot)
- +30 extrem großes Ziel (Raumboot...)

Ein Ziel, welches hakenschlagend über ein Feld rennt, und eine komplexe Aktion auf Rennen und eine auf Ausweichen ausgiebt, wäre mit Wm-10 zu treffen, könnte aber den Schaden jedes Treffers zu neutralisieren versuchen.

Mit zwei komplexen Aktionen rennen wären es ein Wm-20, aber kein Ausweichen....

Er selbst würde aber beim Ausweichen um Wm -70 schlechter treffen, und beim nur Rennen wären es nur Wm-40

Dabei sei erwähnt, daß nicht-Parade-Waffen, weil keine Schilde einen zusätzlichen Wm -35 erleiden, was sich somit bis zu Wm-55 ausweiten kann.

Feuerstöße / Salven
Bei einem kritischen Erfolg ist nur der erste Treffer kritisch, alle anderen sind nur gut.

Kritische Fehler treten nur auf, wenn außerhalb der besten Trefferchance, Kritische Treffer nur, wenn innerhalb der separaten Chance.

Viele kleine Wunden behindern nicht so sehr wenn es um Genauigkeit geht, eine schwere Wunde hingegen dahin schon sehr.

KAMPF-RUNDE

- A) [I] Taktik-Probe der Anführer std-Handlung 2 AKP
oder zufällige Ermittlung des Gewinners, wenn keine Probe erfolgt.
Keine Probe gilt als automatischer schwerer Mißerfolg.
Normalerweise ist der Gewinner jener mit der besseren Erfolgs-Kategorie.
- [II] Verlierer müssen bestimmen, was sie für Aktionen Durchführen wollen, Bis zum Maximum von AKPs.
- [III] Einfache Handlungen sind (1 AKP)
Schneller Schuß Wm-20, Befehlswort, Knopfdruck, Pistole ziehen,
Objekt greifen, einem Angriff ausweichen, Magazin auswerfen,
Magazin einstecken, in Deckung werfen, Orientieren Wm-20,
Angriff ohne Parade Wm-20, Feuer-Art ändern, Messer ziehen
- Standart Handlungen sind (2 AKP)
normaler Schuß, kurzer Befehl, einfacher Code, Gewehr ziehen,
Objekt aufnehmen/ hinlegen, Objekt aus Tasche ziehen, In Deckung knien,
Orientieren, Angriff mit Parade (je Wm+0), Bezeichnung lesen, Aufstehen,
Wurf-Waffe einsetzen, Objekt fangen, große Klinge ziehen, Tür öffnen,
(Psionik, wenn bei Psionik als 2 AKP-Aktion angegeben)
- Komplexe Handlungen sind (5 AKP)
gezielter Schuß (divers), Führungs-Kraft-Probe, richtige Befehle,
komplexer Code, Schwere Waffe bereit machen, Objekt in Tasche suchen,
gezielter Nahkampf-Angriff (divers), Ausweich-Modus (ganze Runde),
archaischer Bogen Nachladen und anlegen, Armbrust spannen oder laden,
Rennen/sprinten (Probe), Rüstung überwerfen 1 Körperteil,
Gebiet in Feuer-Überwachung halten. (max 5 Angriffe Wm-20)
(Psionik, wenn bei Psionik als 5 AKP-Aktion angegeben)
- B) [I] Initiative der Einzelnen Kombatanen
1 WIO + Ini-Bonus Höchste Ini ist Nr 1, abwärts folgend
- [II] Nr 1 handelt die Aktionen ab
sollte er sich im Überwachten Feuerbereich einer Pershn befinden, darf diese
pro vollen 5m Bewegung, oder pro vollen 5 AKPs einen
schnellen Angriff ausüben.
- C) Bewegungen
- [I] Der Character bleibt stehen und bewegt sich keinen Meter
- [II] kostenlose Bewegung bis zu 1m je AKP
- [III] komplexe Handlung rennen / sprinten Mißerfolg 25m je komplexe Handlung
Erfolg 40m je Komplexe Handlung
- (gE) selbst treffen Wm+5 Gegner Wm-5
(kE) selbst treffen Wm+10 Gegner Wm-10
(sM) selber treffen Wm-5 Gegner Wm+5
(F) Sturz, alle anderen Aktionen verfallen.

Es darf nur derjenige eine Taktik-Probe machen, welcher von den anderen akzeptiert wurde.

Er sollte also eine Führungs-Kraft-Probe nicht gerade gefumbelt haben.

Einfache Handlungen dauern ca 1 Sekunde
Standart Handlungen dauern ca 2 Sekunden
und Komplexe Handlungen ca 5 Sekunden.

Das bedeute, daß ein durchschnittlicher Mensch innerhalb einer 10 Sekunden Kampf-Runde also 12 Sekunden handelt..

Naja, sind halt einzeln gesehene Richtwerte, welche je teilweise ineinander fließen, und einige Menschen sind halt besser koordiniert als andere und schaffen so mehr.

Alfons hat 2 x Überwachungs-Feuer...
Blake hat Ini gewonnen...
rennen & 3 std Angriffe
4m bis Bereich...
9m 1.ter Schnell-Schuß
14m 2ter Schnell-Schuß
19m 3ter Schnell-Schuß
20m Blake bleibt stehen
2 AKP Blake schießt
4 AKP Blake schießt
4.ter Schnell-Schuß
6 AKP Blake Schießt
Alfons hat noch 6 Schuß
gegen andere Gegner.

KAMPF-RUNDE

- D) Schadens-Auswertung
- [I] Schaden, den eine Waffe anrichtet (NKS nicht, wird nur gewürfelt)
 - (E) gewürfelter Wert (gE) maximaler Würfel-Ergebnis
 - (kE) gewürfelter Wert plus maximales Würfel-Ergebnis (Radius-Schaden wird immer gewürfelt)
 - [II] Schadensreduktion durch Schutzfelder
 - ??? je nach Feld
 - [III] Schadensreduktion durch erfolgreiches Ausweichen
 - (E) 1/2 (gE) 1/4 (kE) Null
 - (nicht bei Radius-Schaden an zu wenden, bei direkte Granaten -Treffer schon)
 - [IV] Schadensreduktion durch Rüstungen
 - Ball-Schaden minus Rs-ball
 - En-Schaden minus Rs-En
 - [V] Restschaden von den LPs abziehen, und als separate Wunde kennzeichnen
 - LP-Verluste bis zu maximal 1/10.tel LP-max leichte Wunde
 - LP-Verluste bis zu maximal 1/4.tel LP-max Wunde
 - LP-Verluste bis zu maximal 1/2 LP-max schwere Wunde
 - LP-Verluste mehr als 1/2 LP-max komatöse Wunde
 - ??? war es ein besonderer Angriff der noch besondere Auswirkungen hat ???
 - [VI] Stunner-Zeitwirkung bei mehr als 100% AKP-Verlust
 - Zeit 1h mal AKP-zuviel
 - bei mehr als 200% AKP-Verlusten 1 AKP ist eine 1 TP-Wunde
 - [VII] Sollte der LP-Verlust das LP-max überschreiten, ist er bewußtlos.
 - Bei mehr als KO-Atribut im Minus, TOD
 - [VIII] Rüstungs-Schaden Ball & En werden gesenkt, bei Durchschlag-Schaden, welcher nicht von Schwach-Stellen-Angriffen stammt.
 - 5 TP En&Ball-1; 10 TP En&Ball-2;
 - 15 TP EN&Ball-3; 20 TP En&Ball-4; usw
- E) Schadens-Arten
- (zur Ermittlung der Stärke der Wunde werden beide Schäden addiert)
- [I] Fernwaffen Energie En-Schaden -Rs (En)
 - Ballistisch Ball-Schaden -Rs (Ball)
 - [II] Nahkampf Waffenlos Ball-Schaden -Rs (Ball)
 - & NKS Ball-Schaden -Rs (Ball)
 - [III] Nahkampf kinetische W. Ball-Schaden -Rs (Ball)
 - & NKS Ball-Schaden -Rs (Ball)
 - [IV] Nahkampf energetische W. En-Schaden -Rs (En)
 - & NKS Ball-Schaden -Rs (Bal)
 - [V] Infanterie-Waffen gegen Fahrzeuge
 - Rs 10 (En&Ball) Durchschlag-Schaden jede Runde sammeln
 - 1 FSP je volle 5 TP Durchschlag-Schaden.
 - [VI] Fahrzeug-Waffen gegen Infanterie
 - (maximales Würfelergebnis FSP) W6
 - Reichweite 1 Klick im Raum wird zu 1 km in der tiefen Atmosphäre, oder zu 10 km Bode zu Raum & Raum zu Boden
 - [VII] Freiwillig reduzierter Schaden im Nahkampf (Gefangennahme)
 - [E] normal gewürfelter Schaden /2
 - [gE] maximal 1 LP durchdringt die Rüstung, also max leichte Wunde
 - [kE] maximal 1 LP durchdringt die Rüstung, dann aber auch -IW6 Akp für 1h.

Leichte Wunde	1/10tel
Wm-1	-1 AKP je
Wunde	1/4tel
Wm-5	-2 AKP je
schwere Wunde	1/2te
Wm-25	-5 AKP je
komatöse Wunde	1/2te +
Bewußtlos.....	
Wm-50	-10 AKP je

letzteres wurde nur aufgezählt, weil es durch Drogen, oder andere Dinge möglich seien könnte, AKP-Malies, negative Wms oder gar die Bewußtlosigkeit aufzuheben.

Weiterbluten
Alle (Ko x 1) min blutet der Verwundete um 1e Wunde O; Wunde I schwere o. komatöse Wunde IW6 LP weiter.

Sollte ein Ziel auf 100 % LP-Verluste verwundet werden, ist es bewußtlos, und bei mehr als (Ko x)LP im Minus TOD

Falls durch Verwundungen, oder Stunner, die AKP auf 0 fallen sollten, ist das Ziel hilflos.

Der Verwundete darf mit 1m/ Rd wegstechen, wenn er eine Probe schafft. (Wi x5 + Ko x2)

Wenn zwei Schäden von ein und demselben Treffer addiert werden, dann ist es nur eine Wunde.

Bei zwei verschiedenen Treffern sind es natürlich auch zwei Wunden.

FAHRZEUG BODENKAMPF

Größe, 1 Bodenhex = 15m Durchmesser, dies bedeutet 5 km/h = 1Hx/ rd.

Erlaubte Drehpunkte pro Runde

Bike	10x	Ketten-Fzg	+1
Trike	9x	Rad-Fzg	+0
Auto	8x	Lkt-Fzg	-1
LKW	7x	A-Grav-Fzg	-2
Kampf Kfz	7x		
Truck	6x		

Drehkosten durch Geschwindigkeit

Geschwindigkeit		Kette	Rad	Lkt	A-Grav
0 Hx/Rd	steht	1	5	1	1
1-5 HxRd	-25km/h	1	2	1	1
6+	-45 km/h	2	1	2	1
10+	-70 km/h	3	1	2	2
15+	-95 km/h	4	2	3	2
20+	-120 Km/h	5	3	4	3
30+	-195 Km/h	6	4	5	3
40+	-245 Km/h	8	5	6	4
50+	-370 km/h	10	6	7	4
75+	-495 km/h	12	7	8	5
100+	-745 km/h	14	8	10	5
150+	-995 km/h	16	9	12	6
200+	20	10	14	7

Beschleunigungs & Bremswerte der Fahrzeuge (Berechnet an der Vollgas Geschwindigkeit)

Beschleunigung	std=25%	gut=50%	exel=75%	schlecht=10%
Bremsen	std=50%	gut=75%	exel=100%	schlecht=25%

Eine Bremsprobe um Zusammenstöße zu vermeiden, darf erfolgen, wenn die normale

Bremswirkung nicht mehr ausreicht, und entspricht einer Notbremsung.

Wm -(km/h „Restgeschwindigkeit“) Wm+ (Km/h „Bremsvermögen“)

[5 km/h = 1 Hx/Rd]

Wobei man merkt, daß eine Bremsung bis zum doppelten Bremswert einfach ist, darüber hinaus aber wird es eng.

Ramming von Fahrzeugen und Gebäuden.

W2	normale Person
W3	Person in Schutzanzug
W4	leichtes Fzg (Bike o.ä.)
W5	Holzschuppen, Person in Gefechtspanzer
W6	mittleres Fzg (Tike, Auto o.ä.)
W6+1	Blechbaracken, Person in Kampfanzug
W8	schweres Fzg (LKW, Kampf Kfz, Helikopter o.ä.)
W8+1	Steinhäuser
W10	sehr schweres Fzg(Truck, Raumboot o.ä.)
W12	Harte Beton Häuser

Diese Drehungen, welche an irgendeiner Stelle des Fahrzeuges gemacht werden können (60°), ohne daß dafür eine Pilotenprobe notwendig wird, kosten unterschiedlich viele Drehpunkte.

Sollten die Drehpunkte nicht ausreichen kann die Drehung erst in der nächsten Runde erfolgen, womit die ganze Strecke geradeaus gefahren werden muß, oder es wird eine Pilotenprobe mit Wm -10 x fehlendem Drehpunkt geschafft werden. Manöver wie ausweichen kostet soviel wie eine Drehung.

Da einfache Infanterie Hx nur 1m groß sind können eine große Zahl von Personen in solch ein Boden-Hx stehen, gehen & agieren. Das gleiche gilt für Fahrzeuge. Ein Truck, welcher die Straße versperrt, weil er ca 15m lan ist, und quer steht ist aber trotzdem ein Hindernis, welches man nur umfahren kann, wenn man in ein anderes Hx wechselt. Wobei dies ja (links-rechts-rechtes-links) vier Drehungen sind.

Was bei höheren Geschwindigkeiten sehr schnell zu einem Crash führt.

Ausweichen ist nur notwendig, wenn ein teil des Hexes versperrt ist, oder jemand anderes ankündigt, ein Ramming zu versuchen, was denjenigen natürlich auch entsprechend Drehpunkte kostet.

Ach ja, eine hohe Beschleunigung bedeutet sehr schnell weg zu sein, aber nicht, daß der Weg frei ist. Außerdem darf jedes Fahrzeug entweder Beschleunigen oder Bremsen, es ei denn es handelt sich um Notbremsungen.

Der angegebene Würfel hat nur etwas damit zu tun, wieviel Schaden man anrichten kann. Der Schadens elbst hängt noch von der Geschwindigkeit ab.

Wm	ZIEL	
+0	steht still, ohne Bewegung	
-5	weicht Feindfeuer gezielt aus	Pilotenprobe nicht erfolgreich
-10	weicht Feindfeuer gezielt aus	Pilotenprobe erfolgreich
-15	weicht Feindfeuer gezielt aus	Pilotenprobe guter Erfolg
-20	weicht Feindfeuer gezielt aus	Pilotenprobe kritischer Erfolg
-5	schwebt	
-5	ist langsam bis 4 Hex/Rd	20 km/h
-10	ist mittel schnell 5 bis 10 Hex/Rd	50 km/h
-15	ist schnell 11 bis 20 Hex/Rd	100 km/h
-20	ist sehr schnell 21 bis 40 Hex/Rd	200 km/h
-25	ist extrem schnell 41 bis 80 Hex/Rd	400 km/h
-30	fliegt Schallgeschwindigkeit 81 bis 200 Hex/Rd	1000 km/h
-35	fliegt 2-fache Schallgeschwindigkeit 201 bis 400 Hex/Rd	2000 km/h
-40	fliegt schnelle Atmosphärgeschwindigkeit	
-45	fliegt Raumschiffgeschwindigkeit bis 5 Klicks/Rd	
-50	fliegt schnelle Raumschiffgeschwindigkeit	
+0	ohne Deckung	
-10	weiche Deckung, je Hex-Feld lichter Wald und Gebüsch	
-20	weiche Deckung, je Hex-Feld dichter Wald und Dschungel (max 2 Hex)	
-20	1/4 harte Deckung, in leichten Stellungen, in rauhem Gelände	
-40	1/2 harte Deckung, in gepanzerten Stellungen, hinter 1 Höhenlevel Hügel	
-60	3/4 harte Deckung, in Bunker-Stellung	
-80	9/10 harte Deckung, ???	
-100	volle harte Deckung	
-40	Sicht-Deckung ohne Hindernisse	
-20	sehr kleines Ziel (Ratte, Hase, kleiner Hund)	
-10	kleines Ziel (Kind, Normalmensch, Sackkarathas)	
+0	normales Ziel (Auto, LKW, Kampf KFZ)	
+10	großes Ziel (Truck, kleines Raumschiff...)	
+20	sehr großes Ziel (Raumschiff...)	
+40	extrem großes Ziel (Raumschiff...)	
+60	sehr extrem großes Ziel (Großraumer...)	
+80	gigantisches Ziel (Raumstation...)	
+50	Schub auf Hex-Feld	
-50	Indirektes Feuer, (trifft Ziel aber erst zu Beginn der nächsten Runde)	

ANGREIFER

+0	steht still, ohne Bewegung	
-5	schwebt	
-10	fährt bis zu Normalgeschwindigkeit	
-20	fährt bis zu Vollgasgeschwindigkeit	
-50	versucht Feindfeuer ausweichen, oder setzt Jagtpilot ein (nur eines von beiden)	
+0	Einzelschub	
-20	Feuerstoß konzentriert auf 1 Ziel	(6 Schub) IW6 Treffer
-40	Salve konzentriert auf 1 Ziel	(10 Schub) IW10 Treffer
-20	Feuerstoß auf 3 Ziele	(6 Schub) je 1 Treffer (1 Probe 3 mal rechnen)
-20	Salve auf 5 Ziele	(10 Schub) je 1 Treffer (1 Probe 5 mal rechnen)
+10	Feuerstoß Streu-Feuer 1 Ziel	(6 Schub) IW3 Treffer
+20	Salve-Streu Feuer 1 Ziel	(10 Schub) IW5 Treffer

Ein Fumble bei der Ausweich-Probe, bedeutet den Kontroll-Verlust über das Fahrzeug, und erfordert eine „Notbremsung“, oder es passiert ein Crash gegen ein stehendes Objekt, oder einen Überschlag, wobei der Schadenswürfel des entsprechenden Fahrzeuges benutzt wird.

Jagtpilot können nur schnelle fliegende Fahrzeuge einsetzen.

Der Pilot eines Fahrzeuges hat 3 Aktionen frei, und ein Co-Pilot hat 2 Aktionen frei.

Passagiere können keine festeingebauten schweren Fahrzeug-Waffen (Geschütze), Sensoren, ECM bedienen, oder pilotieren.

Truppentransporte besitzen aber öfter Schießscharten, aus denen dann gefeuert werden kann. Und S-Inf-Waffen-Halter dürfen mit einem Wm-10 von jeweils einem einzelnen Passagier bedient werden.

Bei allen Fahrzeugen, bei denen aber Passagiere ins Feuergefecht eingreifen, gelten Fenster als geöffnet, was bedeutet, daß sie ihre Insassen nicht mehr schützen, wenn es um Panzerungs-Kriticals geht.

KAMPF-RUNDE

- A) [I] Taktik-Probe der Anführer 1 Aktion bzw std-Handlung 2 AKP
oder zufällige Ermittlung des Gewinners, wenn keine Probe erfolgt.
Keine Probe gilt als automatischer schwerer Mißerfolg.
Normalerweise ist der Gewinner jener mit der besseren Erfolgs-Kategorie.
- [II] Verlierer müssen bestimmen, was sie für Aktionen Durchführen wollen, Bis zum Maximum von Aktionen und Infanterie-AKPs.
- [III] Einfache Handlungen sind (1 AKP)
Standart Handlungen sind (2 AKP)
Komplexe Handlungen sind (5 AKP) oder etwa eine Piloten Aktion
- B) [I] Initiative der Einzelnen Kombatanten
1 WIO + Ini-Bonus Höchste Ini ist Nr 1, abwärts folgend
- [II] Sensor-Proben, ECM-Proben, Kom-Proben
- [III] Infanterie handelt die ersten 5 AKP ab.
- [IV] Nr 1 der Ini-Reihenfolge handelt entweder die zweiten 5 AKP, oder alles Fahrzeugwaffenfeuer ab. Danach Nr 2 und weitere.
- [V] Infantristen Handeln ihre verbleibenden AKP in Reihenfolge der Ini ab.
- C) [A] Bewegungen in umgekehrter Ini-Reihenfolge
Der Character oder das Fahrzeug bleiben stehen
- [B] Infanterie: kostenlose Bewegung bis zu 1m je AKP, oder komplexe Handlung rennen / sprinten
- [C] Fahrzeuge:
beschleunigen oder bremsen vor der Bewegung.
Bewegung der Hexfelder entsprechend der Geschwindigkeit
Ramming-Proben bei derartigen Angriffen
Notbremsung während der Bewegung. (Pilotenprobe)
Beschleunigen oder bremsen nach der Bewegung
- D) Schadensauswertungen entsprechen dem Infanterie-Kampf, bei Infanterie-Zielen. und den Fahrzeugschaden-Tabellen bei Fahrzeugen.

Besonderes Gelände kostet Geschwindigkeit, und manchmal auch Pilotenproben.

Gesch	Pilot-Probe	Gelände
-0	nein	Straße, schwebend über flaches Land, Staubige Piste
-1	nein	Wiese, Wüste, Schotter, Sandstrand, Schnee
-2	bei Vollgas	Unwegsam hügelig, flaches Wasser, lichter Wald, Busch-Steppe
-3	ja	gebirgig, vereilt, stark geröllhaltig, Sumpfig/schlammig
-4	ja	hohes Gras und Buschwerk ohne Sicht.

Ini-Bonus der Kombatanten

Infanterie:

Re-Basierender Bonus

Fahrzeuge:

- +0 LKW, Kampf KFZ
- +1 Auto, Trike
- +2 Byke usw.
- +2 Hubschrauber
- +1 Flugzeuge
- +0 Jets

Raumschiffe:

- +2 Raumbot
- +x Schubwert bei Manövern „Pilotieren“

Ein Bremsen während der Bewegung zählt als Notbremsung, und der Wm der auf die notwendige Pilotenprobe angerechnet wird, berechnet sich immer an der unbeschädigten Vollgas-Geschwindigkeit.

Beschädigungen des Antriebs-Systems und Senkung des Vollgas-Wertes senken auch den Beschleunigungs-Wert und den Bremswert. Die Geschwindigkeit über dem Vollgaswert sinkt um 5 Hex/Rd

Pilot-Probe

- E alles OK
- gE Gesch-Malus +1
- kE kein Gesch Malus
- M 60°-Drehung
- SM Notbremsung !!!
(2.te Pilot-Probe)
- F Crash und das Fahrzeug steht.

Geschwindigkeits-Faktor für Rammings.

$A == >$	$B == >$	Differenz $B - A$ (ohne Vorzeichen)
$A == >$	$< == B$	Summe $A + B$
$A \text{ — } >$	$< \text{ — } B$	Summe $(A + B) \times 3/4$
$A \text{ — } >$	$B \text{ — } >$	Differenz $B - A$ (ohne Vorzeichen)

Ramming Pilotenprobe zur Schadensvermeidung ohne W_m

(Personen können Akrobatik, Springen, oder Nahkampfausweichen wählen, um zu versuchen den Schaden zu reduzieren.)

- (F) Fahrzeug Antrieb beschädigt. Pilot $W_m - 20$, Vollgas -50%
- (SM) Fahrzeug doppelter Schaden, Pilot $W_m - 10$, Vollgas -10%
- (M) normaler Schaden
- (E) $3/4$ Schaden
- (gE) $1/2$ Schaden
- (kE) $1/4$ Schaden

Geschwindigkeits Faktor in Hx/Rd

1	1 Würfel in TP (Infanterie Schaden)
2-5	2 Würfel in TP (Infanterie Schaden)
6-9	3 Würfel in TP (Infanterie Schaden)
10-19	4 Würfel in TP (Infanterie Schaden)
20-39	1 Würfel in FSP (Fahrzeug Schaden)
40-99	2 Würfel in FSP (Fahrzeug Schaden)
100-199	3 Würfel in FSP (Fahrzeug Schaden)
200+	4 Würfel in FSP (Fahrzeug Schaden)

Kampf aus Fahrzeugen heraus wird abgehandelt wie normaler Infanterie Kampf. Es wird jedoch die Geschwindigkeit von Fahrzeugen als zusätzlicher Modifikator benutzt. Jeweils für Ziel und Angreifer gilt steht $W_m + 0$, normale Geschwindigkeit $W_m - 10$, Vollgas $W_m - 25$

Die Treffer W_m für Fahrzeugwaffen sind der Normalen Inf-Tabelle fast gleich, mit dem unterschied, daß die Größen anders gesetzt sind.

klein	(Infantristen, Bikes)
normal	(Autos, Trikes, LKW, Helokopter o.ä.)
groß	(Raumboote, Flugzeuge, kleine Häuser, o.ä.) [größer als 1 Hx]
sehr groß	(groß bis s.große Raumboote, Häuser und Hallen)
extrem groß	(Raumschiffe, kleine Gebäude Komplexe)

- 50 Indirektes Feuer
- +50 Ziel auf ein Hx, weil komplett stehend.

(Indirekt Feuernde Waffen können nicht gegen Luft-Ziel eingesetzt werden, da sie in der Luft nicht die 10 fache Reichweite haben.)

Im allgemeinen kann man den Geschwindigkeits-Faktor über Geometrische Mathematik wohl genauer berechnen, und darf dies auch, aber eine einfache Regelung sollte wohl auch ausreichen. Der Witz ist, daß Rammings von Gleichschnellen Fahrzeugen keinen Schaden verursachen, wohl aber zu einer Fahrwerksbeschädigung führen können. Zwei Fumbles legen z-b. das Fahrzeug still, denn $-50\% \& -50\% = -100\%$

Bei Schäden an Fahrzeugen gilt natürlich die Regel von $1 \text{ FSP} = [(TP - 10) / 6]$ Die Umsetzung von Inf-Schaden zu Fahrzeug Schaden.

Dies bedeutet, daß ein Motorrad mit unter 100 km/h einen Passanten schwer verletzen kann, aber nicht töten muß.

Der Waffeneinsatz von Fahrzeug Geschützen, oder Raumerwaffen unterliegt Reichweiten modifikationen, welche von dem Ort des Kampfes abhängen.

Boden	1km
Luft	10km
Raum	1 Klick

Es ist also möglich im Bodenkampf auf 3 km zu schießen, und dann auf 30 km gegen Flugzeuge zu feuern. Diese dürfen dann aber auch auf diese Entfernung zurrückfeuern.

Fahrzeug Schaden Tabelle

PANZERUNGS-Schaden

IW10 (unter 5%)	(je volle 5%)
1 kein Effekt	kein Effekt
2 kein Effekt	kein Effekt
3 kein Effekt	kein Effekt
4 kein Effekt	Piloten Probe (std) (Kurswechsel 60°)
5 kein Effekt	Schirm-max -IW10 FSP
6 kein Effekt	Kom Wm-20
7 Sensor Wm-5	Sensor Wm -20
8 Reifen/ Rad	Antriebssystem
Pilot Wm-5, max Gesch-10%	Pilot Wm-20, max Geschw -25%
9 Scheibentreffer	Scheibentreffer
ungepanzert - zusätzl interner Schaden	zusätzlich interner Schaden
gepanzert- 20% Chance intern	
10 Waffe ausgefallen	Waffe zerstört.

Interner Schaden (bei Scheibentreffer kleiner 5%)

IW20 unter 5%	je volle 5%
1 Löcher Dekomp 1%	Dekompression
2 Löcher Dekomp IW10%	Dekompression
3 Löcher Dekomp IW20%	Dekompression
4 Computer ausgefallen	Computer zerstört
5 Steuerung ausgefallen	Steuerung zerstört
6 Fracht beschädigt IW20%	Fracht beschädigt IW100%
7 Fracht beschädigt IW100%	Fracht beschädigt 100%
8 Triebwerk ausfall	Triebwerk zerstört
9 Bremsanlage ausfall	Bremsanlage zerstört
10 Dach offen	Dach zerstört
11 Sondersystem ausgefallen	Sondersystem zerstört
12 Sondersystem ausgefallen	alle Sondersysteme ausgefallen
13 alle Waffen ausgefallen	alle Waffen zerstört
14 Feuer IFSP/ IW6 Rd	Explosion IW6 FSP
15 Sensor & Kom ausfall	Sensor& Kom zerstört
16 Elektronik ausfall	Elektronik zerstört
17 E-Bank/ Reaktor ausfall	E-Bank Zerstört/ Reaktor Explosion
18 Passagier Treffer je 25%	Passagier Treffer 75%
19 Passagier Treffer je 50%	Passagier Treffer 95%
20 Totalausfall	Wrack

Mit leichten Bordwaffen (Pistolen, Gewehre, S-Inf-Waffen) & mit Geschützen kann man Einzelfeuer schießen, Wm+0, & keine Probleme, oder doppel, dreifach, vierfach
 Doppelfeuer Wm-20/-30 2ter Angriff 10% Ausfall bei Raumwaffen
 Dreifach- Wm -40/-60 3ter Angriff 20% Ausfall bei Raumwaffen
 vierfach Wm-60/-90 4ter Angriff 30% Ausfall bei Raumwaffen
 Der erste WM gilt für Fahrzeug-Geschütze, der zweite WM gilt für sog Raum-Waffen.

Die Schadenstabellen funktionieren genauso wie die Raumschiff-Schadenstabellen, in denen erst einmal der Schaden durch Schirme reduziert wird (nein bei Boden Fzg kein Jagtpilot, sondern nur bei Schweben & Fliegern)
 Dann kommt der Panzerungs-Schaden, in 5% Schritten, mit jeweils neuen Kritischen Schäden und dann was überbleibt als internen Schaden in 5% Schritten.
 Un 2 Ausfälle netsprechen einem Zerstört.

Passagier Treffer bedeuten einen Schaden von IW6 je durchkommenden Passagier-Treffer.
 Dafür muß aber gewartet werden, wieviele Passagier Treffer mit einem einzelnen Angriff erzielt werden und der Schaden wird aufsummiert, bevor die Rüstung 1 mal schützt.

Für PILOTEN & Bordschützen gilt.:

Pilotieren von FZG komplexe Aktion
 Geschützbedienung komplexe Aktion
 leichte Bordwaffen bed. komplexe Aktion
 Sensor-Probe, ECM, ECCM, usw komplexe Aktion

ohne Wms 1 kompl Aktion
 Wm-10 2 Kompl Aktionen
 Wm-20 3 Kompl Aktionen
 Wm-30 4 kompl Aktionen

Bodenfahrzeug Besonderheiten.

Ab 10km Kom Reichweite ist das Kom Satellitenfähig, und kann somit durch Satelliten zu unbegrenzter Reichweite ausgebaut werden. Dafür muß aber ein Satelliten-Netz und eine Erlaubnis für das Einloggen in das Netz bestehen.

Sensor am Boden durchdringen meist auch leichte Hindernisse.

Das bedeutet, das am Boden stehende Raumschiffe immer noch eine Sensor-Reichweite am Boden haben von 1Km je Lsec Normalreichweite.

Sensoren gegen Luftziele		Sensoren gegen Orbit-Ziele	
Orbit-Luft	x50	Orbit-Orbit	x50
Luft-Luft	x10	Luft-Orbit	x50
Boden Luft	x10	Boden- Orbit	x50
Sensor gegen Bodenziele		Raumschiffe gegen	
Boden Boden	x1	Bodenziele	Lsec zu Km durchmessnde Fläche
Luft Boden	x10	Luftziele	bis zur Krümmung der Welt
Orbit Boden	x50	Orbitziele	normaler Raumkampf

Das mit den Raumschiffen heißt, daß sie ihre Sensoren so eng fokussieren müssen, daß sie immer nur eine wenige Kilometer durchmessende Fläche absuchen können. Ein Feuerndes Fahrzeug kann sich aber als lokalisiert betrachten. leicht zu finden.)

Um Fahrzeuge außerhalb der Sensor Reichweite zu erfassen, ohne sie genau scannen zu können bedarf eines guten Sensor Erfolges. ECMs werden auf 1km genau erfaßt, ohne daß eine Sensor Probe notwendig ist.

Schutzschirme von Raumschiffen nehmen in der Atmosphäre von Planeten verstärkt Schaden. Das bedeutet, daß alles was an FSP trifft mehr Schadengegen Schirme verursacht. nicht aber gegen die Panzerung.

Beim Atmosphäreneintritt.	x10
Beim schnellen Atmosphärenflug	x5
Beim langsamen Atmosphärenflug	x2
Am Boden stehend	x5

Fahrzeug-Schirme haben diese Probleme nicht, da sie auf Atmosphären ausgelegt sind.

Der Fahrzeugkampf ist eine Art Hybrid zwischen Infanteriekampf und Raumkampf , und sollte prinzipiell als Erweiterung einer dieser Kampffarten eingesetzt werden. Das bedeutet, daß Pilot-Sensor-ECM-Technik... Proben vor der Feuerphase ausgeführt werden,zum selben Zeitpunkt wie beim Infanterie-Kampf die ersten 5 Akp. Dann erst kommen Angriffe mit Waffen, wobei es nicht möglich ist auf Rüstungsschwachpunkte von Infantristen zu zielen und gezielte Treffer auf Fahrzeuge ergeben Wm-20 und ergeben ein IW6+4 statt einem W10 bei der Panzerungstabelle. Gezielte Angriffe auf besondere Bauteile erfolgen mit einer Schwierigkeit nach Ermessen des Meisters.

E-Bank und Reaktor-Explosionen

	Schaden	voll	50%	20%	10%
EN-Bank	EN IW6 TP	2m	+4m	+8m	+40m
Atom-Reaktor	EN IW4 TP & EN IW4 TP durch	5m	+10m	+20m	+400m
Plutonium-Reaktor	EN IW6 TP & EN IW4 TP durch	5m	+10m	+20m	+400m
Plasma-Reaktor	EN 2W6 TP & BAL IW6 TP	Hex	+2 Hex	+5 Hex	+25 Hex
Fusions-Reaktor	EN 2W8 TP & BAL IW8 TP	Hex	+5 Hex	+25 Hex	+1 km
A-Mat-Reaktor	EN 2W10 TP Ball 2W10 TP	+5 Hex	+25 Hex	+1 km	+5 km

Ein A-Mat Großschiff Reaktor hat also einen Explosions Radius von 20 km und verursacht 8W10 TP EN und 8W10 TP Bal Schaden

Natürlich sind auf zivilen Welten Fusions-Reaktoren verboten, und A-Mat-Reaktoren erst recht. Plasma ist mancherorts noch anerkannt.

Schadens & Reichweitenmultiplikator der Explosionen

- 1 Bikes, Robotter, Cyborgs usw
- 2 Trikes, Autos, S-Inf-Waffen-Fahrzeuge, Wasser-Boote
- 3 LKW, Truck, Kampf-KFZ, Hubschrauber, Flugzeuge, Wasser-Schiff, U-Boot
- 4 Jet, Großflugzeuge, Großschiffe

So eine energetische Explosion ist natürlich sehr weit zu erscannen.

Auf unzivilisierten Welten hingegen ist dies oft relativ egal.

Robotter und Cyborgs mit Reaktoren haben sehr oft große Probleme mit der Einreise.

A-Mat-Reaktoren sind außerdem besonders leicht zu erscannen, Deswegen kann man sich eigentlich mit soetwas auch nicht auf Planeten einschleichen.

Stardust & bright Suns

Der Raumkampf

Allseits geliebt und gefürchtet, kommt doch fast kein Science Fiction, welcher etwas auf sich hält, ohne aus.

Leider muß man sich dabei ein wenig von den Dog-Fights a la „STAR WARS“, „Buck Roger“ und „Kampfstern Galaktika“ lösen. Denn leider gibt es ja soetwas wie Physik. Andererseits, würde wahrscheinlich jedem Rollenspieler etwas fehlen, wenn nur Computer den Kampf berechnen, ausfechten, und gewinnen, und das ganze Spiel darauf hinausläuft, eine sehr lange Berechnungs Formel auszurechnen und dann einen einzigen Prozentwurf zu tätigen. Also behaupten wir, daß unsere Computer zwar gut sind, aber von anderen Computer berechenbar wären, und somit die „menschliche Ungenauigkeit“ ein so schwer zu berechnender Faktor ist, daß er kampfscheidend eingesetzt wird. Um jene meist nur 2 min dauernden Schlachten zu simulieren können wir entweder eines jener Tabletop-Varianten bemühen, was wir auch tun werden, oder eine vereinfachte Pseudo Rollenspiel Kampfsequenz einfügen. Eine Raumschlacht auszuspielen dauert in der Tabletop-Variante etwa 4 Stunden, wenn es sich um kleine Schlachten mit bis zu 6 Schiffen handelt, wobei aber die einzelnen Züge sehr stark über Gewinn & Verlust, sowie über die Stärke der Schäden bestimmt. Die Schnelle Pseudo-Variante könnte die ohne weiteres in einer Stunde abhandeln.

Um die Größenverhältnisse einmal darzustellen.

Ein Raumkampf Hex (1 Klick) hat etwa einen Durchmesser von 3 000 km und eine Raumkampfrunde (Rkr) dauert ca 10 Sec. Dies bedeutet, wenn man mit 1000 Klicks pro Runde fliegt, dann ist man auf Lichtgeschwindigkeit. Ein durchschnittliches Schiff benötigt um auf die 500 Klicks/Rkr zu kommen ca 55 Rkr sprich 550 Sekunden, oder etwa 9 min. Da ist ziemlich schnell. Daraus läßt sich schließen, daß die Schiffe alle über sehr gute Andruckabsorber verfügen, und selbst Schiffe mit defekten Andruckabsorbern immer noch irrsinnig gut funktionierende Systeme besitzen. In Stardust & bright Suns nennen wir dies „ANTI-GRAV-ANTRIEB“

Wie genau dies funktioniert... frag nen Tech, der erklärt es zwar, aber verstehen tun das halt nur 27 tes Jahrhundert Techs...?!?

Aber zurück zum Raumkampf. Grob klassifiziert gibt es ...

Fernlenk-Waffen:	Raketen, Mini-Missels, Torpedos
Direktfeuer-Waffen:	Ballistisch: Gaus-Kanonen
	Energetisch std: Laser, Phaser, Desintegratoren,
	mit ball-Zusatzschaden: Blaster, Plasma-Kanonen, Fusionskanonen
Spezialbauten:	Plasma Netz, Ionen-Kanonen

Diese gibt es in den Größen

std:	starr- Für Raumboote, oder im standart Geschützturm 360° schwenkbar
groß:	Für Einbau in große Türme 360° schwenkbar, oder
s.groß:	Für starren Einbau in große Schiffe

leider !

Oder auch nicht, den keine Space Opera ohne Helden mit Licht speienden Laser-Pistolen und kleinen Jets, welche nach Luft-Kampf-Art den andern attackieren, oder großraumschiffe, welche sich wie U-Boote benehmen.

Nein, es liegt nicht an der Anzahl der Zin-Miniaturen, oder den Rechenkünsten der Spieler.!

Normale Std-Kampf-Geschwindigkeit ist 5 bis 7 Klicks/Rkr. Die Std-Kampf-Entfernung ist 3 Klicks

1 Klick /Rkr Beschleunigung sind ja nur 30-tausend g (ohja)
Also unerheblich.

Ist doch einfach Enegetik und Gravimetrik. Du baust ein Feld, in dem Du die Massenträgheit aus der Phase vibrierst, wodurch simuliert wird, daß sie sehr gering wäre, dabei ...bla... bla..bla..

Apropos, Waffen sind nicht nur das Rohr, sondern die Versorgung, Zieleinrichtung, Halterung, Stoß- und Schüttel-Dämpfung, Schadens-Kontrolle, Explosionsschutz usw

Der schnelle Pseudo-Kampf

Es werden 6 RkR zu einer Pseudo-Raumkampf-Runde (PRkR) zusammengefaßt.

Raumboote	Cocpit:	3 Aktionen ohne Malus
	Co-Cocpit:	2 Aktionen ohne Malus
	Voll-Auto Crew:	1 Aktion (60%) (keine weitere Möglich)
	Crew: (Wm-10)	(Wurzel aus Anzahl) Aktionen ohne Malus
Raumschiffe	Brücke:	1 Aktion je Platz ohne Malus („Pilot“ 2 Aktionen)
	Co-Brücke	1 Aktion je Platz ohne Malus
	Voll-Auto Crew:	1 Aktion (60%) (keine weitere Möglich)
	Crew: (Wm-10)	(Wurzel aus Anzahl) Aktionen ohne Malus

Zusätzliche Aktionen sind möglich, aber derjenige erhält auf alle seine Proben einen Malus Wm von (-)10 je zusätzlicher Aktion.

Pilotieren	ε	Anzahl der einsetzbaren Waffensysteme besondere Pilotenproben für Andocken, landen, o.ä.
Jagt-Pilot		Versuch der Schadensvermeidung durch Ausweichen
Sensor		Gibt Wms für die eigenen Bordschützen
ECM		gibt Wms für die feindlichen Bordschützen
ECCM		negiert ECM-Wms bis Minimum von 0
Technik	ε	erlaubt das Abfangen von möglichst viel Schaden, durch die Schirme das Reparieren oder Reaktivieren von Systemen
Bordschütze		Waffensysteme feuern, Anzahl der Treffer
Fernlenkschütze		Raketen-Waffen feuern Anzahl der Treffer

Wichtig ist dabei, ob es Erfolge (E), gute Erfolge (gE) kritische Erfolge (kE) oder Mißerfolg (M), schwerer Mißerfolg (sM), oder Fumble (F) kritischer Fehler waren.

Pilotieren	E	gE	kE	M	sM	F
starr	60%	80%	100%	40%	20%	0%
Turn	80%	90%	100%	75%	50%	25%
der Waffen sind einsetzbar, und dürfen gefeuert werden.						
Jagt-Pilot	E	gE	kE	M	sM	F
Raumboot	50%	60%	75%	0%	0%	0%
Raumschiff	30%	40%	50%	0%	0%	0%
des feind-Schadens konnte Ausgewichen werden.						
Sensor	E	gE	kE	M	sM	F
WM	+10	+20	+30	+0	-10	-25
auf Proben der Bordschützen und Fernlenkschützen.						
ECM	E	gE	kE	M	sM	F
WM	-10	-20	-30	+0	+0	+0
auf Proben der Bordschützen und Fernlenkschützen.						
ECCM	E	gE	kE	M	sM	F
negiert ECM	Erfolg	guten Erfolg	krit Erfolg	nichts	nichts	nichts
Schütze	E	gE	kE	M	sM	F
Treffer	1 W6	1W6	6	1W3	1	0
Schaden	normal	max Würfel	max Würfel	normal	normal	nichts
Technik	E	gE	kE	M	sM	F
Schild	60%	80%	100%	40%	20%	0%
Panzerung	40%	20%	0%	60%	80%	100%

also eine Minute.
Pilot, Jagt-Pilot, Geschütz
Sensor, Ecm Fernlenk
Technik, Schilde, Taktik
s.o.
Pilot/ Co-Pilot/Technik
Waffensysteme
?
?
Cocpit mit 5 Aktionen WM-
20 auf alle 5 !

! ist ein muß !

Ist sinnvoll
nützlich
nützlich
gut zum ärgern
Ist sinnvoll
nützlich
Ist wichtig
nützlich
In Raumbooten sollten also
gute Piloten und Jagt-
Piloten sitzen.
Somit leben diese länger
und können teilweise im
Kampf sogar richtige
Raumschiffe ersetzen.

Der Table-Top ist sehr viel
komplexer, da es oft genug
vorkommt, daß Raketen
erst im dritten oder vierten
Anlauf treffen, weil das
Schiff es immer wieder
geschafft hatte, die
feindlichen Sensoren zu
narren.

Hierbei sind Entfernungen
völlig irrelevant.

Systeme über Computer
laufen zu lassen bedeuten
normale Mißerfolge, und
Proben nicht zu machen
bedeutet S-Miße Erfolg
z.B. Taktik

Wichtig ist, daß es egal ist, wer nun zuerst schießt, weil in diesem besonderen Fall die Treffer gleichzeitig, bzw innerhalb der einen Minute irgentwann erfolgen.

Die Wms der einzelnen Waffen gelten natürlich für diese speziellen Bordschützen-Proben.
Der Negative ECM Wm zählt nur, für Treffer auf jenes bestimmte Schiff.
Der ECCM hebt nur die ECM Wms für ein bestimmtes Ziel auf.
Raumboote dürfen auf zwei verschiedenen Ziele schießen, und Raumschiffe auf beliebig viele.
Diese Ziele werden angesagt, nachdem die Pilotenprobe, aber bevor die ECM-Probe erfolgte.
Einer erfolgreiche Reperatur dauert normal etwa 60 min (oder weniger) und mit Auto Reperatur ca 1 min (oder 2 bis 3 erfolgreiche Reparaturen). Es ist auch möglich mit einer erfolgreichen Probe unter Zuhilfenahme vom Teilauto-Bonus Reserve Systeme zu aktivieren. (bis zu 6 pro Runde).
Schiffe mit Hyper-Antrieb dürfen eine Astrobationsprobe zum Fliehen versuchen, bei deren Erfolg sie am Ende der PRKR springen. Andocken ist eine zusätzliche Aktion mit einer normalen Pilotenprobe, welche bei einfachem Versagen harmlos versagt, und bei schwerem Versagen 1 WIO, oder IW20 FSP an beiden Schiffen anrichtet.
Ein Schiff darf versuchen zu fliehen, wenn es nicht „verfolgt“ wird und mindestens 5 Manöverschub besitzt. ansonsten braucht es für jeden fehlenden Schub-Punkt 1 PRKR zusätzlich. „Verfolgen“ bedeutet sich auf diese Schiff mit allem zu konzentrieren und mindestens soviel Manöverschub zu besitzen, wie der Verfolgete.

Seite A und Seite B werden deklariert durch eine vergleichende Taktik und Strategie-Probe.

A) Gewinner B) Verlierer

B sagt die Anzahl der Aktionen für die einzelnen Schiffe an, ohne sie aufzuschlüsseln.

A sagt die Anzahl der Aktionen für die einzelnen Schiffe an, ohne sie aufzuschlüsseln.

A macht Piloten-Proben, dannach B

A macht Sensor-Proben, dannach B

A macht ECM-Proben, dannach B

A macht ECCM-Proben, dannach B

A macht Bordschützen-Proben, dannach B

A macht Fernlenk-Schützen-Proben, dannach B

A macht Jagt-Piloten-Proben, dannach B

A macht Technik-Proben, dannach B

Schadensermittlung

Waffen haben Ballistischen und oder Energetischen Schaden.

max Würfel bedeutet, das maximale Würfelergbnis zu wählen.

Schilde werden um Schildschaden reduziert. Der Rest geht auf Panzerungs-Schaden

Panzzung wird um Schaden reduziert.

(pro 5% 1 Wurf auf der 5% Panzerungs-Schadenstabelle)

Der Rest geht auf interne Struktur.

Interne Struktur wird um Schaden reduziert

(pro 5% 1 Wurf auf der 5% Internen Schadenstabelle)

bei 0 FSP intern ist das Schiff ein Wrack, und bei minus 100% völlig zerstört.

(Mit einer erfolgreichen Piloten-Probe sollte Ejecten möglich sein.)

Hinweiß, ein „zerstörter“ Raketen-Turm hat eine 50 % Chance eine Munitions-Explosion zu haben. 1 Schuß im Rohr sind dann Std Schaden (gewürfelt) an der Panzerung und wenn mindestens noch eine Rakete (o.ä.) im Magazin ist, dann 1 mal Std Schaden Intern (gewürfelt)

Im Table-Top ist es möglich, Feindfeuer einzuschränken, dadurch, daß man bestimmte Teile des Feindes zu Schrott schießt, bevor sie auch nur einmal feuern konnten. Hier nicht.

Rammings sind (-30) schwere Proben und verursachen 1W% FSP bei beiden Schiffen
Wer länger als 1 PRKR nach der Flucht-Distanz eine Verfolgung macht löst sich aus dem Kampf, und ist weg!

Es muß dabei darauf geachtet werden, daß die ausgeführten Aktionen sinnvoll verteilt werden, denn nur selten macht es Sinn, eine Person zusätzliche Aktionen ausführen zu lassen, und dafür andere garnichts tun zu lassen. Es ist aber erlaubt, auch von anderen Posten aus Waffensysteme zu benutzen.

Raumschiffe mit Schild oder Panzerungs-Schwach-Punkten lassen immer einen fest definierten Teil an Schaden durch.

Die Schadentabellen sind im Table Top Teil.

es ist sehr schwer rechtzeitig aufzuhören, bevor der Gegner nicht nur Kampfunfähig ist, sondern Zerstört.

Der Table Top Raumkampf

Wird auf Hex-Feldern beliebiger Größe gespielt. Zur Verfügung sollten entweder Zinn, oder Plastik-Figuren oder Papp-Counter stehen, um Raumschiffe zu simulieren.

Desweiteren lohnt es sich, für jedes wichtige Schiff einen Raumschiff-Bogen auszufüllen, und für jedes Schiff etwa ein Din A-5 Blatt zu reservieren, um dort Schirme, Panzerung, Interne Struktur abzutragen, und Schäden zu vermerken. Sinnvoll ist es, Pilotenwerte, Waffen-Trefferwerte Sensor & ECM-Werte zu vermerken. Auch hat es sich bewährt, einem Spieler eine Raumschiff-Liste in die Hand zu drücken, in der Ini-Wert, und Geschwindigkeit Rundenweise eingetragen wird.

Ablauf der Raumkampf-Runde (RkR)

A) Taktikprobe der Flotten-Kommandanten (1 Aktion) (keine Probe = s.Mißerfolg)

Verlierer bestimmen zuerst, welche Aktionen sie innerhalb der Runde ausführen werden.

Pilotieren, Jagt-Pilot, Sensor bedienung, ECM, ECCM, Waffensysteme, Technik
Schutzschirm-Einstellungen, diverse ander Proben.

B) [I] Initiative der einzelnen Schiffe

I WIO + (Manöver-Schub), wenn Pilotiren gewählt wurde.

+2 bei Raumbooten

+1 (Erfolg) bei der Taktik-Probe

+2 (g.Erfolg) bei der Taktik-Probe

+3 (k.Erfolg) bei der Taktik-Probe

-20 (Fumble) bei der Taktik-Probe

+(1-3) extra Piloten-Aktion mit Piloten-Probe Initiative-Erhöhen

der Höchste Wert Ist von nun an Nummer 1, der niedrigste ist der letzte.

[II] Raumschiffe in Reihenfolge alle Identifikations-Proben

- Sensor-Proben in Reihenfolge

- ECM-Proben in Reihenfolge

- ECCM-Proben in Reihenfolge

[III] Raumschiffe In Reihenfolge alle restlichen normalen Proben

- Pilot-Sonder-Manöver-Proben (sofern überhaupt nötig)

- Jagt-Pilot-Proben

- Technik (Reperatur, Aktivierung von Systemen, Raumgreifer)

- Schild-Einstellung ändern

[Waffenfeuer in Reihenfolge der Initiative.]

[IV] Raketen, Mini-Missel, Torpedos, Schlagen ein, und es wird ein Trefferwurf nötig. Schaden wird direkt ermittelt und tritt sofort ein.

[V] Fernlenkwaffen werde ausgeklinkt und abgefeuert. (Counter ausgelegt)

Ballistische Direktfeuerwaffen werden als abgefeuert deklariert, und es wird eine Trefferprobe gemacht, und der Schaden vorgemerkt.

[VI] Energie-Waffen Feuer wird ausgelöst, Trefferwurf wird nötig, und der Schaden tritt sofort auf.

[VII] Ballistischer Schaden durch direkt-Feuer-Waffen tritt auf und wirkt.

Es sollte nicht schwer sein, passende Hex-Felder, und Figuren in Rollenspiel-Läden zu bekommen.

Wenn es nötig ist, die Spielzeit zu verkürzen, darf der Taktik & Initiative Teil auch komplett gestrichen werden. Die Initiative z.B. währe nur in fester Reihenfolge nach dem besten Manöverschub auszurichten.

Initiative ist keine Aktion
Piloten Sonder-Probe schon.

Sensoren können alle Schiffe erfassen, aber nur ein guter Erfolg gibt von einem Schiff die Größe Struktur und aktivierte Waffen preis. Bei k.Erfolg werden auch andere Daten wie deaktivierte Waffen erkannt.

Es ist möglich auf ausgeklinkte Fernlenk-Waffen das Feuer zu eröffnen,
(Mini-Missels 1 FSP
Raketen 2 FSP
Torpedos 3 FSP)
oder sie mit einem gezielten ECM-Angriff zu zerstören.

- C) **Bewegung der Schiffe mit einer Invertierten Initiativen-Reihe**
- [I] Nur Schiffe, welche funktionierende Triebwerke haben und die Aktion „normales Pilotieren“ ausführen, können etwas anderes als treiben. Normaler Manöverschub ist problemlos, maximum Schub benötigt eine erfolgreiche Pilotenprobe. Geschwindigkeit in Klicks/RkR (Hex pro Runde) ist die Anzahl der Felder, welche zurrückgelegt werden muß. Jagt-Pilot kostet 1 Schub-Punkt, für den Rest der Runde.
 - [II] Geschwindigkeitsveränderung vor der Bewegung
 - Beschleunigen für 1 Schub-Punkt pro Klick/RkR
 - Bremsen für 2 Schub-Punkt pro Klick/RkR
 - [III] Bewegung
 - Es müssen (!) so viele Hex zurrückgelegt werden, wie die Geschwindigkeit beträgt.
 - Jede 60° Drehung kostet 1 Schub-Punkt je angefangene 2 Klicks/RkR
 - Jede 60° Drehung von stehenden Schiffen kostet 1 Schub-Punkt
 - 180° Drehung ohne Geschwindigkeitsvektor-Änderung 2 Schub-Punkte (Erlaubt aber Bremsen und Beschleunigen zu vertauschen)
 - Rückwärts-Fliegen ist eine Schwere (-10) Piloten-Probe
 - [IV] Geschwindigkeitsveränderung nach der Bewegung
 - Beschleunigen für 1 Schub-Punkt pro Klick/RkR
 - Bremsen für 2 Schub-Punkt pro Klick/RkR

- D) **Erlaubte Aktionen**
- | | | |
|-------------|-----------------|---|
| Raumboote | Cocpit: | 3 Aktionen ohne Malus |
| - | Co-Cocpit: | 2 Aktionen ohne Malus |
| - | Voll-Auto Crew: | 1 Aktion (60%) (keine weitere Möglich) |
| - | Crew: (Wm-10) | (Wurzel aus Anzahl) Aktionen ohne Malus |
| Raumschiffe | Brücke: | 1 Aktion je Platz ohne Malus („Pilot“ 2 Aktionen) |
| - | Co-Brücke | 1 Aktion je Platz ohne Malus |
| - | Voll-Auto Crew: | 1 Aktion (60%) (keine weitere Möglich) |
| - | Crew: (Wm-10) | (Wurzel aus Anzahl) Aktionen ohne Malus |
- Zusätzliche Aktionen sind möglich, aber derjenige erhält auf alle seine Proben einen Malus Wm von (-)10 je zusätzlicher Aktion.

Pilot oder Co-Pilot

- pilotieren erlaubt den Einsatz von Mnöverschub, Andocken, oder abkuppeln
- Ini erhöhen Initiative Bonus
- Jagt-Pilot erlaubt das Verringern von Schaden. (Wm-10 für Bordschütze)
- Hyperraum Sprung einleiten (E= 6 RkR, gE=1W6 RkR, kE=1RkR)

- Navig. Astrogations-Probe für Hypersprung und Sprung einleiten (s.o.)
 Astrogations-Probe für Kursberechnung und Lande-Anflüge (Piloten Bonus +5/10/15)
 Astrogations-Probe für Kursberechnung von Objekten (Treffer Bonus +5/10/15)

- Kom Funk-Nachricht senden
 Funknachricht Codieren oder decodieren
 Sensor Netz aufrecht erhalten (nur einer muß die Sensor Probe schaffen)
 ECM zum tarnen einsetzen
 ECM zum „zerstören“ einer Fernlenkwaffe einsetzen
 ECCM zum ECM stören einsetzen

letzter zuerst. Schiffe ohne einen einzelnen Schub-Punkt können keine Piloten, oder Jagt-Pilotenproben ausführen.
 Raketen Bewegen wie Schiffe, auf Zilefeld.
 Die Schub-Triebwerke sind etwa doppelt so gut wie die einfachen Gegenschub Triebwerke.

Rückwärtsfliegen hat wegen den kleinst-Partikeln ein kleines Problem, und ist relativ ungewohnt, deswegen sind solange alle Piloten und Bordschützen-Proben mit einem Wm von -10 belegt.

- Raumboot-Pilot alle Aktionen
- Raumboot-Co-Pilot alle Aktionen
- Raumschiffs-.....
- 1 Pilot
- 1 Co-Pilot
- 1 Navigator
- var Sensor Offizier
- var Kom Offizier
- var Ingenieur
- var Bordschütze
- 1 Taktischer Offizier
- var Arzt
- 1 Kapitän
- var Robbot-Offizier
- 1 Aktion, div Proben ???
- Probe & Aktion
- Probe & Aktion
- 1 Probe & 1 Aktion / RkR
- Probe & Aktion
- Probe & Aktion
- keine Probe, nur Aktion
- Probe & Aktion
- keine Probe, nur Aktion
- Probe & Aktion
- Probe & Aktion
- Probe & Aktion

Sensor Offizier

normale Sensor Bedienung

Struktur analyse von Objekten (metall-Gehalt, FSP, Material-Beschaffenheit, o.ä)

nach Lebenszeichen scannen

nach Energie-Systemen Scannen

Visuelle Abtastung Nah, oder Fern (letzteres dauert länger)

Ingenieur

Reserve Systeme aktivieren §

Auto-Reperatur System aktivieren §

selbst reparieren

Schild schnell-Lade-Versuch §

Triebwerk mit Überlast fahren §

Reaktor mit Überlast fahren §

Sensoren mit Überlast fahren §

ECM mit Überlast fahren §

ECCM mit Überlast fahren §

Fehler in den Systeme Simulieren §

Systeme an oder abschalten (keine Probe)

Schutzschirme bedienen (keine Probe)

Konsole einrichten (Einem Brücken-Platz werden neue Aufgaben zugewiesen)

Schiffsinterne Systeme bedienen (keine Probe)

taktischer Offizier

Taktik Probe

Kommunikation für Sensor Netz bedienen (keine Probe)

Waffensystem bedienen

Robott Offizier

Roboter im Schiff umherschieben, und Befehle geben (keine Probe)

Einen Roboter aktivieren, oder deaktivieren (keine Probe)

Fernlenk-Drone bedienen, 1 Aktion als (Pilot-Jagtpilot) plus weitere.

Arzt

Sich um Verletzte kümmern (dauert länger)

Kapitän

Taktik-Probe

Pilotieren (1 Aktion, aber diverse Proben)

Führungskraft-Probe (falls nötig)

Funkspruch senden (keine Probe)

Computer befehlen, Vollauto-Crew neu einsetzen. (keine Probe)

Crew & Brücken-Funktion Override (keine Probe)

(darf Funktionen an und ab-Schalten, oder ganz übernehmen.)

Bordschütze

Direktfeuer-Waffe bedienen

Rakete ausklinken (und steuern) (Probe erst beim Treffen)

Infantry (zählt nicht zu den normalen Aktionen, und darf von jedem ausgeführt werden)

Infanterie-Kampf

schnellen Schleusen-Zyklus ausführen

Frachtluke öffnen / schließen

1 CUM Fracht sichern, oder lösen

Sektion betreten (Brücke, Maschraum, Hangar, Kabinen, Frachtraum....)

In Raumboot steigen

In Sessel oder Liege festschnallen

Natürlich kann eigentlich an fast jedem Brücken-Platz jede Funktion wahrgenommen werden, wenn nicht gerade das Steuersystem aus jenen Zeiten der einfachen Festverdratungs-Elektronik stammt. Somit können auch für jeden Platz eigene Zugriff-Arten und Aufgabenverteilungen erstellt werden.

Bei all dem Überlasten sollte man bedenken, daß jede RKR, in der Raumkampf ist, oder jede Minute, in der normal geflogen wird eine Probe dafür notwendig ist.

§ Teilauto -Bonus, aber kein Bonus durch persönliche Ausrüstung.

Einige Der Brücken-Plätze werden nur selten überhaupt im Kampf eingesetzt. Und trotzdem besitzen die meisten Schiffe irgendwo solche Kontroll-Plätze. Oft haben sie dadurch mehr Brücken-Sitze, als im Raumschiffs-Bogen verzeichnet, da es sich hierbei um Steuer-Konsolen für die Crew handelt.

Diese kleinen Diskrepanzen dürfen getrost ignoriert werden.

Ja, für Kampf im Schiff z.B. eingesetzte Personen können das Schiff nicht mehr steuern.

E) Auswirkungen diverser Proben

Wichtig ist dabei, ob es Erfolge (E), gute Erfolge (gE) kritische Erfolge (kE) oder Mißerfolg (M), schwerer Mißerfolg (sM), oder Fumble (F) kritischer Fehler waren.

Ini erhöhen	E	gE	kE	M	sM	F
Ini	+1	+2	+3	0	0	0
Taktik	E	gE	kE	M	sM	F
Ini	+1	+2	+3	0	0	-20
Jagt-Pilot	E	gE	kE	M	sM	F
Raumboot	50%	75%	100%	0%	0%	#
Raumschiff	25%	50%	75%	0%	0%	#
des Feind-Schadens konnte ausgewichen werden.						
Sensor sieht	E	gE	kE	M	sM	F
	Position	aktive Daten	passive Daten (nur unverteckte Ziele)			Blind
ECM negiert Sensor	E	gE	kE	M	sM	F
	Miß-Erfolg	Erfolg	guter Erfolg	nichts	nichts	~
(selbst bei einem Kritischen Erfolg verschwindet ein erfaßtes Schiff nie ganz)						
ECCM negiert ECM	E	gE	kE	M	sM	F
	Erfolg	guten Erfolg	krit Erfolg	nichts	nichts	~
Schütze Schaden	E	gE	kE	M	sM	F
	normal	max Würfel	max Würfel plus normal	nichts	nichts	~~
getarnt verfehlt	verfehlt	norm	Treffer	verfehlt	verfehlt	verfehlt
Technik Reserve Sys	E	gE	kE	M	sM	F
	aktiv	aktiv	aktiv	altes System	beide aus	~
(ausgefallene aber nicht zerstörte Systeme dürfen repariert werden)						
Auto-Rep.	6 RkR	1W6 RkR	1 Rkr	nichts	ausfall	~~
norm Rep	1h	1/2 h	1W6 min	1W6 h	ausfall	~~
(1 FSP Struktur, oder 2 FSP Panzerung entsprechen der Reperatur eines Systemes) (Konsole Einrichten entspricht der Reperatur eines Systemes)						
Schild laden	2fache Rate	3 fache Rate	5 fache Rate	-50%	-100%	~~
(Schild benötigt 3 fache Energie)						
Triebwerk	+1 Schub-P	+2 Schub-P	+3 Schub P	nichts	-1W6 Schub-P	~~
(Das Triebwerk benötigt +50% E, um die Leistung bereit zu stellen)						
Reaktor (E)	+10%+20%	+50%	nichts	-50%		~~
Sensor boost	+5 Wm	+10 Wm	+15 Wm	nichts	-25 Wm	~~
ECM-boost	+5 Wm	+10 Wm	+15 Wm	nichts	-25 Wm	~~
ECCM boost	+5 Wm	+10 Wm	+15 Wm	nichts	-25 Wm	~~
Fehler Simul.	ja	ja	ja	nein	nein	~
Drone	E	gE	kE	M	sM	F
Pilot...	+0	+5	+10	-25	-50	nein
Schütze...	+0	+0	+0	-25	-50	nein
divers...	+0	+5	+5	-25	-50	nein

Dieser Fumble bedeutet den Kontroll-Verlust

~ Der Fumble hat Nebenwirkungen
 {00} System-Schaden betroffenes System
 Wm-10
 {55 bis 99} (1 RkR)
 Negativer Wm auf alle anderen Proben
 WM-20
 {22 bis 44} (1 RkR)
 Negativer Wm auf alle anderen Proben
 WM-10
 {11} war doch harmlos

~~ Der Fumble hat Nebenwirkungen
 {00} System-Schaden Zerstört
 {99} System-Schaden ausgefallen
 {88} Freund-Treffer (wenn möglich)
 {55-77} Sinn & Ziel ???
 Person verliert diese und nächste Runde 1 Aktion
 {22-44} Fehlbedienung
 Person verliert diese Rund 1 Aktion.
 {11} war doch harmlos

ja, teilweise wurden schon Schlachten von den Technikern und nicht von den Jagt-Piloten entschieden.

viele Proben erhöhen die eigenen Gewinn-chancen, aber zuviele Fumbels, sind tödlich.

Dronen-Piloten benötigen auch alle anderen Fertigkeiten, da es nur Bonies oder Malies auf das Anwenden dieser Fertigkeiten gibt.

Piloten Sondermanöver (kosten jeweils 1 Schub Punkt)

Finden nicht in der Bewegungs-, sondern in der Proben-Phase statt.

Andocken	E	gE	kE	M	sM	F
wenn...	angeglichen	60°, 5 Klicks	immer	nein	IW10 FSP	IW20

Hangar-Landung	E	gE	kE	M	sM	F
wenn...	60°, 2 Klicks	120°, 6 Klicks	immer	nein	IW10 FSP	IW20

Ramming (E/gE/kE/M/sM/F)

Treffen besser als Ausweichen voller Schaden / Treffen gleich Ausweichen halber Schaden

Treffen schlechter Ausweichen verfehlt

(Winkel und Geschwindigkeit)

0° X = Geschwindigkeits Differenz

60° X = Geschwindigkeits Differenz x 150%

120° X = (Geschw. A + Geschw. B) x 75%

180° X = (Geschw. A + Geschw. B)

(Schaden, der angerichtet wird)

Raumboote X W4

Raumschiffe X W6

Großraumer X W8

Übergröße S. X W10
+IW20

Zählen nicht als zusätzliche Piloten-Aktion sind aber mit Proben verbunden.

Dieser Fumble bedeutet den Kontroll-Verlust

Wm -20 bei 60° Vektor
Wm -30 bei 120° Vektor
Wm +10 bei 180° Vektor

Natürlich ist der Schaden ballistisch, selbst wenn beide Energieschirme besitzen.

Bug Wende	E	gE	kE	M	sM	F
	bis 60°	bis 120°	Vektor	nein	ZuFall (IW6)	#
	(bei nur Bug gedreht bedeutet dies Wm -10 auf Piloten-Proben. (nicht J-Pilot))					
	Bei Vektor wurde kostenlos die Flugrichtung geändert, wenn gewünscht)					

Erlaubt noch zu feuern, selbst wenn man durch die Bewegung ausmanövriert wurde.

Im Schatten eines manövrierunfähigen Schiffes halten . Wm-30 (1 mal insgesamt)

	E	gE	kE	M	sM	F
Selbstfeuer	+20	+50	+100	+0	Ramming	#
Feindfeuer	-10	-20	-30	egal	egal	egal
	(Deckungstreffer bei Fehlschuß 80%)					

Ist völlig wirkungslos gegen Fernlenkwaffendes Havaristen, aber sehr gut gegen jene Geschütztürme und gegen fremdes Waffenfeuer.

Schwachstelle wegdrehen Panzerungs-Schwachpunkt ist negativer Wm (Wm-10 bei 10%)

	E	gE	kE	M	sM	F
Schwachpunkt	-10%	-20%	-30%	normal	+10%+20%	

Bei ASP-Piloten sehr beliebt

Feindfeuer gezielt ausweichen Wm-50

	E	gE	kE	M	sM	F
	starre Waffe	Turm	Fernlenk	nein	nein	#

(Damit kann einer bestimmten Waffe ausgewichen werden)

Wird erst gewürfelt, wenn die entsprechende Waffe abgefeuert wurde.

F) **Schadenauswirkungen**

[I] Schildschaden	Einstellung	Ball Schaden	En.- Schaden
	A (Energie/Albedo)	geht durch	1 pro 1 FSP
	B (Ballistisch)	1 pro 1 FSP	geht durch
	C (kombiniert)	5 pro 1 FSP	5 pro 1 FSP

Als Tip sei gesagt, daß ein bißchen Schaden besser ist, als seine Schirme zu verlieren.

[II] Panzerungsschaden	1 Wurf pro angefangene 5 % Panzerungs-Schaden	
IW10	Tabelle I (unter 5% max Panzerung)	Tabelle II (5%+ max Panzerung)
1	kein Effekt	1 kein Effekt
2	kein Effekt	2 kein Effekt
3	kein Effekt	3 kein Effekt
4	kein Effekt	4 Kommunikation Wm-S
5	kein Effekt	5 Teilauto Wm-S
6	kein Effekt	6 Feuerleit Wm-S
7	Sensor Wm-S	7 Sensor Wm-IO
8	Schirm max minus IW20 FSP	8 Schirm max minus 1 W% FSP
9	Manöver Triebwer (\$)	9 Manöver Triebwerk 2x (\$)
10	Waffe ausgefallen	10 Waffe zerstört

(\$) mit 2W6

2	Gegenschub Ausfall
3	keine Links-Wende
4	Hyper Tr Ausfall
5	Manöver Schub -1
6	Pilot -5
7	Manöver Schub -1
8	Pilot -5
9	Manöver Schub -1
10	A-Grav Tr Ausfall
11	keine Rechts-Wende
12	Schub Tr Ausfall

[III] Interner Schaden bei jedem Internen Treffer wird zusätzlich noch einmal auf der Panzerungs-Schaden Tabelle gewürfel, wenn es zuvor nicht schon geschehen ist, weil es weitergeleiteter Schaden war.

1 Wurf pro angefangene 5% Interner Struktur-Schaden

IW20	Tabelle IV (unter 1%)	Tabelle V (1%+)	Tabelle VI (5%+)
	Dekompression 1%	Dekompression IW10 %	Dekompression IW20 %
1	kein Effekt	kein Effekt	kein Effekt
2	Feuerleit Wm -IO	Feuerleit Ausfall	Fuerleit zerstört
3	Teilauto Wm -IO	Teilauto Ausfall	Teilauto zerstört
4	Pilot Comp Wm -IO	Pilot Comp Ausfall	Pilot Comp zerstört
5	Schleuse Ausfall	Schleuse Zerstört	Schl. Dekompr. IW10 x 5%
6	Dock/Hangar Ausfall	Dock/Hangar Ausfall	Dock/Hangar zerstört
7	Lebenserhaltung -10%	Lebenserhaltung Ausfall	Lebenserhaltung zerstört
8	Frachtraum -10%	Frachtraum -25%	Frachtraum -50%
9	Schutzschirm -1W% FSP	Schutzschirm Ausfall	Schutzschirm zerstört
10	Hyper Tr Wm-IO	Hyper Tr. Ausfall	Hyper Tr Zerstört
11	Sonder System Ausfall	Sonder-System zerstört	Sonder-System zerstört
12	IW6 Waffen Ausfälle	1 W6 Waffen zerstört	totaler Waffenausfall
13	Feuer im Schiff 1 FSP/RkR	kleine Explosion IW20 FSP	kleine Explosion 2W20 FSP
14	Kommunikation Wm-IO	Kommunikation Ausfall	Kommunikation zerstört
15	ECM & ECCM Wm-IO	ECM & ECCM Ausfall	ECM & ECCM zerstört
16	Sensor Wm-IO	Sensor Ausfall	Sensor zerstört
17	Reaktor -1W6 E	Reaktor Ausfall	Reaktor zerstört 1W% FSP
18	Passagier -10%	Passagiere -25%	Passagiere -50%
19	Besatzung -10%	Besatzung -25%	Besatzung -50%
20	Dekompression 1W%	Hüllenbruch Dek 100%	Hüllenbruch (Wrack)

2 mal Ausfall wird zu
1 mal Zerstört.
1 mal Reserve möglich
Auswirkung ohne Systeme
Wm -100
Wm -100
Wm -100
kein Aussteigen
kein Andocken
IW6 x 10 min
Fracht beschädig
nur langsamer Flug
kein Hypersprung
???
Wehrlos

keine Funk-Nachrichten
kein „Verstecken“
Flug nach Sicht (0 Klicks)
X E Notenergie
IW% TP Schaden
IW% TP Schaden
Totalausfall

ECM-TREFFER

werden verursacht von Dusruptoren, Schockern, Desintegratoren, Ionen kanonen, und den großen Varianten dieser Waffen, und haben folgende Auswirkungen.

a) Sie stören die Sensoren des getroffenen Schiffes, in der folgenden Runde

Fahrzeuge	Sensor Wm- 5x FSP-Schaden.
Raumboote	Sensor Wm- 2x FSP-Schaden
Raumschiffe	Sensor Wm- 1x FSP-Schaden
Großraumer	Sensor Wm- 0,5x FSP- Schaden (normal runden)
Stationen	Sensor Wm- 0,2x FSP-Schaden (normal runden)

b) Sie stören Elektronik, in der folgenden Runde. (1 RKR)

Schirm-Treffer FSP x1 %-Chance auf Schirm-max Senkung um FSP x5%

Panzerungs o. Struktur-Treffer FSP xX %-Chance auf Systemausfall,

(entsprechend der oberen Multiplikations-Tabelle)

in der ECM-Kritical-Tabelle. (gilt als selbstreparierender Ausfall)

Bei ECM-anfälligen Schiffen werden die %-Chancen verdoppelt, und die Ausfälle dauern 2 Rd an.

IONEN-TREFFER

werden verursacht von Ionen-Kanonen, und Ionen-Fernlenk-Waffen und verursachen einen Energie-Verlust, welcher elektrische Systeme für ca 1 h (1 Stunde) kurzschließt.

Dieser Verlust beträgt -1 E je volle 5 FSP-Ionen-Schaden (auch teiladdierbar)

Reaktoren müssen eine mindest-Anzahl von E's aufbringen, und wenn die E-Verluste, die Reaktor-Leistung übersteigen, so fällt er durch Not-Abschaltung ganz aus. Die Not-Energie wird mit entladen. und zwar Prozentual angemessen zum Reaktor.

Ein Reaktor mit IOE & Notenergie IOO, welche 1 E verliert, verliert also IOE Notenergie.

Es ist möglich mit einer Technik-Probe diese Ionisierung um +10 E zu verbessern, durch Deionisierung, aber nur als norm-Reperatur, nicht durch reserve-Systeme, oder AutoReperatur. (also kann nur ein guter oder Krit Erfolg diese Sache beschleunigen)

EXPLODIERENDE REAKTOREN.

Wenn eine Reaktor-Explosion erfolgt, (Kritischer Treffer), bevor der Reaktor ausfällt, und bevor ein „Wrack“ Kritischer Treffer gewürfelt wurde, oder bevor ein Schiff dadurch zum Wrack wurde, daß es alle FSP- Struktur verloren hat (bis 0 FSP), dann kommt es zu einer großen explosion. Sollte dieser Kritische Treffer nicht gewürfelt werden, schafft die Not-Abschaltung es, dies zu vermeiden.

Der Schaden wird sowohl Energetisch, als auch Ballistisch gewürfelt.

(Ein std Raumboot Reaktor verursacht also 4W6 FSP EN & 4W6 FSP Ball)

(Planeten Explosionen)	+250 km	+3000 km	+6000 km	+9000 km
(Raum-Explosionen)	0 Klicks	1 Klick	2 Klicks	3 Klicks
Plasma je 5 E	1W6 FSP	—	—	—
Fusion je 5 E	2 W6 FSP	—	—	—
A-Mat je 10 E	1 W20 FSP	50%	10%	—
Schwarzschild je 5E	1 W20 FSP	75 %	50%	25%

Im Pseudo Raumkampf ist der Sensor Wm eines ECM-Treffers eine Pseudo Runde wirksam, die anderen Ausfälle können mit Wm-10 für die Bedienung des Gerätes gerechnet, oder gegebenenfalls auch ignoriert werden.

ECM-Kritical-Tabelle IW20

1	Sensor
2	Kom
3	ECM & ECCM
4	Schutzschirm
5	N-Triebwerk
6	H-Triebwerk
7	T-Auto-Comp
8	Waffen-Comp
9	Pilot Comp
10	Sondersystem
11	Robot Besatzung
12	interner Kom
13	LEH
14	E-Waffen-Systeme
15	B-Waffens-Systeme
16	Fracht-Raum-Sys.
17	Hangar-Systeme
18	Beleuchtung
19	Notenergie
20	Reaktor (Comp-Aus. = Wm-100)

Fahrzeug Reaktoren werden als kleine Reaktoren mit Fusion SE, A-Mat IOE, Schwarzschild SE gerechnet. Sie sind der Grund, daß sowas auf zivilisierten Planeten verboten ist. Nur Wahnsinnige würden Reaktor betriebene Fahrzeuge im Kampf auf bewohnten welten einsetzen.

Raumkampf-10

G) **Treffer-Chancen**

[I] **Grundwert**

- + **Fertigkeitswert** (Raumwaffen, Fernlenkwaffen)
- + **Waffensystem Bonies**
- + **Feuerleit-Programme**
- + **geg. Munitions Wms**

[II] **Eigen-Modifikationen**

- +10 **selbst ohne Manöverschub**
- 10 **Führt Jagt-Pilot-Aktion durch**
- +X **Bonies durch Astrogation**
- 30 **Doppelfeuer beim zweiten Schuß** Waffenausfall 10%
- 60 **Trippelfeuer beim dritten Schuß** Waffenausfall 20%
- 90 **Quadrofeuer beim vierten Schuß** Waffenausfall 30%
- 20 **Auf empfindliche Teile Zielen** (Panzerungstabelle mit !W6+4 statt !W10)

[III] **Feindmodifikationen**

- 30 **Ziel ist Mini-Missel**
- 25 **Ziel ist Rakete**
- 20 **Ziel ist Raum-Torpedo** oder kleinst-Asteroid
- +0 **Ziel ist Raumbot** oder Asteroid
- +20 **Raumschiff** oder großer Asteroid
- +40 **Ziel ist Großraumer** oder Planetoid
- +60 **Ziel ist Raumstation** oder kleiner Mond
- +5 **große Größen-Modifikation der Klasse**
- +10 **sehr große Größen-Modifikation der Klasse**
- 5 **kleine Größen-Modifikation der Klasse**

[IV] **Gesamt-Chance**

- + **Grundwert**
- + **Eigen-Modifikationen**
- + **Feind-Modifikationen**
- = **Entfernungslose Chance**
- x 100% **Kurze Entfernung**
- x 75% **Mittlere Entfernung** (En-Waffen Schaden -1)
- x 50% **Weite Entfernung** (En-Waffen Schaden -2)
- x 25% **Extreme Entfernung** (En-Waffen Schaden -4, Ball-Waffen Schaden -2)

des Bordschützen
oder Malies

Anti-Materie, oder
Selbstlenkende Gaus-Mun

Havarie ???

+1 E für jeden zusätzlichen
Schuß bei Energie-Waffen.
(oder mehr bei großen En-
Waffen)

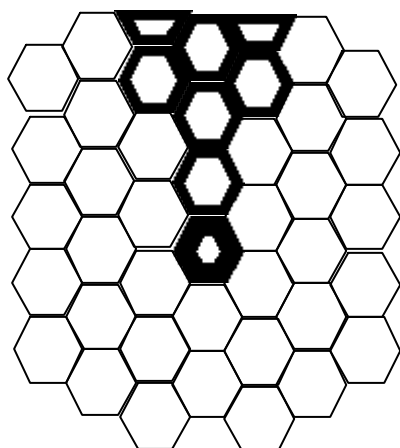
Bei diesen
Geschwindigkeiten macht
die Größe schon einen
Enormen Unterschied aus,
aber bei den Stecken und
der Zeitverzögerung ist es
eh schon eine ziemliche
Glückssache.

z.B. Stone Gargoyle
Wm +25 gr. Raumschiff
Trouble Seeker
Wm +15 kl. Raumschiff

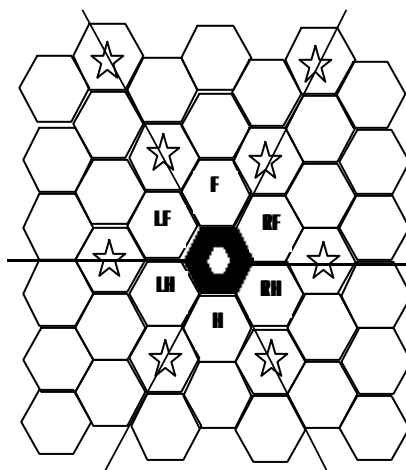
z.B. 80% gesamt
Kurz 80%
Mittel 60%
Weit 40%
Extrem 20%
um zu Treffen

Geschütz-Türme mit 360°
haben weder tote Winkel,
noch haben sie ein Problem
in eine der 6 Richtungen zu
feuern.

nur bei Mehrfachfeuer mit
demselben Geschütz, müssen
sich alle Ziele im selben
Richtungsbereich befinden.
F-front/ H-Heck
L-linke.../ R Rechte...



60° Winkel eines Raumbootes



Raumkampf-II

☆ **Toter Winkel**
für
Raumboten

Benötigt
eine Bug-
Drehung um
treffen zu
können

Zufällige Defekte (gelten als eigene Probleme, zusätzlich zu anderen Schäden)

W4 & W10

1	0	leicht	Computerfehler Wm-1 auf Pilot. Feuerleit. Teilauto		
1	1	leicht	Triebwerkskühlung Manöverschub -1		
1	2	leicht	Steuertriebwerk Aussetzer Pilot Wm-5		
1	3	leicht	Waffen-fehl-funktion Wm-10 auf eine Waffe		
1	4	leicht	LEH-Fehl-funktion Not LEH Ih		
1	5	leicht	Energie-Kupplungsproblem Reaktor E-1		
1	6	leicht	Schiffsbeleuchtung fällt zu IW10 x10% aus		
1	7	leicht	Sensor Problem Wm-5		
1	8	leicht	Kom Problem Wm-5		
1	9	leicht	ECM & ECCM Problem Wm-5		
2	0	mittel	Cocpit-Controllen Überlastabschaltung 1 Rd Ausfall eines Sitzes		
2	1	mittel	Triebwerkssteuer-Regulator defekt, jede Runde Pilotenprobe		
2	2	mittel	Reaktorkühlung defekt E-1 additiv pro folgerunde Runde		
2	3	mittel	A-Grav- Aussetzer Manöverschub -IW6, Pilot Wm-10		
2	4	mittel	Voll-Auto-Crew Member Ausfall		
2	5	mittel	Beta(o. gamma...)-System Ausfall, Computer		
2	6	mittel	Beta(o. gamma...)-System Ausfall, alle Kontrollen		
2	7	mittel	Beta(o. gamma...)-System Ausfall, alle Triebwerke		
2	8	mittel	Beta(o. gamma...)-System Ausfall, alle Schutzschirme		
2	9	mittel	Beta(o. gamma...)-System Ausfall, alle Waffen		
3	0	schwer	Sensor Ausfall	IW6 Rd	
3	1	schwer	Kom Ausfall	IW6 Rd	
3	2	schwer	ECM& ECCM Ausfall	IW6 Rd	
3	3	schwer	Normal-Triebwerk Ausfall	IW6 Rd	
3	4	schwer	Schutzschirm Ausfall	IW6 Rd	
3	5	schwer	Zufällige Waffe Ausfall	IW6 Rd	
3	6	schwer	Reaktor Ausfall	IW6 Rd	
3	7	schwer	Consolenprobleme Wm-20	auf alle Bediener Proben (nicht Voll-Auto)	
3	8	schwer	Frachtluken offen	IW6 Rd	
3	9	schwer	Dekompression	IW0%	
4	0	übel	Steuer Computer Ausfall	IW20 Rd	Pilot Wm-100
4	1	übel	Panzerungsschaden 1 FSP	(kein Panzerungskritikal)	
4	2	übel	Strukturschaden 1 FSP	(kein Interner Kritikal)	
4	3	übel	Rettungssystem Ausfall,	IW20 Rd	Auslösung nur manuell
4	4	übel	A-Grav Ausfall	IW20 Rd	
4	5	übel	Waffensteuerungsversagen	IW20 Rd	Wm-100 alle Waffen
4	6	übel	Schutzschirm Ausfall	IW20 Rd	
4	7	übel	Elektro-Schocks, IW4 AKP	Stunn auf jedes Brückenmitglied	
4	8	übel	alle zufälligen defekte reparieren sich für	IW6 Rd	scheinbar.
4	9	übel	Autoreparatur Ausfall	IW20 Rd	

Zufällige Defekte sollen für Piloten solcher Schiffe die Hölle sein.

Aber wann wird den eigentlich gewürfelt.
A) im Raumkampf jede Runde in der mindestens eines der folgenden dinge angesagt wird.
Vollschub, Jagt-Pilot, ECM oder ECCM, Energie-Waffenfeuer, Ballistisches Waffenfeuer.

B) bei Belastungsfällen wie Landeanflüge durch den Orbit und Lufthülle eines Planeten. (1 mal)

C) bei Dauerbelastung alle 10% C. Beschleunigungs-Unterschied.(1 mal)

D) Wenn eine außergewöhnliche Belastung auftritt, wie z.B. einen Hypersprung.

Das übele an einem anscheinend reparierten defekt ist, daß man ihn nicht effektiv reparieren kann. Man kann vielleicht auf Beta Systeme schalten, was den späteren Ausfall kompensiert, aber mehr nicht.

Raumkampf-12

zusätzliche FUMBLE TABELLEN (Fals Bedarf besteht)

Wurf	Kampf-Situationen	Verteidigung / Ausweichen
00	Angriff mit Waffe „Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“
99	Waffenproblem (Ausfall)	Verteidigungswaffe Zerstört, oder 1 LP Wunde
88	Freund Treffer (wenn möglich)	vor Hindernis gesprungen, Treffer NKS IW6
77	Sin & Ziel? Probe Takt-Kampfsin	Orientierung Probe Takt-Kampfsin
66	Falsches Ziel, kein Schuß erfolgt	Zurückgetrieben um 1 W6m & -2 AKP
55	Falscher Feuermodus, -2 Akp	Taktischer Fehler, Gegner Wm+IO auf Treffen
44	Fehlbedienung Mag.Auswurf o.ä.	Verteidigungswaffe verloren
33	Fehlbedienung -5 Akp o. Rest	gestürzt, -5 Akp
22	Fehlbedienung -10 Akp o. Rest	hingelaufen, gegn. Schaden (voll std max)
11	einfacher Fehlschuß	normales Versagen
Wurf	Situationen	Anwenden einer Aktions-Fertigkeit
00	Anwenden einer Tech-Fertigkeit „Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“
99	Werkzeug-Schaden (Ausfall)	sturz, Porzellanladen-Bombe
88	entgegengesetzte Wirkung	Falsche Richtung / Ort, Pers. Wahrn. Probe
77	Gerät beschädigt	Kleidungs-Schaden durch falsche Bewegung
66	scheint zu funktionieren (aber)	scheint zu Klappen, aber im letzten Moment.
55	sturz & Werkzeug Fallengelassen	sturz, oder vor Wand laufen
44	Fehlbedienung & W. Fallengel.	2 linke Hände & Fallengelassen
33	Fehlbedienung braucht 50% Zeit	Selbstverletzung 1 LP Wunde
22	Fehlbedienung braucht 100% Zeit	völlig idiotischer Versuch
11	peinlicher aber harmloser Fehler	peinliche auffallende Haltung
Wurf	Situationen	Anwenden einer Wahrnehmungs-Fertigkeit
00	Anwenden einer Wissens-Fertigkeit „Meisterwillkür“	„Meisterwillkür“
99	Lösung gelöscht, vergessen	Ausrüstung verrutscht (Blind, -1W% Akp)
88	gute aber falsche Lösung	Fehleinschätzung der Lage
77	Kopfschmerzen Wm-10	Fehleinschätzung (Panik, Erschrecken)
66	Falsche Aufgabe gelöst.	Fehleinschätzung (alles Ok)
55	Spezielle Daten vergessen	Überlastung Wm-20 auf alles (1W6 Rd)
44	Aufgabe vergessen	Freund-Feind-Verwechslung (1 mal per Zufall)
33	grober Denkfehler 50% Zeit	Freund-Feind-Erkennung weg (1 Rd)
22	grober Denkfehler 100% Zeit	steht 1 Rd dumm rum
11	peinliches Halbwissen gesagt	blöder Ausdruck im Gesicht ???

Diese zusätzlichen Fumble Tabellen können, müssen aber nicht verwendet werden. es darf auch alles Meisterwillkür sein.

Es geht hierbei nur darum, etwas zu haben, wenn gerade kein angemessener Fumble einfällt, und natürlich sollte es eine Handhabung für Spieler und Meister geben, wie oft spektakuläre Fumble eigentlich wirklich sind.

Die Frage ist auch, ob die Situation einen spektakulären Fumble verträgt.

Alles in allem ist es so gehalten, daß die Fumbles unter 50 eher harmlos und peinlich sein sollen, dokumentieren sie doch Unerfahrenheit und Unkenntnis, während Fumbles über 90 die Probleme darstellen, welche auch Meister ihres Faches zur Verzweiflung treiben.

Andererseits, ist es ja schon schlimm genug mit Erfolgchancen von 10% und weniger arbeiten zu müssen. Wenn man die ganz peinlichen Fumbles erreichen will, ohne auf Meisterwillkür zurrück zu greifen.

BESONDERE KAMPFTAKTIKEN & TRICKS

Normalerweise werden alle Geschwindigkeiten ja vom sogenannten Stillstand aus gerechnet. Es ist nur nicht immer sinnvoll, dies zu tun.

Wenn sich zum Beispiel zwei Flotten im Abfang-Kurs Treffen, kann es sein, daß beide 10% C an Geschwindigkeit haben.... sprich mit 100 Klicks / Rd fliegen.

Dann würde jede Drehung so um die 50 Schub-Punkte kosten, und mehrere Runden dauern. Aber eigentlich wollen die ja nur geringfügige Manöver machen, während ihre Schiffe im allgemeinen alle in dieselbe Richtung driften.

Das ist möglich, durch das Pilotenmanöver Bug-Wende, was einen Wm Malus von -10 auf Pilotenproben gibt. Dabei wird dann ein mit Drift treibendes Koordinaten-System erstellt, und nach 12 Rd (2 min) Rechenzeit entfällt der Wm -10, weil alle Systeme umgerechnet wurden. (Rückrechnen dauert nur 1 Rd.

Wenn man also Abfangpunkte berechnet, dann versucht man vorher ein optimales treibendes Koordinaten system zu nehmen. (Deswegen können beide Seiten gerne dasselbe nutzen, wenn es zu solchen Gefechten kommt.) Ansonsten können auch alle Schiffe mit Drift (Klicks/Rd) treiben und Manöver ausführen, in denen sie nur kleinere Schubwerte zum Drehen von Teilvektoren brauchen. Es kann also so aussehen, daß man mit 5 Klicks/Rd vorwärts fliegt, und 3 Schub-Punkte für eine Rechtskurve braucht, eigentlich aber mit -250 Klicks/Rd rückwärts fliegt, und in Wirklichkeit abbremst. Diese Driftenden Koordinatensysteme haben nur das Problem, daß damit auch Planeten driften.....

Wenn man es ganz haarig haben will, dann erstellt man ein driftendes Koordinatensystem mit Beschleunigung in der Drift. Z.B. die Drift steigt um 2 Klicks/Rd....., weil man das Koordinatensystem an einen Beschleunigenden Nullpunkte (Raumschiff) koppelt, oder innerhalb bestimmter Zeit eine Abbremsung erfolgen muß. Dies würde bedeuten, daß alle Schiffe jede Runde mit einer Drift versehen werden, welche entgegen der nötigen Bremsung gerechnet wird. Z.B. ein Schiff fliegt mit 100 Klicks / Rd auf einen Planeten zu. und bremst mit 1 Klick / Rd ab. Es ist das Zentrum solch eines Koordinatensystemes. Dies bedeutet, ein paralleles Schiff würde jede Runde mit einer Drift +1Klick/Rd in Flugrichtung beschleunigt. Diese Drift kann man natürlich wegbremsen.

Drift sollte innerhalb der Bewegung des Schiffes abgehandelt werden. Das bedeutet, wenn man die Drift nicht am Anfang der Runde wegbremst, dann muß man sie bewegen, und kann sie am Ende der Runde wegbremsen. Dafür muß man natürlich in oder gegen die Drift in Flugrichtung gedreht sein! Das macht die ganze Sache natürlich sehr schwer zu schätzen, denn es wird immer mit einer ganzen Menge Schub geflogen. Natürlich können sich beide Seiten auf solche veränderten Driften einigen... Wenn man jedoch nicht will, kann dies den Raumkampf sehr kompliziert machen. Und wenn man im 6-Eck-Koordinatensystem mit doppelter Drift spielt, dann wird es höllisch. Aber erlaubt ist es schon, und der Wm-10 auf normale Piloten-Proben ist eigentlich nicht so wild.

TIPS

Laser haben zwar eine große Reichweite, aber so geringen Schaden, daß sie auf extrem ein zu setzen relativ sinnlos ist. Der Schaden wird normalerweise von den Feind-Schirmen regeneriert, bevor er Effekt hat.

Gauss-Kanonen eignen sich für Störfeuer, denn man trifft zwar selten, aber meist sind dann die Schirme auf energetisch.

Torpedos sind gegen schnelle Schiffe ziemlich sinnlos, wenn nicht auf kurze Distanz abgeschossen, und mit mini-Missils Torpedos ab zu schießen ist was für Kunstschützen und Elite-Taktiker.

Ach ja, bei Erfolgen im Sensor-Wurf öfter mal einfach fragen, was das für Torpedos oder Raketen sind. Bei E darf man wohl einen erfragen, bei guten Erfolgen bis zu 10, und bei kritischen Erfolgen eigentlich alle.

Denn es lohnt sich gemixte Fernlenk-Salven zu feuern. Und Laserfeuer ist gegen gerade ausgeklinte Torpedos oft effektiver als ECM-Versuche kurz vor dem Aufschlag.

Eine sehr böse Taktik ist es, in der ersten Runde alles an Fernlekwaffen auszuklinken, was man ausklinken kann, diese am Ende der Runde in das Zielfeld bringt, und in der Nächsten Runde 50% Energie-Waffen Feuer und 50% Fernlenk-Waffenfeuer macht. Oft schalten Feinde dann auf balistisch, denn Energie-Schaden ist meist harmloser. Wenn also in der Zweiten Runde angesagt wird, kündigt man z.B. 4x Geschützfeuer, & 4 der 8 Ferlenkwaffen als gesteuert an. Jetzt ist natürlich nur die Frage, ob gerade eine gelenkte gejammt wird, oder nicht. Deswegen sollte man hinter einer Liste von Bordschützen die entsprechend gelenkten Waffen aufschreiben, dies aber bis zum Trefferwurf geheimhalten. Dabei sollte dann aber der ECM-Gegener bei Massen-ECMs festlegen, welches Ziel doppelt mit ECM belegt wird, bevor er einmal würfelt, (Unterschiedliche Schiffe dürfen gerne ansagen, nachdem der eine fertig gewürfelt hat.) ansonsten wird gegen jede Fernlenk-Waffe nur ein Versuch gestartet.

Fähige Piloten mit niedriger Initiative setzen sich gerne so, daß andere Piloten viel Schub brauchen, um ihnen in die nichtfeuernde Flanke zu kommen, und mache dann eine Bugwende. Zu Hohe Geschwindigkeiten sind dann für den anderen ein Problem, wenn es Triebwerkstreffer setzt.

Tja, natürlich kann man ein ECM auch einsetzen, um den Kom eines (!) Fremden Schiffes zu stören. Wenn man einen besseren Erfolg hat, als der Kom Offizier, und das Schiff in ECM Entfernung ist, dann verliert es jede Fernlenk-Kontrolle über seine Fernlenk-Waffen. (AUTSCH!!!) Aber dafür kann der andere Sein ECCM einsetzen, um vileicht das ECM wieder soweit zu senken, daß er Verbindung hat, oder die Fernlenk-Waffen direkt auf auto-Pilot starten, was sie zwar schlecht treffen läßt (WM als Gesamtchance auf kurz, wenn das Ziel nicht getarnt ist), den ECM Angriff aber in leere laufen läßt. Ach ja, soo ein Scherz bei dem Schiff, welches das KOM-Netz aufrecht erhält, ist immer wieder ein belibeter Grund, Schlachten zu gewinnen.

Ach ja, Planetenbombardement, man kann natürlich mini-Missels und Raketen auf Planeten abschießen, diese brauchen aber für einen Durchflug einer Atmosphäre 2 Rd. Ein Torpedo braucht dafür 12 Runden, (auch als Bombe). Und man kann auch mit Meteoriten werfen. Diese werden dann mit, Traktor-Strahlen auf den Planeten beschleunigt, und richten soviel an, wie eine leichte Gauss. Bei besonders Großen Brocken und größeren Beschleunigungen werden daraus größere Schaden. Entsprechend der Ramming-Regel, wobei der X Faktor natürlich der Geschwindigkeits-Faktor ist. Es mag ja sein, daß kleine Meteoriten in der Atmosphäre verglühen, und größere nicht, und daß sie teilweise energetischen Schaden machen müßten, aber zugunsten der Einfachheit wird hier vereinfacht. Meteoriten machen aber einen Explosionsradius, der $+ (X^2)$ Hex groß ist, und 10% des Normalen Schadens beträgt. (Es wird normal gerundet.)

Meteoritengröße	Struktur	Schaden	
kleiner ICUM	1 FSP	1W6	Ball-Schaden (wie Gauss Treffer)
1 CUM	2 FSP	1W2 x X	Ball Schaden
5 CUM	3 FSP	1W3 x X	Ball Schaden
25 CUM	4 FSP	1W4 x X	Ball Schaden
Raumboot	10 FSP	1W4 x X + 1W20	Ball Schaden
Raumschiff	25 FSP	1W6 x X + 1W20	Ball Schaden
Großraumer	100 FSP	1W8 x X + 1W20	Ball Schaden
Station	250 FSP	1W10 x W + 1W20	Ball Schaden.

Ein Raumboot hat 6 mögliche Ausrichtungen für Waffen, warum nicht Waffen oder Fernlenk-Waffen nach hinten, oder zur Seite ausrichten.

Die Drift gäbe zwar einen Wm-IO auf das Treffen, aber der Effekt ist manchmal schon höllisch, wenn soon Ding schon gedreht ist, nach hinten den Vollen Schubwert hat, um die Drift zu neutralisieren und noch entgegen-kommt. Und Energie-Waffen haben dieses Problem überhaupt nicht.

Somit könnte man theoretisch ein Schiff bauen, daß immer Rückwärts fliegt, und zwar schlecht beschleunigt, aber exelent bremst.

KOM-Netze mit nur 50% der Schiffe Sensor-Proben durchführend sind eine Möglichkeit, die Treffer-Quote herauf zu setzen, aber wenn das entsprechende Schiff dann ECM-Proben durchführt, ohne eine 90% Chnace zu haben, heißt geg die ganze Flotte zu blenden, wenn es fumbelt....

Bei Zerstörung, von der Struktur, zwerfällt der Meteor in einen Metroer der eine Stufe kleiner ist und eine Menge Staub.

Raumkampf-15

RAUM-MASSEN-SCHLACHTSYSTEM

Ist ein System um mit einer unbekanntem Anzahl von Raumschiffen eine Schlacht in schneller Art ab zu handeln. Dabei werden für jedes Raumschiff ein Angriffswert und ein Verteidigungswert ausgerechnet, und zu einem Gesamtwert für die Flotte zusammengerechnet. Wenn später der Gesamtverteidigungswert sinkt, gilt die Flotte als anteilig beschädigt und ausgefallen. Dabei sinkt auch der Gesamtangriffswert prozentual entsprechend.

ANGRIFFSWERT BERECHNUNG.

- +1 Für jede Energie-Waffen-Halterung, & für jede Gaus-Waffen-Halterung
- +2 Für jede Energie-Waffenhalterung T-Level 5 & für Jede Fernlenk-Waffenhalterung
- +3 Für jede Energie-Waffenhalterung T-Level 6 & für jede Gaus mit A-Mat-Munition
- +5 Für jeden großen Waffenturm & für jede Fernlenk-Halterung mit A-Mat-Munition
- +10 Für jede Großraumer-Direktfeuer-Waffe

Wert multipliziert mit (1 plus Feuerleit-Wert /50)

VERTEIDIGUNSWERT BERECHNUNG

- +Panzerung FSP/10
- +Schutzschirme FSP/10
- +Konstruktionspunkte /25

Wert multipliziert mit (1 plus Pilot-Gesamt-bonus /100)

Kampfsequenz Dauer 60 Sekunden

- A) Beide Parteien machen eine Taktik Probe.
Erfolg, guter Erfolg, kritischer Erfolg, Misserfolg, schwerer Misserfolg, Fumble
- B) Bei Gleichstand verliert jeder die Hälfte des gegnerischen Angriffswertes vom Verteidigungswert.
- C) Bei unterschiedlichem Erfolg verliert der schlechtere den gegnerischen Angriffswert komplett von seinem Verteidigungswert, und der bessere verliert je nach Unterschied 1/2 bei Unterschied 1 Stufe, 1/4 bei Unterschied 2 Stufen 1/8 bei Unterschied 3 Stufen oder mehr.
- D) Dann werden die prozentualen Anteile der Restflotte errechnet.
- E) Bei Restflotten Anteile 75 %, 50%, 40%, 30%, 20%, 10%
werden Führungs-Proben der Flotten-Anführer notwendig.
Wenn die andere Flotte ebenfalls auf diesen wert gesunken ist, ist wird diese Probe um Wm+30 erleichtert. (besondere Gründe können Wm von -30 bis +50 geben)
Bei den ersten beiden sind Erfolge, bei den nächsten beiden gute Erfolge und bei den letzten jeweils kritische Erfolge.
- F) Sobald sich eine Seite aus dem Kampf zurück zieht, werden die Beschädigungen festgestellt. Die prozentuale Beschädigung wird ermittelt durch 100% minus Rest-Flottenanteil. Dann wird eine Probe auf die prozentuale Beschädigung gewürfelt.
Bei einem kritischen Erfolg ist das Schiff vernichtet.
Bei einem guten Erfolg ein totales Wrack.
Bei einem Erfolg ist das Schiff schwer beschädigt
Bei einem Misserfolg hat das Schiff Gefechtsschäden
Bei einem schweren Misserfolg hat das Schiff Schildschäden
Bei einem kritischen Erfolg ist das Schiff unbeschädigt.

Falls bei Schiffs-Schäden von z.B. 98 % einige Schiffe immer noch unbeschädigt heraus kommen, kann dies daran liegen, daß sie einen Notsprung getan haben, oder daß sie fremde Einheiten versucht haben ab zu lenken, und sich so aus dem Kampf zurück gezogen haben.

Schiffe von Spieler Charakteren können natürlich innerhalb so einer Schlacht den Kampf im kleinen auskämpfen, während um sie herum die Schlacht tobt, oder entscheiden an der gesamten Schlacht im groben Schlachtsystemteil zu nehmen. Und dann irgendwann zu entscheiden zu fliehen. Dann werden natürlich Angriffswert und Verteidigungswert vom Gesamtwert der Flotte abgezogen. (nicht von den durch Schäden gesenkten Werten)

Stardust & bright Suns

Wie handelt man.

Handels-System

Dieses Handels-System ist eine vereinfachte Form des interstellaren Handels, welcher ja für alle Welten sehr wichtig ist. Manche Welten könnten ohne ihn nicht überleben, und heuern sich sogar feste Frachter-Besatzungen an, welche dann Linien-Frachter bemannen, und somit jene Welten mit den wichtigsten Dingen beliefern. Andererseits, leisten sich nur sehr wenige Welten mehr Frachter, als nötig, und meist gibt es immer wieder Engpässe bei den benötigten Materialien, oder zu viele und nicht verkaufte Waren. Dort ist der Punkt, an dem andere mit dem Handeln beginnen. Reisende Frachter, welche billig einkaufen, und teuer verkaufen, oder Freibeuter, welche andere Frachter plündern und dieses dann gewinnbringend an den Mann, oder die Frau bringen.

Natürlich müssen solche Frachter-Kapitäne Steuern (10% Gewinn...???) und Zoll (5-10% Warenwert) zahlen, bei der Einfuhr, und auch Dockgebühren und so Dinge. Oft machen auch Gesetze das Leben schwer. Damit sind wir also bei den Schmugglern, welche versuchen die Zölle und Gesetze zu umgehen. Frachter können auch auf Transport Fremdeigener Güter setzen, und lassen so den Besitzer diese Sachen bezahlen.

Zu all diesen Sachen gehören natürlich Fracht-Papiere, Hersteller-Daten, eine eingetragene Firma mit festgelegtem Hauptsitz, Schiffs-Kennungs-IDs, eine Manschaftsliste mit überprüften IDs, sowie ein funktionierendes LOG-Buch.

A) Begriffsdefinitionen.

SP	Standart Preis einer Warenmenge	(in Cr)
SV	Standart Volumen einer Warenmenge	(in CUM „Kubikmetern)
SM	Standart Masse einer Warenmenge	(in g, kg, t)
TL	Techlevel der Wahre	(0 bis 7)
MP	Modifizierter Preis einer Warenmenge	(in Cr)
GP	Gesamt Preis einer Wahre	(in Cr)

SPF	Standart Preis Faktor	(in %)
MF	Mengenfaktor	(in # Fache)

S	Station / Raumstation
R	Raumhafen
G	Großhändler / Zwischenhändler
H /HO	Hersteller / im Orbit
L /LO	Labor / im Orbit
P /PRS	Privatperson / privates Raumschiff

MP	=	SP x (100%+SPF)
GP	=	MP x MF

Man stellt fest, wo man sich befindet.....

- 1) Industrie-Welt
- 2) Agrar-Welt
- 3) Miene
- 4) Tourismus-Welt
- 5) Handels-Welt
- 6) Militär-Welt
- 7) Wissenschafts Welt
- 8) elender Steinbrocken
- 9) Selbstversorger Welt
- 10) Müll-Deponie-Welt

Danach sucht man sich einen Handelspunkt aus

- 1) Raumstation
- 2) Raumhafen
- 3) Großhändler
- 4) Hersteller
- 5) Labors
- 6) Privatleute

Dort stellt man fest, ob man die Hilfe von Maklern in Anspruch nimmt, oder es komplett selbst versucht.

Jetzt entscheidet man, welche Wahre, und wie-viel man davon bekommen möchte, oder ob man erst einmal versucht definitive Preise zu erfahren.

Dann handelt man darum, und macht entweder ein gutes oder schlechtes Geschäft.

letzendlich sucht man danach nach einem Ort, wo man teuer verkaufen, und billig kaufen kann.

B) Handelspunkte

[S] Station & Raumstation

Andocken			5 Cr
Abdocken			5 Cr
Dock-Klammer			2 Cr / Tag
Hangar Platz	Boot	std	10 Cr / Tag
Hangar Platz	Boot	groß	15 Cr / Tag
Hangar Platz	Boot	s.groß	20 Cr / Tag
Hangar Platz	Schiff	klein	50 Cr / Tag
Hangar Platz	Schiff	std	75 Cr / Tag
Hangar Platz	Schiff	groß	100 Cr / Tag
Hangar Platz	Schiff	s.groß	125 Cr / Tag
Werftplatz	Boot		250 Cr / Tag
Werftplatz	Schiff		1000 Cr / Tag
Werftplatz	Groß-Raumer		5000 Cr / Tag

Kauf von den Stations-Wahren, bedeutet Handeln mit Bürokraten.

Es gelten Festpreise, Preisverhandlungen sind nicht möglich.

Ankauf von RESSOURCEN	+0%
Verkauf von PLANETENWAHREN	+0%
Ankauf von FREMDGÜTERN	+5%
Verkauf von FREMDGÜTERN	+10%

Es ist natürlich möglich über Planetare Kom-Verbindungen mit dem Planeten zu verhandeln, und dann Fracht-Aufträge zu geben, dann gelten auch entsprechende Handels-Werte.

Oder es ist möglich, Reparaturen oder ähnliches hier ausführen zu lassen.

Reparaturen an Großraumern	+0%
Reparaturen an Schiffen	+0%
Reparaturen an Booten	+0%
Reparaturen an Fahrzeugen	+20%
Reparaturen an Ausrüstung	+50%
Reparaturen an Robotern	+50%
Heilbehandlung im Hospital	+50%

Raumstationen sind der ungünstigste Ort zum Handeln, aber erstens lassen sie meist auch Schiffe mit A-Mat-Reaktoren andocken, haben zweitens direkte Beladungsmöglichkeiten für große Frachten, und drittens sind bei den Gesetzen schon etwas lascher, als die Planeten selbst. Andererseits orientieren sie sich an den Interstellaren Preisen, und Standarts, so daß es oft vorkommt, daß es dort keine Wahren gibt, welche es auf dem Planeten teurer zu kaufen gibt.

Deswegen ist die Wahrenmenge sehr unterschiedlich.
(1W20 -1W10) x 10 MF je Wahrenangebot.

Transport-Preise

Linien-SHUTTEL

zum / vom Boden

1 Passagier	10 Cr
1 CUM	5 Cr
50 CUM Kont.	125 Cr
Brief	1 Cr

TRANSMITTER

zum / vom Boden

1 Passagier	25 Cr
1 CUM	25 Cr
Brief	5 Cr

Miet-SHUTTEL

(mit Pilot)

pro Flug	100 Cr
pro 8h Tag	1000 Cr

(ohne Pilot)

[Kautions 50% Preis]	
pro Flug	20 Cr
pro 24h Tag	100 Cr

Reparaturen

Panzerung	50 Cr / FSP
Intern	70 Cr / FSP
Computer	10 Cr / WM
Manöver	100 Cr / P
Schub	100 Cr / P
Schirm	5 Cr / FSP
Sensor	25 Cr / WM
Kom	5 Cr / WM
ECM	15 Cr / WM

System Ausfall

Waffe	1000 Cr
Triebwerk	2000 Cr
A-Grav	2500 Cr
H-Triebwerk	5000 Cr
Schirm	500 Cr
Sensor	500 Cr
Kom	100 Cr
ECM	300 Cr
Reaktor Fus	500 Cr
Reaktor A-M	2000 Cr
Not-E-Bänke	100 Cr
LEH	200 Cr
Sondersystem	500 Cr
Konsole	200 Cr

(Zerstört, Neu-Preis oder Konstruktions-Punkte-Preis)

[R] Raumhafen

Landung mit Leitstrahl	10 Cr
Start mit Leitstrahl	10 Cr
Schnellstart Bereitschaft	10 Cr / h
Schnellstart Abflug	100 Cr
Flugfeld Platz Boot	2 Cr / Tag
Flugfeld Platz Schiff	5 Cr / Tag
Flugfeld Platz Großraumer	25 Cr / Tag
Hangar Platz Boot std	10 Cr / Tag
Hangar Platz Boot groß	15 Cr / Tag
Hangar Platz Boot s.groß	20 Cr / Tag
Hangar Platz Schiff klein	50 Cr / Tag
Hangar Platz Schiff std	75 Cr / Tag
Hangar Platz Schiff groß	100 Cr / Tag
Hangar Platz Schiff s.groß	125 Cr / Tag
Werftplatz Boot	250 Cr / Tag
Werftplatz Schiff	1000 Cr / Tag

Kauf von den Raumhafen-Wahren, bedeutet Handeln mit Maklern.

Es gelten Handelspreise, Preisverhandlungen sind möglich.

Ankauf von RESSOURCEN	+1W10%
Verkauf von PLANETENWAHREN	-1W10%
Ankauf von FREMDGÜTERN	+10%
Verkauf von FREMDGÜTERN	+10%

Es ist natürlich möglich über Planetare Kom-Verbindungen mit den Herstellern und Großhändlern zu verhandeln, und dann Fracht-Aufträge zu geben, dann gelten auch entsprechende Handels-Werte.

Oder es ist möglich, Reparaturen oder ähnliches hier ausführen zu lassen.

Reparaturen an Großraumern	+50%
Reparaturen an Schiffen	+20%
Reparaturen an Booten	+10%
Reparaturen an Fahrzeugen	+10%
Reparaturen an Ausrüstung	+10%
Reparaturen an Robotern	+10%
Heilbehandlung im Hospital	+10%

Raumhäfen sind gute Orte um große Warenmengen ein zu kaufen, und dennoch gute Preise zu erzielen. Für Planetare Händler ist dies der leichteste Ort, um Waren los zu werden.

Die Lager-Kapazitäten sind sehr groß, und die Preislage nur geringfügig erhöht. Die Meisten Makler haben ihre Büros hier am Raumhafen, oder sind von hier aus gut zu erreichen.

Desweiteren ist die Warenmenge sehr stabil.
(3W6-2) x 10 MF je Warenangebot.

Makler-Preise

Computer-Referenz für SP,SV, SM, TL einer Wahre kosten 1 Cr je Anfrage.

Computer-Netzwerk-Makler-Programme

Verandeln auf 50

lassen sich jede Transaktion mit 5 Cr bezahlen.

Makler-Büros, welche ohne Priorität Aufträge behandeln kosten 10 Cr pro Tag & erhalten 0,1 % des GP (Gesamtwarenwertes), bei Geschäftsabschluss. Sie lassen sich Maximalpreise geben, welche sie einhalten, und verhandeln mit 60.

Ein Mißerfolg bedeutet kein Geschäft.

Mit Priorität, als wichti-ges Anliegen kostet es pro Tag 50 Cr & 0,5% des GP und sie verhandeln mit 70.

Maximalpreise und Mißerfolge wie oben.

Privatmakler nehmen 200 Cr / Tag & 1% GP und verhandeln mit 80. Wenn Maximalpreise, dann bei Mißerfolg kein Handel.

gute Privatmakler nehmen 1000 Cr/Tag & 2% GP. Verhandeln 90

exelente Privatmakler nehmen 2000 Cr / Tag & 3% GP. Verhandeln 100

[G] Großhändler

Boot Landeplatz

[nur kurzfristige Landung]

Kauf von den Großhändler-Wahren, bedeutet Handeln mit Geschäftsleuten.

Es gelten Handelspreise, Preisverhandlungen sind möglich.

Ankauf von **RESCOURCEN** +2WIO-2%

Verkauf von **PLANETENWAHREN** -2WIO+2%

Ankauf von **FREMDGÜTERN** +1WIO+10%

Verkauf von **FREMDGÜTERN** +1WIO+10%

Es ist natürlich möglich über Planetare Kom-Verbindungen mit den Herstellern zu verhandeln, und dann Fracht-Aufträge zu geben, dann gelten auch entsprechende Handels-Werte.

Reperaturen oder ähnliches gehören nicht zum Repertoire der Großhändler

Großhändler bieten eine stabile Warenmenge mit guten Preisen. Dies schaffen sie durch weltweiten Einkauf, und große Lagerkapazitäten.

(4W6) x 10 MF je Warenangebot.

Es ist erlaubt TL-1 Wahre für SPF-10% zu erwerben. Natürlich nur, wenn dabei der Herstell TL nicht unterschritten wird.

[H] Hersteller

Boot Landeplatz

[nur kurzfristige Landung]

Wertplatz Boot

200 Cr / Tag

Wertplatz Schiff

800 Cr / Tag

Kauf von den Hersteller-Wahren, bedeutet Handeln mit Geschäftsleuten.

Es gelten Handelspreise, Preisverhandlungen sind möglich.

Ankauf von **RESCOURCEN** +3WIO-3%

Verkauf von **PLANETENWAHREN** -3WIO+3%

Ankauf von **FREMDGÜTERN** [wird nicht getätigt]

Verkauf von **FREMDGÜTERN** [wird nicht getätigt]

Reperaturen an Großraumern +50% [Schiff Hersteller Werk]

Reperaturen an Schiffen +0% [Schiff Hersteller Werk]

Reperaturen an Booten +0% [Boot Hersteller Werk]

Reperaturen an Fahrzeugen +0% [div Werkstätten]

Reperaturen an Ausrüstung +0% [div Werkstätten]

Reperaturen an Robotern +0% [Robot-Werk]

Heilbehandlung im Hospital +0% [Hospital]

Hersteller bieten gute Preise, aber eine sehr varriierende Herstellmenge. Sie wollen nicht so viel Kapital binden, sondern regeln dies oft durch kurz Arbeit und Überstunden.

(2WIO-1W6) x 10 MF je Warenangebot.

Bei zu wenig hergestellten Waren können si nachproduzieren, was 1 W6 MF pro Tag bringt.

Es ist erlaubt TL-1 (TL-2) Wahre für SPF-10% (SPF-20%) zu erwerben. Natürlich nur, wenn dabei der Herstell TL nicht unterschritten wird.

Der Planetare Transport mit LKWs und Flugzeugen kostet natürlich auch Geld. Diese Preise und Zeiten variieren natürlich nach TL.

Diese Zeiten gelten für jeweils kurze Strecken, und können natürlich auch um ein vielfaches länger werden.

Großhändler zum Raum-H.
Hersteller zum Groß-H.
Labor zum Hersteller.

TL 0 bis 2
Zeit 1W30 Tage
Preis pro CUM
5 Cr pro Tag.

TL 3 bis 4
Zeit 1W20 h
Preis pro CUM
1 Cr pro h.

TL 5 bis 6
Zeit 1W10-1 h
Preis pro CUM
20 Cr. (inkl Transmitter)

Zu niedrige TL bedeuten, daß man jene einfache Technik in Billigproduktions-Fabriken herstellt, und dabei mindere Qualität in kauf nimmt. Sie können dann natürlich immer noch, was sie eigentlich können sollten, aber die besonderen Bonies durch besondere Features fallen dann helt weg.

[L] Labor

Boot Landeplatz [selten möglich]

Kauf von den Labor-Wahren, bedeutet Handeln mit Wissenschaftlern.

Es gelten Handelspreise, Preisverhandlungen sind möglich.

Ankauf von RESSOURCEN +4WIO-4%

Verkauf von PLANETENWAHREN + (TL+I)x100%
TL+I, bei max TL 7 im Zyloh Distrikt, ansonsten max TL 6

Ankauf von FREMDGÜTERN [nicht möglich]

Verkauf von FREMDGÜTERN [nicht möglich]

Reperaturen an Großraumern	+100%	[Schiff Hersteller Werk]	TL+I
Reperaturen an Schiffen	+100%	[Schiff Hersteller Werk]	TL+I
Reperaturen an Booten	+100%	[Boot Hersteller Werk]	TL+I
Reperaturen an Fahrzeugen	+100%	[div Werkstätten]	TL+I
Reperaturen an Ausrüstung	+100%	[div Werkstätten]	TL+I
Reperaturen an Robotern	+100%	[Robot-Werk]	TL+I
Heilbehandlung im Hospital	+100%	[Hospital]	TL+I

Hier wird superhightech hergestellt, und deswegen ist der Preis so astronomisch.

Labors bieten kaum Mengen an, 1 MF je Warenangebot. Und das Nachproduzieren dauert 2W6 Tage je 1 MF. Ist halt ne kleine Sache. Es werden auch nur Ressourcen in MF=1 Größen gekauft.

[P] Privatmann

Boot Landeplatz [selten möglich]

Kauf von den Privat-Wahren, bedeutet Handeln mit Normalen Leuten.

Es gelten Handelspreise, Preisverhandlungen sind möglich.

Ankauf von RESSOURCEN +10-IW20%

Verkauf von PLANETENWAHREN -10+IW20%

Ankauf von FREMDGÜTERN +10-IW20%

Verkauf von FREMDGÜTERN -10+IW20%

Privatleute bieten kaum Mengen an, 1 MF je Warenangebot. Und das Nachproduzieren ist unmöglich. Es werden auch nur Ressourcen, oder Fremdgüter in MF=1 Größen gehandelt.

²PRS² sind Privatleute, welche ein Raumschiff besitzen, und gegebenenfalls selbst Händler sind.

Die Größe der MF hängen natürlich von Raumschiff und Kapital ab.

2W6 Wurf zur Feststellung.

- 2 Raumschiff mit Schmuggelwahrer MF IWIO [IW6 Waren]
- 3 Raumschiff mit Kapital IWIO x 10 KC.r, will nur verkaufen MF IWIO [IW6 Waren]
- 4-5 Raumschiff mit Kapital IWIO x 100 KC.r
- 6-8 Raumschiff mit Kapital IWIO x 1 MC.r
- 9 Großraumer mit Kapital 2W20 x 1 MC.r
- 10 Raumschiff mit der Option in anderem System zu kaufen. (2ter Wurf)
- 11 Raumschiff mit Kapital 2WIO x 1 MC.r, will nur kaufen
- 12 Raumschiff [Pirat oder Freibeuter wartet auf Beute]

GO, HO, LO benutzen die gleiche Handelswerte, wie bodengebundene Handels-Punkte, haben aber keinen Planeten-Transport-Preise, sondern benutzen Shuttels.

Desweiteren mag es im Sonnensystem auch weitere Handelspunkte geben, welche mit „O“ gekennzeichnet werden, aber zum Beispiel im Asteroidengürtel, oder im Orbit der Sonne sind. Dies erfordert dann halt ca 1h Flug mit einem Shuttle.

Mengenrabatte bei Großbestellungen.

MF 1-5	SPF +0%
MF 6-10	SPF -5%
MF 11-50	SPF -10%
MF 51-250	SPF -15%
MF 251-1000	SPF -20%
MF 1001 +	SPF -25%

Zölle werden natürlich vom SP der Waren erhoben...!

Versteuerungen von Gewinnen werden natürlich nur nach der Differenz zwischen Einkauf, und Verkauf, unter Abzug der Zölle und Maklergebühren berechnet.

Der Handel im Leer-Raum ist nicht immer ungefährlich, und mit privaten Raumern an einer Station zu handeln hat den Nachteil, Zölle bezahlen zu müssen, da sie ja erst in das System eingeführt werden. innerhalb einer Lichtstunde zu verhandeln gilt als über die Station zu transportieren und kostet Zoll....!

C) Der TL [Tech-Level] Unterschied, und andere.

Bei **Industrie-Gütern** ist der TL wichtig, denn eine Welt die etwas einkauft, was über ihren eigenem TL liegt, zahlt oft gerne sehr viel mehr dafür, als der SP aussagt.

Wenn TL der Ware > TL der Welt, dann $SPF + (TL\text{-Differenz} \times TL\text{-Differenz} \times 5\%)$

Bei **Agrar-Gütern** ist der TL völlig unwichtig, sondern ob es verfallen ist.

Bei 51+ % Haltbarkeit, SPF +0%	Bei 26 bis 50% Haltbarkeit, SPF -5%
Bei 11 bis 25% Haltbarkeit, SPF -10%	Bei 6 bis 10% Haltbarkeit, SPF -20%
Bei 2 bis 5% Haltbarkeit, SPF -30%	Bei 0 bis 1 % Haltbarkeit, SPF -40%
Bei -5 bis -1% Haltbarkeit, SPF -60%	Bei -20 bis -6% Haltbarkeit, SPF -80%
Bei -50 bis -21% Haltbarkeit, SPF -90%	Bei unter -51% Haltbarkeit, SPF -100%

(Ein SPF von 0% ist natürlich das Minimum..!)

Bei **Mineralien** ist der TL völlig unwichtig.

Und schlecht wird eine Erzlagerung auch höchst selten.

Bei **Kunst-Produkten** ist der TL völlig unwichtig, es geht halt um persönliche Hingabe, und maschinell gefertigte Skulpturen sind zwar perfekter, handgefertigte aber individueller.

Bei **Wissen & Technik** ist der TL wichtig, denn eine Welt die etwas einkauft, was über ihren eigenem TL liegt, zahlt oft gerne mehr dafür, als der SP aussagt.

Wenn TL der Ware > TL der Welt, dann $SPF + (TL\text{-Differenz} \times 10\%)$

Andererseits ist Wissen nicht so begehrt wie schon fertige Güter.

D) Wirtschaftsform
INDUSTRIE-Welt

Resourcen: Nahrung, Mineralien, Wissen & Technik.

Planetenwaren (Bauteile)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	TL
billige Elektronik	25 K	10	5 t	3
Elektronik	200 K	10	4 t	3
Unterhaltungselektronik	250 K	10	4,5 t	3
Syntho Möbel	0,8 K	50	8 t	2
Werkzeug-Maschinen	500 K	50	26 t	3
Werkzeuge	120 K	10	5 t	2
Medizin Werkzeuge	200 K	10	3 t	2
Medizinische Drogen (a)	20 K	1	0,4 t	2
Medizinische Drogen (b)	50 K	1	0,4 t	2
Medizinische Drogen (c)	150 K	1	0,4 t	2
Medizinische Drogen (d)	500 K	1	0,4 t	2
Medizinische Drogen (e)	3 000 K	1	0,4 t	2
Synthetische Kleidung	20 K	10	5 t	1
PSI Ausrüstung	5 000 K	10	4 t	4
Allgemeine Ausrüstung	35 K	10	4 t	2
Kybernetik (a)	2 000 K	10	3,5 t	4
Kybernetik (b)	4 000 K	10	3,6 t	5
Kybernetik (c)	7 500 K	10	3,7 t	5
Kybernetik (d)	9 000 K	10	3,8 t	6
Kybernetik (e)	15 000 K	10	3,9 t	6
Hochenergie-Technik	1 000 K	50	100 t	3
A-Grav Technik	500 K	50	120 t	4
Linear-Technik	200 K	50	125 t	4
Hyper-Technik	450 K	50	130 t	5
KI-Technik	2 600 K	10	5 t	3
Fahrzeug Teile	50 K	50	60 t	3
Raumschiff Technik	90 K	50	80 t	4
Spielzeuge	20 K	10	1 t	2
Syntho-Nahrung	20 K	10	8 t	2
Syntho-Drogen	500 K	1	0,2 t	2
Industrielle Chemie	150 K	50	35 t	2
Panzerung	50 K	50	200 t	3
gereinigte Gase	3 K	50	20 t	2
Edelgase	5 K	50	20 t	2
Kühlmittel	20 K	50	45 t	2
H2O gereinigt (100 E)	2,4 K	1	1 t	2
H3O (100 E)	4,75 K	1	1 t	4
A-Mat (200 E)	20 K	1	2,5 t	5
Industrie Edelsteine	1 000 K	1	3 t	3

Es gibt einmal Bauteil-Komponenten, als auch spezielle Lieferungen, welche auf Preise und Gegenstände aus den Ausrüstungslisten zurrückgreifen.

Alle Waren natürlich inklusiv entsprechender Verpackungen. Und Waffen und Munition müssen gesondert geordert werden.

Bauteile sind meist Bausätze, manchmal aber auch schon fertige Sets an Geräten.

Medizinische Drogen beinhalten nur immer eine spezielle Droge, aber in unterschiedlichen Mengen, und sind verplombt, so daß der Transporteur meist nicht genau weiß, was er jetzt anbietet. Es gibt zwar Codes, welche dem Arzt und Apotheker anzeigen was das für wirkstoffe sind, aber dies hilft den wenigsten Raum-Kapitänen, da es für jeden Wirkstoff immer dutzende von Hersteller Bezeichnungen gibt.

Oft erfolgen Lieferungen in 1 CUM Transportbehäl-tern, selbst wenn das SV mehrere davon beträgt.

A-Mat wird niemals auf Planeten hergestellt

„Orbit“

Planetenwaren (Fertigwaren)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	TL
Schwebe-Gürtel 120 stk	x100	10	3 t	var
Esko Skelette 12 stk	x10	10	x 20	3
Esko Robot 6 stk	x5	10	x 10	3
Roboter 12 stk	x10	30	2 t	3
Klein-Scanner 120 stk	x100	2	1 t	var
Rüstungen 120 stk	x100	10	1,5 t	var
GefechtRüstungen 12 stk	x10	10	2,5 t	var
Munition 1200 Einheiten	x1000	5	3 t	var
Pistolen 120 stk	x100	2	2 t	var
Karabiener 120 stk	x100	5	4 t	var
Gewehre 120 stk	x100	7	6 t	var
S-Inf-Waffen 120 stk	x100	10	10 t	var
1 Hand Waffen 120 stk	x100	5	8 t	var
2 Hand Waffen 120 stk	x100	10	12 t	var
Materie-En Ger. 120 stk	x100	10	1,5 t	var
Mat-En-Ger. groß 6 stk	x5	6	x 9	var
Mat-En-Ger station 6 stk	x5	50	x 10	var
Mat-En-Ger gr station	x0,85	20	var	var
(Fahrzeuge)				
Bikes 12 stk	x10	25	12 t	3
Trikes 12 stk	x10	150	26 t	3
Autos 12 stk	x10	190	30 t	3
LKWs 6 stk	x5	500	100 t	3
Trucks 6 stk	x5	1000	350 t	3
Kampf KFZ 6 stk	x5	300	160 t	3
Hubschrauber 6 stk	x5	250	40 t	3
Flugzeug 6 stk	x5	500	24 t	3
Jet 6 stk	x5	700	60 t	3
Groß Flg 1 stk	x0,85	g. Hangar	var	3
Luftschiff 1 stk	x0,85	g. Hangar	var	3
Boot (Wasser) 6 stk	x5	500	2,6 t	3
Schiff (Wasser) 1 stk	x0,85	g. Hangar	var	3
Groß-Schiff (W) 1 stk	x0,85	Andock	var	3
U-Boot 1 stk	x0,85	g. Hangar	var	3
Raumwaffen 12 stk leicht	x10	40	15 t	var
Raumwaffen 12 stk mittel	x10	90	30 t	var
Raumwaffen 12 stk schwer	x10	200	100 t	var
Raumwaffen 6 stk groß	x5	4 500	2 300 t	var
Raumwaffen 6 stk DFG	x5	210 000	100 000 t	var
Mini Missels 180	x150	50	15 t	var
Raketten 120	x100	50	29 t	var
Torpedos 60	x50	50	40 t	var

Bei Fertigwaren nimmt man den Ausrüstungs-Listen-Preis einfach mit dem angegebenen Multiplikator mal, und erhält so den SP.

Bei Fahrzeugen gelten diese Werte für std Fahrzeuge. Große Fzg verdoppeln SV & SM, der SP entspricht natürlich dem des Fabrikates.

Kleine Fzg nehmen den SV & SM Wert nur mal 3/4.

Bei Raumwaffen handelt es sich bei leicht, mittel & schweren Waffen um zur Montage bereite Systeme. Aber bei Groß und DFG gibt es sie nur in Bauteil-Komponentenform.

Bei Fernlenk-waffen, Mini-Missels, Raketen Und Tropedos, sind diese im Transportmodus und nicht einsatzfähig. Es bedarf eines Technikers mit Ball-Waffen-Kenntnissen, oder einem Fernlek-Spezialisten, und ca 5min je Mini Missel, 10min je Rakete,-15 min je Torpedo um sie einsatzbereit zu machen.

Agrar-Welt

Resourcen: [keine]

Planetenwaren (Nahrung)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	Haltbarkeit
Getreide	10 K	50	50t	10 Jahre
Obst & Gemüse	12 K	50	25 t	4 Monate
Gefrier Obst & Gemüse	8 K	50	30 t	100 Jahre
Frisch-Fleisch & Fisch	10 K	10	7 t	30 Tage
haltbares Fleisch & Fisch	13 K	10	6 t	1 Jahr
gefrier-Fleisch & Fisch	10 K	10	9 t	100 Jahre
Back-Waren	2 K	10	3 t	4 Monate
haltbare Nahrungsmittel	5 K	10	5 t	10 Jahre
Süßigkeiten & Knabberereien	9 K	10	4 t	1 Jahr
Nahrungs-Öle & Fette	0,7 K	10	6 t	10 Jahre
Gewürze	15 K	1	500 kg	100 Jahre
Nahrungspulvr	30 K	10	8 t	1000 Jahre
Biere	10 K	50	35 t	1 Jahr
Weine	15 K	50	30 t	250 Jahre
Liköre	6 K	10	7 t	500 Jahre
Brandweine	7 K	10	7 t	1000 Jahre
Wasser	0,5 K	50	45 t	10 Jahre
Mineralwasser	1,5 K	50	40 t	100 Jahre
Limonaden	2,3 K	50	40 t	100 Jahre
Milch-Produkte	1 K	10	5 t	3 Monate
Tabback & Narkotika	100 K	10	1,5 t	1W10 Jahre
Pflanzliche Drogen	15 K	1	300 kg	1W10 Jahre
Medizinische Pflanzen	13 K	1	320 kg	1W10 Jahre
Algen & Moose	3 K	50	40 t	10 Jahre
organische Grundstoffe	2,2 K	50	45 t	100 Jahre
Nahrungsmittelspezialität	2 K	1	200 kg	10 Tage
(andere Agrar-Produkte)				
Pflanzen & Blumen	5 K	50	10 t	1W10 Jahre
lebende Haustiere	4 K	50	6 t	1W6 Jahre
lebende Reittiere	15 K	50	8 t	1W10 Jahre
Felle	75 K	10	8 t	1W10 Jahre
organische Kleidung	60 K	50	25 t	100 Jahre
Wolle	20 K	50	10 t	-
Holz	10 K	50	40 t	100 Jahre
Dünger	3 K	50	45 t	100 Jahre
Erde	2 K	50	60 t	-
Öle & Benzole	5 K	50	40 t	100 Jahre
O2 Sauerstoff	1 K	50	25 t	-
H2O ungefiltert	0,2 K	50	45 t	1 Jahr
Methan-Gase	0,6 K	50	24 t	-
Holz Möbel	2 K	50	10 t	-

Natürlich kann es sein, daß Tabacke, Pflanzliche Drogen, oder besondere Pflanzen illegal sind.

Agrar-Planeten haben meist den Vorteil deswegen keine resourcen zu brauchen, weil die Planetenwaren auch ohne Hilfe und Eingreifen von anderen entstehen. Zumindest die meiste Zeit.

Und Tiere zu füttern bedeutet, andere Agrar-Produkte zu verwenden, welche ja auch hier hergestellt werden.

lebende Tiere benötigen beim Transport natürlich eine LEH. Die Transportbehälter sind zwar für eine Reisezeit von 1 Woche ausgestattet, aber danach brauchen sie 1 LEH pro 5 CUM, sprich 10 LEH pro MF, damit die Tiere nicht sterben.

Frisch-Fleisch & Fisch, oder Obst & Gemüse wird gekühlt, und nicht gefroren. Es ein zu Frieren wandelt es in Gefrier-Nahrung um, was den Wert mindert.

Wasser, Mineralwasser & Limonaden ein zu Frieren ist egal, wenn die Verpackung hält, ansosnten ... vernichtet.

Mienen-Welt

Resourcen: industrielle Bauteile, Nahrung

Planetenwaren (Mineralien)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	TL
Sand	0,2 K	50	45 t	1
Bruch-Gestein	0,3 K	50	50 t	1
Kohle & Graphit Erze	2,3 K	50	40 t	1
Misch-Erz	0,5 K	50	60 t	1
Metall-Erz	1,1 K	50	65 t	1
Edelmetall-Erz	2,5 K	50	60 t	1
Kristall-Erz	5 K	50	45 t	1
Beton-Produkte	1,4 K	50	100 t	1
Kohle & Graphite	4,7 K	50	125 t	1
gemischte Metalle/ Schrott	2 K	50	125 t	1
Eisen	5 K	50	156 t	1
Kupfer	6 K	50	150 t	1
Aluminium	20 K	50	70 t	2
Silizium	22 K	50	35 t	2
billige Metalle	7 K	50	200 t	1
Stähle	10 K	50	100 t	2
Silber Barren	4 000 K	1	4 t	1
Gold Barren	6 500 K	1	7 t	1
Platin Barren	7 800 K	1	6t	1
Edelsteine	1 250 K	1	3,2 t	2
Kristalle	100 K	1	2,5 t	2
Edelgase	1,5 K	50	23 t	2

Tourismus-Welt

Resourcen: industrielle Fertigwaren, Nahrung

Planetenwaren (Kunstprodukte)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	TL
Holo-Bilder	1,5 K	1	0,3 t	3
Geschichten & Bücher	1 K	1	0,5 t	2
Statuen	10 K	10	6 t	1
Spielzeuge	12 K	50	18 t	1
Malereien	10 K	10	1 t	1
Musik-Chips	1,3 K	1	0,3	3
Sim-Chips	5 K	1	0,3	3
Nahrungsmittelspezialität	2 K	1	200 kg	10 Tage
Kleidungs spezialität	80 K	50	25 t	100 Jahre

Mienen-Welten sind oft ungeliebte Orte, mit schwerer körperlicher Arbeit, und nicht selten mit gefährlicher Atmos-phäre, oder Vakuum.

Hinzu kommen dann noch oft Schmelzereien, und Verhüttungsanlagen, sowie Industrie-Vor-Fertigende Anlagen.

Werftanlagen und Industrielle Fabriken sind im allgemeinen eher auf Funktion ausgelegt, denn auf Luxus, und die Anla-gen tendieren zu schmutz Dreck und improvisierten Reperaturen.

Tourismus Welten stellen eher weniger her, sondern leben von den Besuchern. Also sind die meisten Waren eher Touristen-attraktionen, und interstellare Werbung.

Also ein guter Ort um Wahre hin zu bringen, aber ein eher schlechter um welche zu hohlen.

Handels-Welt

Resourcen: [keine, gelten alles als Fremdgüter]

Es gibt fest eingestellte Frachter, welche für ansässige Firmen einkaufen.

Die Welt ist eigentlich nur ein gigantisches Zwischenlager

Planetenwaren: [alles, aber mit einem SPF+10%]

Militär-Welt

Resourcen: industrielle Fertigwaren, Nahrung

Es gibt keine Hersteller, oder Labors!

Planetenwaren [keine, gelten alles als Fremdgüter]

Wissenschafts-Welt

Resourcen: industrielle Fertigwaren, Nahrung, andere Agrar Produkte.

Planetenwaren (Wissen & Technik)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	TL
TZ-Geräte	6 K	1	100 kg	3
TZ-Mechanik	5 K	1	100 kg	2
TZ-Elektronik	7 K	1	100 kg	3
TZ-Hochenergie Technik	8 K	1	100 kg	3
TZ-A-Grav Technik	12 K	1	100 kg	3
TZ Schutzschirme	10 K	1	100 kg	3
TZ Triebwerke	11 K	1	100 kg	3
TZ Computer	15 K	1	100 kg	3
TZ Hyper Technik	200 K	1	100 kg	5
TZ EnergieWaffen	300 K	1	100 kg	4
TZ Ball Waffen	150 K	1	100 kg	3
TZ Fahrzeuge & Schwebler	70 K	1	100 kg	3
TZ Raum-Boote & Schiffe	500 K	1	100 kg	4
TZ Schiffe & U-Boote	100 K	1	100 kg	3
TZ Gebäude	60 K	1	100 kg	1
TZ Robotter	55 K	1	100 kg	3
WD Medizin	35 K	1	100 kg	1
WD Chemie	30 K	1	100 kg	1
WD Physik	28 K	1	100 kg	1
WD Biologie	24 K	1	100 kg	1
WD Hyper-Physik	30 K	1	100 kg	4
WD Mathematik & Astro	15 K	1	100 kg	3
WD Programme	100 K	1	100 kg	3
Lehr-Bücher	5k	10	5 t	2
Hypno-Schul-Daten	1000 K	1	100 kg	4

Natürlich wird auf einer Handelswelt auch Wahre hergestellt, aber hauptsächlich lebt man vom An- & Verkauf von Waren von anderen Gütern

Militär-Welten existieren nur Aufgrund Strategischer Gesichtspunkte.

Deswegen werden sie versorgt von anderen Welten, und müssen sich nicht selbst Versorgen.

TZ steht für Technische Zeichnung. Sie enthalten natürlich ausgedruckte Folien & Datenchips von Bauplänen, Arbeitsbeschreibungen, technische Daten, Kompatibilitätsberechnungen, usw...

WD steht für Wissenschaftliche Daten. Sie enthalten auch Folien-Ausdrucke & Datenchips von Berechnungen geführten Beweisen Interpretationen und Schätzungen.

Lehr-Bücher sind wie zu erwarten sowohl Folien-Ausdruck, als auch Datenchips

Hypno-Schuldaten-pakete sind Datenchips mit Beschreibung für Hypno-Schulgeräte.

elender Steinbrocken

Resourcen: [Nahrung]

Es sei anzumerken, daß die Bevölkerung recht arm ist, und somit immer nur kleine Mengen ge- und verkauft werden. Ein gutes Maß sind IW30 MF.

Planetenwaren (Mineralien)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	TL
Sand	0,2 K	50	45 t	1
Bruch-Gestein (Sklaven)	0,3 K	50	50 t	1
Kinder Diener	100	1/3 Kabiene	30 kg	0
Jugendliche Diener	500	1/2 Kabiene	50 kg	0
Erwachsene Diener	800	1 Kabiene	75 kg	0
Lust-Sklave (in)	3 000	1 Kabiene	60 kg	0
Landarbeiter	1 250	1 Kabiene	80 kg	0
LOW-TL-Techniker	4 000	1 Kabiene	80 kg	0
LOW-TL-Infantriest	2 000	1 Kabiene	90 kg	0

auf elenden steinbrocken ist die wirtschafft sehr stabil „im Keller“ und kommt nie hoch, so daß alle gleichmäßig arm sind, und die Reichen eigentlich nur mehr Macht, aber nur unwesentlich mehr Geld haben. Hier kann man bestimmt auch Sklaven finden.

Obwohl soetwas eigentlich relativ illegal ist. Deswegen macht man oft Knebel-Söldner-Verträge, mit hohen Loskaufsummen.

Selbstversorger-Welt

Resourcen: [keine, da alles vor Ort hergestellt werden kann]

Planetenwaren [keine, gelten alles als Fremdgüter]

Selbstversorger Welten sind dazu geneigt, Interstellare Händler in den Wahnsinn zu treiben.

Müll-Deponie-Welt

Resourcen: Nahrung

Planetenwaren (Mineralien)	SP (Cr)	SV (CUM)	SM (g,kg,t)	TL
gemischte Metalle/ Schrott (andere Agrarprodukte)	2 K	50	125 t	1
Methan-Gase	0,6 K	50	24 t	-
Holz Möbel (Industrielle Bauteile)	2 K	50	10 t	-
Syntho Möbel	0,8 K	50	8 t	2
Panzerung	50 K	50	200 t	3
Spielzeuge (Industrielle Fertigprodukte)	20 K	10	1 t	2
std Robotter 12 stk	50 K	30	2 t	3
schwere Robotter 12 Stk	90 K	30	5 t	3
Kampf Robotter 12 stk	120 K	30	3 t	3
KriegsRobotter 12 stk Industrielle Fahrzeuge)	200 K	40	6 t	3
billige Fahrzeuge 12 stk	50 K	190	30 t	3

Und auf Müll-Deponie Welten kann man alles finden, wenn man suchen will, aber eigentlich ist das ein zu unwürdiges Leben.

Dort gibt es oft profi-Schrottsammler mit ihren Horden von Robottern

Man sollte erwähnen daß die Ladung Standart-Robotter nicht 12 gleiche Robotter enthält, sondern nur jene, welche in etwa gleiche Werte aufweisen, nachdem man daran herumgeflickt hat.

Ähnlich ist das mit den Fahrzeugen.

E) Verhandlungen

Nachdem So viele Faktoren den Preis und die Menge beeinflussen können, ist es nur natürlich, daß man feste Zusagen und Angebote nicht so einfach bekommt.

Oder eigentlich doch, aber eigentlich bekommt man nur die schlechten Angebote sofort.

Händler können folgendes tun.:

Ein Allgemeines Angebot abgeben über einen Preis für eine bestimmte Ware.

(IOOCr Kosten) Maximalpreis bei Einkauf, und Minimalpreis bei Verkauf.

Dann wird (verdeckt) der MP erwürfelt, und wenn er innerhalb des Rahmen liegt, dann wird sich in IWIO Tagen ein Händler melden, welcher gerne handeln möchte.

Er lädt zu einem Geschäftsessen ein, und eine vergleichende Verhandeln-Probe bestimmt den SPF Bonus/ Malus beider Parteien, und die größere Menge von beiden ist möglich.

Dabei ist dann Verhandlung beim Kunden (dem Anbieter) normal.

Sollte das Angebot nicht innerhalb des Rahmens liegen, wird nach IO Tagen neu gewürfelt, wenn das Angebot noch steht. (die Verhandlungen gehen dann vom Angebot aus)

Dann kann man auf andere zugehen, und nach allgemeinen Angeboten suchen.

(SO Cr Kosten) Dies nimmt I Tag in anspruch, und bringt 2W6-2 Erfolgte Angebote zu Tage, welche zufällig vom „Meister“ bestimmt, oder erwürfelt werden. Jeds Angebot hält nur IWIO-1

Tage, und es bedarf IW6 Tage, um weitere zufällige Angebote finden zu können.

Diese Zeitangaben sind aber nur dem „Meister“ bekannt. Es ist also möglich, daß einige Angebote schon ausgelaufen sind, ohne daß man dies rechtzeitig mitbekommen hat.

(Zeit = O Tage) Nach solchen Angeboten, macht man einen Termin für den nächsten Zeitpunkt, und hofft, daß es noch aktuell ist, wenn man verhandelt. Gegebenenfalls wird jetzt abgesagt.

(Die Verhandlungen gehen dann vom Angebot aus)

Tja dann bleibt wohl nur noch das zugehen auf andere, mit dem Wunsch gute Geschäfte zu machen. Als erstes erkundigt man sich natürlich normal am KOM nach dem Preis bei einer Sekretärin, wenn man es nicht besser weiß. Darauf erhält man eine Aussage, welche dem ungünstigst zu würfelnden MP entspricht, da dies der für die andere Seite günstigste Kurs ist. Also setzt man sein Verhandeln geschick, und viele Informationen ein, um den SPF für eine Ware zu ermitteln. (SO Cr Kosten) Eine std Verhandeln Probe gibt eine Einschätzung.

E.: Tendenz des SPF gut-mittel-schlecht,

M.: keine Auskunft

gE.: SPF der Wahre

SM.: falsche (zufällige Tendenz)

kE.: SPF der Wahre, und einen Bonus von IO

KM.: Falscher (zufälliger) SPF der Wahre

Die dafür notwendige Zeit beträgt etwa IW6 h.

Danach muß man wohl oder übel in direkte Verhandlungen treten, wobei eigentlich nur die agierende Seite eine Verhandlungs-Probe macht, wenn die andere Seite nicht gerade Händler sind (Raumbafen & Großhändler). Natürlich gelten solche Bonies durch die Art der Verhandlung nur für jene welche Verhandeln Proben durchführen. Auf eine solche Probe zu verzichten bedeutet einen automatischen einfachen Mißerfolg. Verhandeln beeinflusst hier den gewürfelten SPF.

Es kann bei zu spätem Erkennen des Preises kaum noch ein Rückzieher mehr gemacht werden.

Sollte das doch passieren, erhalten alle zukünftigen Verhandlungs-Proben auf dieser Welt Wm-20, der sich um Wm+I je Monat abbaut. Sowas spricht sich halt rum.

Sollte noch ein Fumble bei den Verhandlungen geworfen worden sein, dann gibt es sogar weitere Probleme, wenn man es nicht zu ende bringt, denn dann gilt man als gebrandmarkter Betrüger, und hat Wm-50 auf die Verhandeln-Proben.

Verhandeln-Probe

E - normaer Erfolg
SPF +O, normale Menge
(bis MF IO)

gE- guter Erfolg

SPF Bonus IO%

große Mengen möglich

(bis MF 250)

kE- krit Erfolg

SPF Bonus 20 %

maximal Menge möglich

(alles was da ist)

M- Mißerfolg

SPF Malus IO %

kleine Mengen

(bis MF 5)

SM- schwerer Mißerfolg

SPF Malus 20 %

minimal Mengen

(bis MF I)

KM- Kritischer Mißerfolg

SPF Malus 30%

maximale Menge möglich

(alles was da ist)

Kom-Gespräch Anfrage

I Cr

Verhadeln am Cybernet

IW4 Cr, Wm-20

IO min

Verhadeln am KOM

I W6 Cr, Wm-IO

60 min

Verhadeln beim Kunden

Fahrtkosten, Wm+O

IW6 h

kleines Geschäftsessen

2W6 xIO Cr, Wm +5

IW8 h

Geschäftsessen

2WIOx IO Cr, Wm+IO

IWIO h

luxus Geschäftsessen

5WIOxIO Cr, Wm+IS

IWIZ h

Makler halten es wie Händler, welche auf andere Händler zu gehen. Sie schätzen Preise ab, und verhanden vor Ort, mache aber klar, daß sie bestimmte Preis-Limits nicht über, oder unterschreiten dürfen. Dies führt dazu, daß wenn man ihnen Preislimits gesagt haben, und sie errichten sie nicht durch verhandeln und einen guten SPF, dann findet kein Geschäft statt. Sie haben übrigens pro Wahre nur einen Versuch in 10 Tagen. Normalerweise können sie aber auch einen Versuch pro Tag machen, wenn sie mehrere Wahren zu handeln versuchen.

Natürlich kann man auch mehrere Makler auf ein und dasselbe Geschäft ansetzen, aber erstens haben dann all Makler WM-10 je zusätzlichem Makler, und zweitens werden Kunden sehr ungehalten und drohen mit konventional-Strafen in Höhe von 1W30 % GP, wenn sie nicht innerhalb von 1W10 Tagen die Versprochene Ware zum versprochenen Preis bekommen. So kann man auch Termin-Geschäfte schaffen.

Dann bleiben ja nur noch Fracht-Transport-Aufträge. Sowohl vergeb-bar, als auch annehmbar.

Zum Transport von Passagieren sei gesagt, daß diese sowohl eine Kabiene, eine funktionierende LEH, etwas Auslauf, und allgemeine Versorgung benötigen. Dazu gehören normalerweise Nahrung und Trinkbares für ein paar Credits, als auch ein billchen Frachtraum für Gepäck. Und Passagiere lieben keine überstürzten Starts. Bei 12 Stunden vorher festgelegten Starts mit festgelegten Routen und dem Angebot auf Passagier-Transport kommt es mit 50% wahrscheinlichkeit vor, das sich 1W10 Passagiere melden. dieser Wurf darf alle 12 h wiederholt werden, wenn der Start-Termin auf Tage vorher festgelegt wurde. (auf 1 Stunde genau)

Fracht-Aufträge erfolgen nur mit 20% je 12 Stunden, und beinhalten 1W6 MF einer zufälligen Wahre. Es sollten dabei aber schon Preiswerte Waren bevorzugt werden, wenn das Schiff sich nicht schon als zuverlässig und vertrauenswürdig erwiesen hat.

Tja, so funktioniert der Handel im wesentlichen. Freibeuter, Piraten, Killer, Verräter, versteckte Saboteure, blinde Passagiere, technische Pannen, sollte hierbei nicht in Regeln gepreßt werden, sondern der Meisterwillkür unterliegen, und alles ein wenig auflockern, wenn man nicht nur eine Handels-Simulation spielen will. Vielleicht ist der Handel ja nur das Zubrot, mit dem Charactere sich ihre Abenteuer und Ausrüstung finanzieren, oder jede Fracht-Verhandlung ist ein eigenes Abenteuer, bei dem sich die Schmuggler von Auftrag-Geber zu Auftrag-Geber schwindeln.

Ach ja Schmuggler und Freibeuter. Nun Schmuggler kommen mit den Preisen gerne mal etwas entgegen, oder liefern auch sehr gerne zu höheren Preisen verbotene Wahren. Meist verhalten sie sich wie Händler mit einer besonderen Vorliebe für seltsame Orte und Handlespartner. Freibeuter sind da etwas einfacher gestrickt, denn sie verkaufen die Waren sehr oft zu Dumping -Preisen, also ca 50% des normalen Warenwertes, denn es ist ja alles Reingewinn. Beide haben natürlich ihre eigenen Erkennungs-Zeichen, und Rieten, oder Kodexe. Eigentlich bleibt es dabei, daß eine Krähe der anderen kein auge Auspickt, und Schmuggler und Freibeuter wunderbar harmonieren, denn was hätten die Freibeuter von all der Wahre, wenn es keine Schmuggler gäbe.

Fracht-Aufträge
Bis 100 Lj....

Linien-Schiff mit festem Ziel, und Route.
kleine Kabiene 100 Cr
mittl Kabiene 200 Cr
große Kabiene 400 Cr
Suite 1000 Cr
kl Boot 500 Cr
std Boot 750 Cr
groß Boot 1000 Cr
s.groß Boot 1500 Cr
10 CUM 100 Cr
50 CUM 300 Cr
250 CUM 900 Cr
Gefahrgut
1 CUM 1000 Cr
in Piraten Gebiet
+ 100 KCr
in Feindliches Gebiet
+ 1 MCr

Großraumer Frachter x0,7
Raumboot Frachter x1,1
Billig Frachter x0,8
Seelenverkäufer x0,6
besseres Linien-Schiff x1,5
gehobener Liner x2,5
einfacher Luxus Liner x4
Luxus Liner x10

Fernreise x2,5
Rundreisen
x(2,5+0,25je Station)
Mit 1 Staffel Jäger
Geleitschutz x2
Mit 1 Zerstörer
Geleitschutz x5
Mit schwerem Geleitzug
Geleitschutz x20

Stardust & bright Suns

Die Konstruktions-Regeln

Statt das korrekte Volumen, die Korrekte Masse und Gestaltung der einzelnen Bauteile zubestimmen, geht Stardust & Bright Suns davon aus, daß jede Firma Maschinen anders baut, und es somit für jedes Bauteil hunderte von Variationen gäbe. Das sollen nicht die Spieler, sondern die Charaktere berechnen. Deswegen gibt es das sogenannte Standard-Fahrzeug (Raumschiff, Raumboot, Flugzeug...), welches auf den meisten Welten hergestellt werden kann und das Rückrat der normal bezahlbaren Technik darstellt.

Dieses wird bei einer Neu-Konstruktion entweder nicht erreicht, oder übertroffen. Dafür werden plus & minus-Punkte vergeben, welche ein guter Berechnungswert für den Preis der Maschine, als auch deren Komplexität darstellen. Je Komplexer, desto wahrscheinlicher werden Inkompatibilitäten oder einfache Konstruktionsfehler. Spätere Modifikationen, bedeuten Technik-Proben, welche zusätzliche Probleme schaffen können.

Das Standard Fahrzeug (...) wird durch Vorteile und Nachteile Modifiziert. Die Summe der Punkte wird errechnet. Daraus werden dann die Anzahl Konstruktions-Probleme aus der Zusätzlichen Typen-Fehler Tabelle abgeleitet. Dann wird die Summe der Punkte mit dem Preisfaktor (Fahrzeug-Art) multipliziert, und dann mit dem Herstellungsart Preisfaktor multipliziert, und zum Grundpreis addiert.

Alle bisherigen Probleme (Typ-Fehler) & (zusätzliche Fehler) sind Fehler des Typen der Maschine und treten normalerweise bei jedem dieser Fahrzeuge auf. Die zusätzlichen Probleme der einzelnen Maschinen gelten nur für die jeweiligen Einzel-Stücke

Konstruktions-Probleme			Zw6	Fehler Tabelle (Billig -I)
	Typ Fehler	Einzel Preis Masch		
Prototyp	10	0	x10	1 15 P Problem (oder schlimmer)
verbessertes Prototyp	5	0	x5	2 25 P Problem (oder schlimmer)
Test-Maschine	3	2	x3	3 15 P Problem (oder schlimmer)
Limitierte Serie	1	2	x2	4 10 P Problem (oder schlimmer)
Massenproduktion	2	3	x1	5 5 P Problem (oder schlimmer)
Billig Serie	3	4	x0,5	6 Unannehmlichkeit
				7 kein Fehler
				8 kein Fehler
				9 kein Fehler
				10 kein Fehler
				11 Unannehmlichkeit repariert
				12 Fehler repariert

(Minimum-Preis ist 10% unmodifiziert)

Zusätzliche Konstruktions Probleme		
	Punkte	zusätzliche Fehler
0	bis +/-5	0
+/-6	bis +/-25	+1
+/-26	bis +/-100	+2
+/-101	bis +/-1000	+3
+/-1001	und mehr	+4

Umbauten benötigen einen guten Erfolg, um weitere Probleme zu vermeiden.
 Erfolg - Unannehmlichkeit / Mißerfolg - 5 P-Problem / schwerer Mißerfolg - 10-P Problem
 Krit Mißerfolg (gerade) 15 P Problem, (ungerade) 25 P Problem

Es mag ja sein, daß man so nur schwer die Größe schätzen kann, welche das Fahrzeug nun wirklich hat, aber es gibt da eine einfache Daumen-Regel.
 kl. - Std x2
 Std - groß x2
 groß - s.groß x2
 Raumboot - Schiff x16
 Schiff-Groß-Raumer x16
 Groß-Raum-Station x16
 d.h. s.großes Raumboot / kl.Schiff ist x2

Die Nachteile geben negative Punkte Kosten, Konstruktions-Fehler nicht, da sie nicht gewollt waren.

Konstruktions-Fehler zu beheben sind Aufwendig Punkte x Punkte x Punkte Arbeitsstunden und mit einer Erschwernis von Punkte x1 Wm(-) behaftet. Falsch machen ist halt einfacher als das wieder hinkriegen, denn es hat ja mal einen Grund gegeben, warum sie so eingebaut wurden.

Gute Erfolge beheben zwar den Fehler, schaffen aber einen neuen, welcher 10 P geringer ist. Normale Erfolge um 5 P, Mißerfolge erschaffen einen anderen gleicher Stärke, und s.Mißefolge schaffen keine Änderung.. Krit. Mißerfolge erschweren das Problem um 5 P. Ein krit- Erfolg hat keine Probleme.

Das Standard Raumbot Preis 100 000 Cr & Preisfaktor 1000 Cr/P

Cocpit 1 Pilot
 Computer Pilot Wm +O / Feuerleit Wm +O / Teilauto Wm +O
 Sensoren Wm +O , (1 Lsec) ECM Wm +O, (S Hex)
 Kommunikation Wm +O ,(Hyper 10 Lsec, UKW)
 Manöver Tr (Fusion) , Langstrecken Tr (Photonen) , A-Grav Energie-Verbrauch 8 E
 max C. 50% Manöver Schub 8 P (Vollschub x1,5) 12 P
 Reaktor (Fusion) 100% Energie-Lieferung 10 E (Notenergie Reaktor E x10)
 Schutzschirm 100% 100 FSP (ABC) Läd 1% pro RkR EV: 1 E
 Std Panzerung 100% 20 FSP Interne Struktur 100% 20 FSP
 Passagiere 100% 10 Sessel Frachtraum 100% 50 CUM
 E-Waffen-Halter 100% 2 starre Einbauten (1 E je)

Es enthält eine kleine
 1 Mann Schleuse,
 Frachtraum-Tür,
 Eject-System,
 Lebenserhaltung 1 Woche,
 Stromlinien-Form,
 Landestützen,
 Reserve-Systeme Beta
 Lande-Beleuchtung

Manöver Tr durch
 Unterfütterung senken ist
 möglich. -1 Schub / 1E

Das Standard Raumschiff Preis 1 000 000 Cr & Preisfaktor 5000 Cr/P

Brücke 5 Offiziere
 Computer Pilot Wm +O / Feuerleit Wm +O / Teilauto Wm +O
 Sensoren Wm +O , (1 Lsec) ECM Wm +O, (S Hex)
 Kommunikation Wm +O ,(Hyper 10 Lsec, UKW)
 Manöver Tr (Fusion) , Langstrecken Tr (Photonen) , A-Grav Energie-Verbrauch 12 E
 max C. 50% Manöver Schub 6 P (Vollschub x1,5) 9 P § x2
 Reaktor (Fusion) 100% Energie-Lieferung 20 E (Notenergie Rea. E x10) § x2
 Schutzschirm 100% 200 FSP (ABC) Läd 1% pro RkR EV: 2 E
 Std Panzerung 100% 100 FSP § x5 Interne Struktur 100% 100 FSP § x5
 Passagiere 100% 50 kleine Kabiene Frachtraum 100% 250 CUM
 E-Waffen-Türme 100% 4 (1 E je) Rettungskapseln 50%
 Andock-Vorrichtungen 1 Hangar 2 standart

Es enthält zwei
 2 Mann Schleusen,
 Frachtraum-Toor,
 Lebenserhaltung 1 Monat,
 Stromlinien-Form,
 Landestützen,
 Reserve-Systeme Beta
 Landebeleuchtung

Manöver Tr durch
 Unterfütterung senken ist
 möglich. -1 Schub / 2E

§ x X
 Punkte Kosten Multiplikator
 mal X

Der Standard Großraumer Preis 50 MCr & Preisfaktor 250 KCr/P

Brücke 20 Offiziere Pilot Wm -10 durch Größe
 Computer Pilot Wm +O / Feuerleit Wm +O / Teilauto Wm +O
 Sensoren Wm +O , (2 Lsec) ECM Wm +O, (S Hex)
 Kommunikation Wm +O ,(Hyper 20 Lsec, UKW)
 Manöver Tr (Fusion) , Langstrecken Tr (Photonen) , A-Grav Energie-Verbrauch 40 E
 max C. 20% Manöver Schub 2 P (Vollschub x1,5) 3 P § x3
 Reaktor (Fusion) 100% Energie-Lieferung 50 E (Notenergie Rea. E x30) § x3
 Schutzschirm 100% 500 FSP (ABC) Läd 1% pro RkR EV: 10 E
 Std Panzerung 100% 250 FSP § x5 Interne Struktur 100% 1000 FSP § x5
 Passagiere 100% 1000 kleine Kabiene Frachtraum 100% 10 000 CUM
 E-Waffen-Türme 100% 10- (1 E je) Groß-Türme 2-(10E) Direkt F Waffe 1-20E
 Rettungskapseln 50%
 Andock-Vorrichtungen 4 Hangar 20 standart
 Langsames Linear-Hyper Tr, 1 Lj pro Tag

Es enthält
 div 4 Mann Schleusen,
 div Frachtraum-Toore,
 Lebenserhaltung 6 Monate
 Stromlinien-Form,
 Landestützen,
 Reserve-Systeme Beta

Manöver Tr durch
 Unterfütterung senken ist
 möglich. -1 Schub / 20E

Natürlich werden solche
 Schiffe eher selten
 versuchen zu landen.

Sondereinbau (Hyper Tr) § x5 Sondereinbau (Crew) § /5

Oft besitzen sie relativ
 große Crews, die über das
 ganze Schiff verteilt sind.

Die Standard Raumstation Preis 150 MCr & Preisfaktor 1 MCr/P

Brücke	20 Offiziere	Pilot Wm -20 durch Größe	
Computer	Pilot Wm +0 / Feuerleit Wm +0 / Teilauto Wm +0		
Sensoren	Wm +0 , (3 Lsec)	ECM Wm +0, (5 Hex)	
Kommunikation	Wm +0 , (Hyper 30 Lsec, UKW)		
Manöver Tr (Fusion) , , A-Grav	Energie-Verbrauch 16 E		
max C. 0,1 %	Manöver Schub 1/10 P		
Reaktor (Fusion)	100%	Energie-Lieferung 50 E (Notenergie Rea. E x40) § x3	
Schutzschirm	100%	1000 FSP (ABC) Läd 1% pro RkR EV: 25 E	
Std Panzerung	100%	500 FSP § x5 Interne Struktur 100% 5000 FSP § x5	
Passagiere	100%	10 000 kleine Kabiene Frachtraum 100% 100 000 CUM	
E-Waffen-Türme	100%	15- (1 E je) Groß-Türme 6-(10E) Direkt F Waffe 0,7 -20E	
Rettungskapseln	25%		
Andock-Vorrichtungen	20	Hangar 100	standart

Es enthält
div 10 Mann Schleusen,
div Frachtraum-Toore,
Lebenserhaltung 2 Jahre,
Reserve-Systeme Beta,
Verteidigungs-Stationen,
div Werft-Hangars für
Raumboote oder Schiffe,
div. Räume für Bars,
Geschäft, Unterhaltung.

Die großen Direkt-Feuer-
Waffen, werden erst bei
200% & 300%
eingebaut.

Sondereinbau (Hyper Tr) § x10 Sondereinbau (Crew) § /20

Die Standard Drone Preis 100 KCr & Preisfaktor 1000 Cr/P

(kleine Dronen können mit Torpedo-Werfern Transportiert werden)

Brücke	1 Vollauto-Crew	Pilot Wm +10	
Computer	Pilot Wm +0 / Feuerleit Wm +0 / Teilauto Wm +0		
Sensoren	Wm +0 , (0.5 Lsec)	ECM Wm +0, (? Hex)	
Kommunikation	Wm +0 , (Hyper 10 ? Lsec, UKW)		
Manöver Tr (Fusion) , Langstrecken Tr Photonen , A-Grav	Energie-Verbrauch 4 E		
max C. ? 20%	Manöver Schub 6 P	(Vollschub 150%) 9 P	
Reaktor (E-Bank)	100%	Energie-Reserve 200 E	
Schutzschirm	100%	25 FSP (ABC) Läd 1% pro RkR EV: 1 E	
Std Panzerung	100%	4 FSP Interne Struktur 100% 4 FSP	
Frachtraum 100%	1 CUM	Waffen-Halterung Größe 4	
(Co-Brücken, oder Crew, o.ä. sind nicht möglich, Vollauto-Crew schon)			

Raumstationen sollten dort
gebaut werden, wo man sie
braucht, und nicht springen.

Was ist standartmäßig
eingebaut. und was macht
Sinn.

Es könnten damit auch
Standart Werte für Alien-
schiffe konstruiert werden,
welche sich nicht an die
normale Technik halten,
wie z.B. Elysianer-Raumer,
wenn es sie geben sollte.

Die Standard ??? Preis ???? Cr & Preisfaktor ??? Cr/P

Brücke	?	Pilot Wm ? durch Größe	
Computer	Pilot Wm +0 / Feuerleit Wm +0 / Teilauto Wm +0		
Sensoren	Wm +0 , (? Lsec)	ECM Wm +0, (? Hex)	
Kommunikation	Wm +0 , (Hyper ? Lsec, UKW)		
Manöver Tr (Fusion) , Langstrecken Tr Photonen , A-Grav	Energie-Verbrauch ? E		
max C. ? %	Manöver Schub ? P	(Vollschub 150%) ? P	§ x?
Reaktor (Fusion)	100%	Energie-Lieferung ? E (Notenergie Rea. E x?))§ x?
Schutzschirm	100%	? FSP (ABC) Läd 1% pro RkR EV: ? E	
Std Panzerung	100%	? FSP § x? Interne Struktur 100% ? FSP § x?	
Passagiere	100%	? (wie?) Frachtraum 100% ? CUM	
E-Waffen-Türme	100%	?- (1 E je) Groß-Türme ?-(10E) Direkt F Waffe ? -20E	
Rettungskapseln	??%		
Andock-Vorrichtungen	?	Hangar ?	(wie groß ?)
Sondereinbau modifikationen ???			

- Dronen Waffenhalterungen
- 1.(360° S-Inf-Waffe)
 2. (60° std Turm-Waffe (leicht))
 3. (60° std Turm-Waffe (mittel.))
 - 4.(60° std Turm-Waffe (schwer))
 5. (360° std-Turm-Waffe (lei))
 - 6.(360° std Turm-Wa (mittel))
 - 7.3(60° std Turm-Waffe (schwer))

EINSCHRÄNKUNGEN

BILLIGSERIE

Computerbonus max	+10 (Pilot/Feuerleit/Teilauto)
Schubtriebwerk max	150%
Hyper-Triebwerk max	1.er, oder Linear
Reaktor max	Fusion 150%
	A-Mat nicht möglich
Sensor-Bonus max	+10
ECM & ECCM Bonus max	+10
Kom Bonus Max	+10
maximale Konstruktions Punkte	300

Es werden minderwertige Materialien und Bauteile vom billigsten Lieferanten verwendet. Komfort wird klein geschrieben, und die technische Ausarbeitung wurde kurz gehalten. Die Hersteller-Anlagen sind oft veraltet, und die Techs schlecht ausgebildet.

MASSENWARE

Computerbonus max	+20 (Pilot/Feuerleit/Teilauto)
Schubtriebwerk max	180%
Hyper-Triebwerk max	3.er, oder Linear
Reaktor max	Fusion 200%
	A-Mat 150%
Sensor-Bonus max	+20
ECM & ECCM Bonus max	+20
Kom Bonus Max	+20
maximale Konstruktions Punkte	1500

Es werden gute aber Preiswerte Materialien benutzt, diese Serie ist deswegen so preiswert, weil sie so oft produziert wird, und ganze Fabriken darauf spezialisiert sind. Routinede und eintönigkeit führt zu guten Arbeitsleistung, läßt aber Fehler leichter übersehen.

LIMITIERTE SERIE

Computerbonus max	+30 (Pilot/Feuerleit/Teilauto)
Schubtriebwerk max	200%
Hyper-Triebwerk max	5.er, oder Linear
Reaktor max	Fusion 200%
	A-Mat 200%
Sensor-Bonus max	+30
ECM & ECCM Bonus max	+30
Kom Bonus Max	+30
maximale Konstruktions Punkte	5000

Es werden Hochwertige Materialien verwendet, sogar Luxus wie Holzvertäfelungen und Holo-Bildern im Entspannungsraum sollten nicht fehlen. Die Schallisierungs-Felder der Kabinen, als auch Aufzüge oder Treppen sind von herausragender Qualität, wengleich kein Crew-Mitglied die Schallisierung aktiviert. Nicht selten verfügt so ein Schiff über „Features“, um die Crew, oder Passagiere zu erfreuen. Solche Sachen wie Hausbar, Holo-Schießbahn, Schwimmbad, Simulatoren.... hängen aber auch von der Größe ab.

KLEINE

sind normalerweise recht beengt. Nicht selten sind Gänge Eng und klein, und können von großen Rassen, oder Persohnen in Gefechtsanzern nicht betreten werden. Multifunktions-Klapp-technik wird hier groß geschrieben.

STD (Standart)....

beinhalten normalerweise genug Platz für alle Rassen, und Gefechts-panzer-Träger. Die Aufenthaltsräume sind zwar nicht besonders geräumig, aber wenigstens gibt es sie. Multifunktions-Klapptechnik wird benutzt, um vorhandene Räume besser auszunutzen, wenn zuviel Technik eingebaut wird.

GROBE....

sind normalerweise recht geräumig, mit genug Platz für zusätzliche-Büros, eine Messe mit Küche, Erholungsräume, Waffenkammer und Quartiere ohne Klapp-Technik. (gilt für Raum-boote nur eingeschränkt)

SEHR GROBE...

sind normalerweise kleine Labyrinth aus Gängen, Räumen, u.ä. und haben manchmal sogar genug Platz in den Gängen für Fahrzeuge. Bike Gang-Rennen, z.B. sind nicht völlig unbekannt.(gilt für Raum-boote nur eingeschränkt)

Modifikationen (Punkte-Tabellen)

Wm	Bordcomputer			Sensoren		
	Pilot	Feuerleit	Teilauto	Reichweite	bei 1 Lsec	
+30	64	729	64	64	x7	700 Klicks
+25	32	243	32	32	x6	600 Klicks
+20	16	81	16	16	x5	500 Klicks
+15	8	27	8	8	x4	400 Klicks
+10	4	9	4	4	x3	300 Klicks
+5	2	3	2	2	x2	200 Klicks
0	0	0	0	0	x1	100 Klicks
-5	-1	-1	-1	-1	x1/3	33 Klicks
-10	-2	-3	-2	-2	x1/6	17 Klicks
-15	-4	-6	-4	-4	x1/30	3 Klicks
-20	-6	-9	-6	-6	x1/300	1000 km
-25	-8	-12	-8	-8	x1/3000	100 km
-30	-10	-15	-10	-10	x1/30 000	10 km
-xx	(Totalausfall-Grenze)					

Sensoren, welche durch Schäden in ihren Werten sinken, können repariert werden, aber solange sie kaputt sind haben sie auch eine verkürzte Reichweite.

Ein gleiches gilt natürlich für ECM & ECCM, sowie für Hyperkommunikation.

Bei UKW geht es um die gleichzeitig bearbeitbaren dualen-Funkstrecken.

Leider ist dieser Funk-Verkehr Zeit-verzögert, hat dafür aber eine extreme Reichweite, wenn man lang genug wartet.

Die ECM Reichweite ist nötig für das Blockieren von Funk-Frequenzen und den Einsatz von ECCM, sowie das Zerstören von Fernlenk Waffen.

kleine Passagierkabinen können auch in größere umgewandelt werden
Mittlere Kabiene = 2
große Kabiene = 4
Suite = 10

Wm	ECM & ECCM		Kommunikation		UKW (gleichzeitig)	
	Reichweite		Reichweite bei 10 Lsec			
+30	64	11 Klicks	32	x64	640 Lsec	8096 Kanäle
+25	32	10 Klicks	16	x32	320 Lsec	4048 Kanäle
+20	16	9 Klicks	8	x16	160 Lsec	2048 Kanäle
+15	8	8 Klicks	4	x8	80 Lsec	1024 Kanäle
+10	4	7 Klicks	2	x4	40 Lsec	256 Kanäle
+5	2	6 Klicks	1	x2	20 Lsec	128 Kanäle
0	0	5 Klicks	0	x1	10 Lsec	64 Kanäle
-5	-1	4 Klicks	-1	x1/2	5 Lsec	32 Kanäle
-10	-2	3 Klicks	-2	x1/5	2 Lsec	16 Kanäle
-15	-4	2 Klicks	-3	x1/10	1 Lsec	8 Kanäle
-20	-6	2 Klicks	-4	x0	—	4 Kanäle
-25	-8	1 Klick	-5	x0	—	2 Kanäle
-30	-10	0 Klick	-6	x0	—	1 Kanal
-xx	(Totalausfall Grenze)					

Volumen	Passagiere	Frachtraum	E-Waffenhalter
600%	—	20	—
500%	—	16	—
400%	—	12	—
300%	16	8	50
250%	12	6	30
200%	8	4	15
150%	4	2	5
100%	0	0	0
50%	-4	-1	-1
25%	-6	-2	-2
0%	-8	-3	-3

Jeder E-Waffen-Halter darf für Energie-Waffen, Blaaistische Direkt-Feuer-Waffen, und Fernlenk-Waffen Halter eingesetzt werden. Nur mit Energie-Waffen belegte E-Waffen-Halter benötigen Energie zum Feuern.

Maschinen	Reaktor	Triebwerk	(Schub-P)	Max C					
Leistung	bei 10 E	E (auf-ger.)							
200%	32	20 E	16	x225%	2	6	8	50%	20%
190%	24	19 E	12	x215%	4	12	16	100%	40%
180%	16	18 E	8	x200%	4	11	15	95%	38%
170%	12	17 E	6	x190%	4	11	14	90%	36%
160%	8	16 E	4	x175%	3	10	14	85%	34%
150%	6	15 E	3	x165%	3	10	13	80%	32%
140%	4	14 E	2	x150%	3	9	12	75%	30%
130%	3	13 E	2	x140%	3	8	11	70%	28%
120%	2	12 E	1	x125%	3	8	10	65%	26%
110%	1	11 E	1	x115%	2	7	10	60%	24%
100%	0	10 E	0	x100%	2	7	9	55%	22%
90%	-1	9 E	0	x95%	2	6	8	50%	20%
80%	-2	8 E	-1	x85%	2	5	7	45%	18%
70%	-3	7 E	-1	x80%	2	5	6	40%	16%
60%	-4	6 E	-2	x75%	1	4	6	35%	14%
50%	-5	5 E	-2	x70%	1	4	5	30%	12%
40%	-6	4 E	-3	x60%	1	3	4	25%	10%
30%	-7	3 E	-3	x55%	1	2	3	20%	8%
20%	-8	2 E	-4	x50%	1	2	2	15%	6%
10%	-9	1 E	-4	x45%	0	1	2	10%	4%
0%					0	1	1	5%	2%

(Totalausfall Grenze)

Maschinen	Schutzschirm	Panzerung	Struktur	bei 100 FSP	20 FSP	
	Verbrauch					
200%	32	x1	243	243	200 FSP	40 FSP
190%	24	x1	162	162	190 FSP	38 FSP
180%	16	x1	81	81	180 FSP	36 FSP
170%	12	x1	54	54	170 FSP	34 FSP
160%	8	x1	27	27	160 FSP	32 FSP
150%	6	x1	18	18	150 FSP	30 FSP
140%	4	x1	9	9	140 FSP	28 FSP
130%	3	x1	6	6	130 FSP	26 FSP
120%	2	x1	3	3	120 FSP	24 FSP
110%	1	x1	1	1	110 FSP	22 FSP
100%	0	x1	0	0	100 FSP	20 FSP
90%	-1	x1	-1	-1	90 FSP	18 FSP
80%	-2	x1	-2	-2	80 FSP	16 FSP
70%	-3	x1	-3	-3	70 FSP	14 FSP
60%	-4	x1	-4	-4	60 FSP	12 FSP
50%	-5	x1	-5	-5	50 FSP	10 FSP
40%	-6	x1	-6	-6	40 FSP	8 FSP
30%	-7	x1	-7	-7	30 FSP	6 FSP
20%	-8	x1	-8	-8	20 FSP	4 FSP
10%	-9	x1	-9	-9	10 FSP	2 FSP
0%	-15	x0				

(Totalausfall Grenze)

Schub-P = 2
bei Großraumern
Schub P = 6
bei Raumschiffen
Schub-P = 8
bei Raumböten

Die Maximum C
Geschwindigkeits- Grenze
wird mit dem Leistungs
Faktor multipliziert.

Die Maximum C-Grenze wird
aber durch schwere
Panzerung oder ähnliches
nicht vermindert. Es dauert
nur länger, diese Grenze zu
erreichen.

1 Lsec = 100 Klicks
100 % C =
1000 Klicks / RkR

Panzerung und Struktur
werden getrennt gesteigert,
weil ähnlich dem Haselnuß-
Prinzip die Schale hart, der
Innenraum aber fragiel
sein kann, oder nach dem
Rennauto-Prinzip der
Innenraum schwer
zerstörbar ist, aber die
Periferie sich schnell
zerlegen darf, um gegen
kinetische Energie besser
als Knautschzone zu wirken.

Es ist korrekt, daß bessere
Schutzschirme nicht mehr
Energie benötigen, weil sie
einfach eine besser gewebte
Energie-Struktur haben. Den
höheren Verbrauch
verursachen Schnelllade
Schirme oder ähnliches.

Modifikationen (VORTEILE)

Punkte	Modifikation	Effekt	Verbrauch	Bemerkung
-20	kleines Raumfahrzeug x 0,5 Schutzschirm, Panzerung, Struktur, Hangars x 0,5 Waffenhalter, Passagiere, Fracht Pilot WM +5			kleine wendige Raumboote sind leichter bewaffnet und weniger schwer gepanzert, haben sich aber als Unterstützung gegen Raketen-Abwehr bewährt.
50	großes Raumfahrzeug x 1,5 Schutzschirm, Panzerung, Struktur, Hangars x 1,5 Waffenhalter, Passagiere, Fracht Pilot WM -5			meist Frachter, oder Passagier-Schiffe. werden gerne besser gepanzert.
100	sehr großes Raumfahrzeug x 2 Schutzschirm, Panzerung, Struktur, Hangars x 2 Waffenhalter, Passagiere, Fracht Pilot WM -10			Fast immer nur Frachter, gelten sie immer als die Wahlfische ihrer Klasse. Schwer zu steuern.
-5	dünne Panzerung x 0,5 Panzerung			Für zivile Schiffe, einfach weil es billiger ist.
20	schwere Panzerung x2 Panzerung Pilot Wm -5, Manöver Schub -2			Für Schiffe, welche dem Feinfeuer von überlegenen Gegnern standhalten sollen. Für Bomber, oder fliegende Festungen.
50	extreme Panzerung x3 Panzerung Pilot Wm -10, Manöver Schub -4			
25	Doppel-Schirme x 1,5 Schirme FSP	x3 E- Verbrauch		Selbst gestaffelte Schirme können nicht gleichzeitig einen Schirm für A und einen für B verwenden, da diese Schirmstrukturen sich gegenseitig behindern und bei Treffern stören. Sie müssen sich trotzdem für eine der drei (ABC) Einstellungen entscheiden. Schnelladeschirme sind mit Staffelschirmen kombinierbar, aber der Energie-Verbrauch ist immens. Trippel & Schnell 3 = E(x9x4) = (x36)
50	Trippel-Schirme x2 Schirme FSP	x9 E Verbrauch		
75	Quadro-Schirme x2,5 Schirme FSP	x27 E Verbrauch		
	Schnelladeschirm			
10	2 Ladung 2% / RkR	x2 E Verbrauch		
25	3 Ladung 3% / RkR	x4 E Verbrauch		
50	4 Ladung 4% / RkR	x8 E Verbrauch		
100	5 Ladung 5% / RkR	x16 E Verbrauch		
300	Anti-Materie Reaktor (nicht Stealth-bar) x2 Energie-Lieferung	1 Befüllung für 30 Tage		Teuer im Unterhalt und benötigt gesicherten Nachschub.
500	Schwarzschild Reaktor	Tech-Level 7 Energie xl, Unendlich befüllt		Ist ja nur nen Raumfahrer Traum.
5	Andock-Vorrichtung Für Raumboote, oder Raumschiffe			nur eines von beiden benötigt soetwas.

Modifikationen (VORTEILE)

Punkte	Modifikationen
???	Hypertriebwerk Reichweite max Lichtjahre Raumbot 2, Raumschiff 10, Großraumer 20
20	1 Verbrauch 5 E Ladezeit 100 min 1%/min
40	2 Verbrauch 10 E Ladezeit 50 min 2%/min
80	3 Verbrauch 15 E Ladezeit 34 min 3%/min
160	4 Verbrauch 20 E Ladezeit 25 min 4%/min
320	5 Verbrauch 35 E Ladezeit 20 min 5%/min
	Sie sind sowohl für den Hyper-Sprung (1 Sek) , als auch für den langsamen Linearflug (Hyper-Pilot 1 Lj/h) geeignet (geg mit Aufladung während Flug)
100	Hyper-Triebwerks Booster x2 Reichweite, x2 Verbrauch, Astrogation Wm-10, Linear Geschwindigkeit x2
5	bessere Schleuse etwas mehr Komfort, und von der Brücke aus voll kontrollierbar.
5	zusätzliche Schleusen plus Standard Anzahl
20	Auto-Fracht-System Fracht-Greifer und Transport System im Frachtraum, so daß Waren nicht von Hand, oder mit Transport-Robotern gestapelt werden müssen.
1	Externe Licht-Anlage Zum Ausleuchten von Landeplätzen
10	Cameleon Plating Farb-Veränderung zum visuellen tarnen am Boden
25	Holo Tarn Schirm (nicht Stealthbar) Erzeugt ein Holo-Bild, zum visuellen tarnen Verbrauch 5 E
1	Raumgreifarm Erlaubt das Einsammeln von Treibgut im Raum in 0 Klicks Entfernung
5	Traktor-Strahler Erlaubt das Einsammeln von Treibgut im Raum in max 5 Klicks Entfernung, oder das Andocken ohne Manöverschub. Verbrauch 1 E
5	Co-Cocpit Maximal 1 zusätzliches inklusive Lebenserhaltung
5	Co-Brücke Maximal 2 zusätzliche
1	Zusätzliches Crew-Mitglied (kein definiertes, sondern nur logisches Limit) (Wm-10) inklusive Lebenserhaltung und Kabiene
25	Vollautomatisation Zusatz Crew-Ersatz (60%-Fähigkeit)

Hyper-Triebwerke sind standard-mäßig nicht eingebaut.

Es ist erlaubt ein kleineres Schiff (1 oder 2 Klassen) im Schlepp-Tau durch den Hyperraum im Linear-Flug zu ziehen. (kleinere dürfen als Fracht gelten und Mitspringen)

Hyper-Triebwerks Booster sind nur sinnvoll für Schiffe, welche versuchen anderen zu entkommen.

bessere Schleuse muß nur 1 mal gewählt werden, selbst, wenn es viele Zusatz-Schleusen gibt.

Der Computer kann automatisch entladen, oder Fracht annehmen und stapeln.

Diese Visuellen Effekte sind im Raum völlig wirkungslos gegen Sensoren, außer gegen das visuelle Abscannen in Großen Entfernungen.

Der Raumgreifarm besitzt selbst etwa 2 FSP, falls es nötig wird ihn zu zerstören. Das leichtere Objekt wird um 1 Klick/RkR zum schweren bewegt.

Sind für mehr erlaubte Aktionen wichtig, und dienen der besseren Ausnutzung der Fähigkeiten des Schiffes.

Modifikationen	(VORTEILE)	
Punkte	???	
100	Zusätzliche Reserve Kontrollen (je Gamme, Delta, Exeter) die Reserve -System aktivieren Option darf mehr als 1 mal je System gewählt werden (Computer (Pilot/Feuerleit/Teilauto) ,Sensoren, ECM & ECCM, Kom)	normale Reserve-Systeme sind nicht komplette Maschinen, sondern, nur zusätzliche Schaltungen, welche die empfindlichen Teile ersetzen, und somit die meisten Ausfälle, nicht aber Zerstörungen reparieren können. Es bedarf eines guten Erfolges in einer Technik Probe, um den Wechsel so vorzubereiten, daß das Primär-System erst abschaltet, sobald das Sekundäre bereit ist, statt sobald es beginnt hoch zu fahren.
100	Zusätzliche Reserve Maschinen (je Gamme, Delta, Exeter) die Reserve -System aktivieren Option darf mehr als 1 mal je System gewählt werden (Manöver TR, Hyper Tr ,Schirm, Reaktor, Waffen , LEH)	
100	nicht Reserve, sondern doppelte Kontrollen Mit der Reserve-System Option dürfen aus „zerstörte“ Systeme reaktiviert werden. Wechsel dauert aber 1 W6 RKR zusätzlich zum hochfahren	
100	nicht Reserve, sondern doppelte Maschinen Mit der Reserve-System Option dürfen aus „zerstörte“ Systeme reaktiviert werden. Wechsel dauert aber 1 W6 RKR zusätzlich zum hochfahren	
200	leicht zu reparieren Technik Wm +20, durch Modul-Bauweise	sehr praktisch
25	Zusatz Schirm Agregat 50% FSP Standart-Schirm (ABC), Verbrauch xl, Start-Zeit 1W6 RkR Darf im Warte-Modus geladen werden, Aufbau-Start-Sequenz erfolgt aber erst, wenn Primär-Schirm deaktiviert wurde.	Ist billiger als komplett doppelte Maschinen zu haben.
350	Auto-Reperatur-System Einmal aktiviert, (1 RkR), benötigt es meist 6 RkR, bis die Reperatur abgeschlossen ist. Es darf aber immer nur 1 System gleichzeitig repariert werden. (inkl Zerstörter Systeme, oder FSP)	Kann echte Reperaturen nur teilweise ersetzen. Ist eigentlich immer nur Flickwerk, und benötigt Ersatzteile.
15	besseres Ejection-System benötigt keine erfolgreiche Piloten-Probe (auto-Erfolg)	Für Raumboote
10	kleine Med-Station Medizin Wm +5, 2 Chirurgische Betten und ein kleines Labor	Die medizinischen Einrichtungen sollten auf Schiffe der entsprechenden Größe passen, somit wäre die Mindestgröße für Hospitale immer noch große Raumschiffe, und große Med-Stationen lassen sich wohl am besten auf standart Raumschiffen unterbringen, bzw quetschen, wenn dort noch andere Sachen sind.
25	gute Med-Station Medizin Wm +10, 5 Chirurgische Betten und ein kleines Labor, sowie ein seperater Quarantäne Raum	
50	große Med-Station Medizin Wm +15, 5 Chirurgische Betten, 5 Medizinische Betten und zwei kleine Labors, sowie zwei separate Quarantäne Räume	
100	Hospital Medizin Wm +20, 10 Chirurgische Betten, 40 Medizinische Betten, und diverse kleine Labors, sowie fünf separate Quarantäne Räume	
10	Doppelte Rettungskapseln	Ach ja ???

Modifikationen	(VORTEILE)
Punkte	???
-2	kleine Hangars gebaut für den Schnellstart von kleinen Raumbooten kann man darin aber auch 10 Raumtorpedos parken, und einzeln (1 pro Rkr) ausschleusen.
2	große Hangars gebaut für den Schnellstart von großen Raumbooten kann man darin aber auch 2 standart, oder 4 kleine, oder 40 Raumtorpedos parken, und einzeln (1 pro Rkr) ausschleusen.
5	sehr große Hangars gebaut für den Schnellstart von sehr großen Raumbooten kann man darin aber auch 2 große, oder 4 standart, oder 8 kleine, oder 80 Raumtorpedos parken, und einzeln (1 pro Rkr) ausschleusen.
5	ein Zusatz-Hangar von der Größe, der anderen Hangars.
10	eine Zusätzliche Ballistische Waffenhalterung, oder Turm für Ball-Direktfeuer-Waffen, oder Fernlenk-Waffen-Lafetten
5	starke Schub-Triebwerke Manöver Schub +1, Pilot -5, Verbrauch 1 E
10	sehr starke Schub-Triebwerke Manöver Schub +2, Pilot -10, Verbrauch 2 E
15	extreme Schub Triebwerke Manöver Schub +3, Pilot -15, Verbrauch 3 E
25	sehr extreme Schub Triebwerke Manöver Schub +4, Pilot -20, Verbrauch 4 E
10	Außenfrachthalter je 50 CUM 5 FSP je Kontainer. Raumboote klein 1x, standart 2x, groß 3x, sehr groß 4x Raumschiffe klein 5x, standart 10x, groß 15x, sehr groß 20x Großraumer klein 25x, standart 50x, groß 75x, sehr groß, 100x Stationen klein 125x, standart 250x, groß 375x, sehr groß 500x Die ungepanzerter Fracht wird bei einer „1“ auf der Panzerungs-Schaden-Tabelle getroffen und beschädigt.
25	große Passagier & Frachträume (nur bei großen Schiffen) x10 Frachtraum, Passagier, Pilot Wm-10, x0,5 Schutzschirm Ladung erlaubtes Waffen Maximum 25%
50	sehr große Passagier & Frachträume (nur bei sehr großen Schiffen) x50 Frachtraum, Passagier, Pilot Wm-30, x0,1 Schutzschirm Ladung erlaubtes Waffen Maximum 0%

Alle Hangars eines Schiffes sind gleich groß. Somit werden die Punkte-Kosten auch nur einmal fällig. Die Anzahl der zusätzlichen Hangars, oder das vergrößern bedeuten natürlich auch die Größe des Trägerschiffes zu vergrößern. Dies bedeutet, für große Hangars, oder doppelte Hangars muß das Schiff (nicht Großraumer) groß sein, und für vierfache, oder sehr große Hangars muß es sehr groß sein. (zusätzlich zu den durch Größe hinzu kommenden Hangars) ...darf Max E-Waffen nicht übersteigen.

starke (oder bessere) Schub-Triebwerke dürfen nicht bei Raum-Stationen eingebaut werden.

Werden gerne von Großraumern eingesetzt, um den Schubverlust von schwereren Panzerungen auszugleichen.

Maximal Wählbar
Raumboote 1x
Raumschiffe 2x
Großraumer 4x
Stationen 16x

Die „Frachter“ sind auf keinen (!) Fall umbaubar zu Schiffen, welche wie Kampfschiffe viele Waffen tragen, wegen diversester technischer Probleme. Wm -100 für Waffen über der erlaubten Grenze.

Modifikationen (VORTEILE)

Punkte ???

10	Linear-Triebwerk 1 Licht-Jahr/h, , Verbrauch 5E, Reichweite 100 Licht-Jahre	
10	Reflektions-Beschichtung Laser-Waffen-Schaden -1 FSP	
5	Struktur Schutzfelder Verbrauch 1 E Desintegrator Schaden -1 FSP auf Panzerung Schaden -1 FSP auf interne Struktur	
15	Hitze Dämpfer Felder Verbrauch 1 E Fusions & Plasma Waffen Schaden -1 FSP	
25	Ballistischer Deflektor Verbrauch 1 E Ballistischer Schaden -1 FSP	
100	schwere Deflektor Schilde Verbrauch 2 E alle Schäden -2 FSP (sind nicht mit normalen Schirmen kombinierbar) Wirken gegen Energie & Ballistik	
100	Stealth Schirm Verbrauch 10 E gegnerischer Sensor benötigt gute oder Krit Erfolge zum sehen Während aktivem Stealth Schirm, darf weder ECM, noch ein auf A oder C geschalteter Schutzschirm aktiviert sein. (Deflektor & Ball.Schirm sind O.K.) (An Bord befindliche Anti-Materie ist normal ortbar)	
10	Voll-Auto-Sensor Verbrauch 1 E Automatisch Std Erfolg, aber Sensor Proben um Wm-20 erschwert.	
5	Voll-Auto-Kom Verbrauch 1 E Automatischer Std Erfolg bei Kommunikation-Sensor-Netz, aber andere Kom-Proben um Wm-10 erschwert.	
10	Voll-Auto-Pilot Verbrauch 1 E Automatisch „Pilotieren“ Für Einsatz von Manöverschub, aber Wm -20 auf Jagt-Pilot-Proben.	
30	Manöver-verstärker Verbrauch 1 E, Jagt-Pilot Wm+10, und kostet keinen Schub-Punkt mehr. Fällt aus, wenn Manöver schub auf 0 fällt.	

Hyper-Piloten notwendig

Die Struktur Beschichtungen, oder Zusätze, sind normalerweise mit Schutzschirmen deswegen zu kombinieren, weil sie innerhalb, oder direkt auf der Außenhülle liegen.

Ihr hoher Energie-Verbrauch, läßt sie aber relativ Unwirksam erscheinen. Andererseits wird diese veraltete Technik in alten Schiffen immer wieder auftauchen.

Stealth Schirme waren mal eine gute Wahl, bis es Schutzschirme gab, deren Schutz besser war, als vielleicht nicht entdeckt zu werden.

Voll-Auto-Systeme scheinen den Teil-Auto, oder Voll-Auto-Crew-Systemen überlegen, sind es aber nicht, denn sie können keine „guten“, oder „kritischen“ Erfolge leisten.

Modifikationen (Vorteile)

Punkte	???
5	Drehturm für Raumboote std max 1, groß max 2, sehr groß max 3 wandelt eine 60° Waffe in eine 360° Waffe um
20	Großraumer-Turm-Waffe als 60° Waffe für Raumschiffe std max 1, groß max 2, sehr groß max 3 wandelt einen 360° Turm in eine große Waffe (IOE) mit einem 60° Winkel um
0	Doppel-Leistungs Fusions-Reaktor Tech LVL 7 Diese Reaktoren haben die doppelte Energie-Abgabe, aber den 10 fachen Verbrauch, und bei Reaktor-Treffern eine um 25% erhöhte Explosions-Chance. (auch bei 0%, weil normalerweise nicht explodierend) Desweiteren sind sie um Wm-20 schwerer zu reparieren.
10 1	200% Notenergie-Bänke Ionen-Segel. In Ionen-Wolken werden damit die Notbänke mit 1 E/ RKR geladen
5)	Zusatz-Energie-Speicher 1/5 tel Reaktor-Wert E zum einmaligen Verbrauch maximal 1 pro Gerät, Waffe, System.
10	starke Zusatz-Energie-Speicher 2/5 tel Reaktor-Wert. (max 1 pro Sektion)
15	extreme Zusatz-Energie-Speicher 3/5 tel Reaktor-Wert. (max 1 pro Schiff)
50	Gravitron Pulsar verursacht jedem Objekt innerhalb des eigenen Klicks 1W3 FSP En Schaden 2(RKR) x 10 E (max 1 mal pro 2 Runden)
100	Ionen-Pulsar verursacht jedem Objekt innerhalb von eigenem +1 Klick 1W6 FSP En Schaden 2(RKR)x 20 E (max 1 mal pro 2 Runden)
25	Warp-Störfeld SE verursacht ein Feld, in dem Hyper-Sprünge eine Hyperpiloten-Probe verlangen, und erschweren den Linear-Flug um Wm-50. Der Radius ist größer je größer die Anlage Raumboote +3 Klicks, Raumschiff +5 Klicks, Großraumer +10 Klicks Stationen +25 Klicks, Planeten +100 Klicks
1000	Warp-Unterbrecher SOE verursacht ein Feld, in dem Hyper-Sprünge eine krit Hyperpiloten-Probe verlangen, und erschweren den Linear-Flug um Wm-100. Der Radius ist größer je größer die Anlage Raumschiff +1 Lsec, Großraumer +1 Lmin, Stationen +30 Lmin, Planeten +1h
20	starkes Waffen-Kühl-System. Bei Doppelfeuer und mehr auftretende Waffenausfall-Chance wird eliminiert. 0,5 E Pro E-Waffe-Station. 0,1 E pro Ball Waffenstation, (Fernlenkwaffen nicht möglich)
30	Dauerfeuer-Regulator Bei Doppelfeuer und mehr auftretende Wms werden halbiert und erlauben in Zusammenarbeit dem Kühl-System mit wenigen Waffen oft zu schießen.
50	Hoch-Energie Waffen-Fokussierung. 1/2 E pro E-Waffen-Halter Energie-Waffen Entfernungsschadens-Malus wird um 1 Stufe vermindert.

Das vergrößern oder verbessern von Waffenhalterungen bringt den Vorteil, daß es eher selten erwartet wird. Nur daß es ansonsten eher wenig Vorteile bringt.

Reaktoren an der Explosions-grenze sind nun mal etwas empfindlicher als normale.
Notenergie Reaktor E x10 x20 x30 x40 doch dürfen sie die Reaktor Leistungs-Grenze nicht überschreiten, oder anders als als Notenergie genutzt werden.
Zusatzenergie-Bänke können innerhalb 1 RKR auch wieder geladen werden.

Pulsare sind etwas ziemlich haariges für alle (Tech-Probe nötig)

Hat Vorteile und Nachteile
Das Anschleichen an Planeten und Stationen ist dadurch fast unmöglich.

Manche Hauptwelten besitzen soetwas.
Gerüchteweise ist es total unmöglich darin zu springen.

Diese Form ist zwar Energie-raubend, aber hilft einem Credits für Waffen zu sparen.

Zumal ein Doppel-, Trippel-, oder Quadro-Feuer ja nur eine Aktion mit mehreren Trefferproben ist.

Modifikationen (NACHTEILE oder Fehl-Konstruktionen)

Punkte	???
-10	nicht stromlinienförmig keine Atmosphären-Flüge
-5	keine Landestützen muß mit A-Grav schweben, darf nicht deaktiviert werden.
-5	schwierig zu steuern / Triebwerk Pilot Wm -10
-5	schwierig zu steuern / Kontrollen Pilot Wm -10
-10	schwierig zu steuern / Zeit-Verzögerung Pilot Wm -20
-15	schwierig zu steuern / Wackelkontakte in der Steuerung Pilot WM -30
	Panzerungs-Schwachpunkt
-5	10 % Durchschlags Chance
-10	20 % Durchschlags Chance
-15	30 % Durchschlags Chance
-20	40 % Durchschlags Chance
-25	50 % Durchschlags Chance
-5	Überlastetes Feuerleit-System Waffen -10
-5	Zielsystem ungenau Waffen -10
-10	Zeitverzögertes Waffenfeuer Waffen -20
-15	Wackelkontakte in der Steuerung Waffen -30
-5	Triebwerk ist zu schwach dimensioniert Schub -1
-5	Triebwerks-Kühlung fehlerhaft Schub -1
-5	Vollschub verursacht Schäden 1 FSP Panzerung / RkR
-10	Bremstriebwerke ineffizient (Bremsen 3 Schub pro Klick/RkR)
-10	Schub-Triebwerke ineffizient (Beschleunigen 2 Schub pro Klick/RkR)
-10	Manöver Triebwerke ineffizient (60° Drehung +1 Schub)
-10	Vollschub Verursacht ernste Schäden, 1 FSP Interne Struktur / RkR
-15	Bremstriebwerke sehr ineffizient (Bremsen 4 Schub pro Klick/RkR)
-15	Schub-Triebwerke sehr ineffizient (Beschleunigen 3 Schub pro Klick/RkR)
-15	Manöver Triebwerke sehr ineffizient (60° Drehung +2 Schub)
-25	Triebwerke sind eine Energie-Spar-Version x0,75 E-Verbrauch Bremsen (3 pro Klick/RkR), Beschl (2 pro Klick/RkR), Drehen (+1)
	Schutzschirm Schwachstelle
-5	10% Durchschlags Chance für 1/4 des Schadens
-10	20% Durchschlags Chance für 1/2 des Schadens
-15	30% Durchschlags Chance für 3/4 des Schadens
-25	40% Durchschlags Chance für vollen Schaden
-5	Sensor Ungenau Wm-10
-10	Sensor Störung Wm-20
-5	ECM & ECCM Schwachpunkt Wm-10
-10	ECM & ECCM Störung Wm-20
-10	Computer Fehler leicht Wm-5 auf alle Programme
-15	Computer Fehler schwer Wm-10 auf alle Programme
-25	Computer Fehler apokalyptisch Wam -20 auf alle Programme

Für nur im Raum operierende Schiffe ist die Stromlinienform unerheblich.

Reaktor muß laufen

unangenehme Probleme für Pilotieren und Jagt-Pilot.

Die Chance auf einen Panzerungsdurchschlag wird gewürfelt, bevor der Schaden von der Panzerung, oder der Internen Struktur abgezogen wird.

unangenehme Probleme für Bordschützen und Fernlenkschützen.

Es kommt immer wieder vor, daß gut berechnete und ausgefüllte Antriebssysteme im Einsatz ihre Berechnungen Adabsurdum Führen und beweisen, daß zu große Spar-Maßnahmen vielleicht preiswerte Triebwerke erschaffen, aber nicht wirklich leistungsstarke.

Schutzschirm Schwachstellen durch zu langsam reagierende Elektronik, unsauber gerechnete Energie-Strukturen und falsch ausgerichtete Schirmfeld Projektoren.

Sind in den meisten Fällen Schäden, oder Fehler in der Qualitäts-Sicherung. Eher selten sind sie gewollt.

Modifikationen (NACHTEILE oder Fehl-Konstruktionen)

Punkte	???
-1	Kleine Unannehmlichkeit Besatzungs-größe max/min oder Passagier-Größe Geruch, Geräusche, oder besondere Computer-probleme Verhaltensweisen des Schiffes, oder unglückliche System-Konstellationen
-10	Nicht Wasserdicht. (Nicht tauchfähig, ohne teilweise voll zu laufen)
-5	große Sensor Silhouette Wm+5 generischer Sensor
-10	deutliche Emissionen Wm+10 gegnerischer Sensor
-15	klare Sensor Reflektion Wm+15 gegnerischer Sensor
-10	schwierig zu reparieren Wm-10 auf Technik
-15	irwitzige Technische Kombination Wm-20 auf Technik
-25	zufällige Defekte (10% pro RkR interne Tabelle außer „20“ & „13“)
	Lebenserhaltung ineffizient
-5	reicht nur für 90% der ausgewiesenen Personen
-10	reicht nur für 75% der ausgewiesenen Personen
-15	reicht nur für 50% der ausgewiesenen Personen
-5	Energie Fressende Systeme Verbrauch je System um 1 E erhöht.
-5	Sicherheits-Schotte nicht Piraten-sicher
-5	ein Andock-Kragen weniger
-5	ein Hangar weniger
-5	nur 1/2 an Rettungskapseln vorgesehen
-5	kein Ejection-System (für Raumboote)
-5	keine Schleusen, sondern nur Türen, oder ähnliches
-5	keine Sichtscheibe, sondern nur Sensoren
-5	A-Grav Aussetzer Pilot Wm-10 bei Landungen
-10	Fragilität Doppelte Anzahl der Internen Schäden gewürfelt
-10	keine Rettungskapseln vorgesehen
-10	keine zusätzlichen Ball-Waffenhalter möglich
-10	Schirm nur eine Einstellung fest-Eingebaut (A, B, oder C)
-10	E-Waffen-Zuleitungen zu klein, nur leichte En-Waffen einbaubar
-15	ECM-Anfällig (Im Raumkampf-ECM-Treffer verschärft)
-15	keine Reserve Kontrollen
-15	keine Reserve Maschinen
-15	Kein ECM & ECCM
-15	keine Kommunikation
-25	keine Sensoren
-25	Lebenserhaltung nur für 1 Mann-Stunde pro Person, da nicht regenerierend
-25	Hypertriebwerk ist eine Spar-Version, maximalen Reichweite halbiert.
-5	50% Not-Energie
-10	25% Not-Energie
-15	0% Not-Energie

Die meisten Einsparungen von Systemen sind auf Kaufleute zurück zu führen, welche den einen oder anderen Credit einsparen wollten, oder sich an der Energie-Rechnung festgebissen haben, weil sie keinen größeren Reaktor einbauen wollten.

Dafür gingen sie Wege wie „andere Materialien als üblich“, „besser minimierte Mindest-Materialstärken“, einkaufen von Einzelteilen, welche von den unterschiedlichsten Herstellern gefertigt, aber nicht angeglichen wurden.

Manchmal verzichteten sie aber auch ganz auf jene „teuren aber völlig unnötigen“ Systeme, deren Herstellung sie vor Fabrikatorische Probleme stellte.

Manchmal fehlte einfach aber auch nur die Zeit die Maschinen zu testen, die Testergebnisse auszuwerten, oder das Geld dieses Wissen in Verbesserungen umzusetzen.

Manchmal war es aber auch nur jemand, der es dadurch schaffte sich zu bereichern, und dem der Schaden an anderen egal war.

WAFFEN-SYSTEME (STANDART)

Leichter Laser Wm+10 En-Schaden: 1W6 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 10 Klicks Mittel 20 Klicks Weit 30 Klicks Extrem 40 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 10 000 Cr. Tech-Level 3
 Es ist eine billige und weit verbreitete Waffe.
 Infanterie Schaden 6W6 En Ziel
 Boden-Reichweite 10 km / 40 km / 150 km / 400 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Standart Laser Wm+5 En-Schaden: 1W6+1 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 10 Klicks Mittel 20 Klicks Weit 30 Klicks Extrem 40 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 20 000 Cr. Tech-Level 3
 Es ist eine billige und weit verbreitete Waffe.
 Infanterie Schaden 7W6 En Ziel
 Boden-Reichweite 10 km / 40 km / 150 km / 400 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (mittel)

Schwerer Laser Wm +0 En-Schaden: 1W6+2 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 10 Klicks Mittel 20 Klicks Weit 30 Klicks Extrem 40 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 40 000 Cr. Tech-Level 3
 Ein altes ausgereiftes, jetzt aber eher selten benutztes Design
 Infanterie Schaden 8W6 En Ziel
 Boden-Reichweite 10 km / 40 km / 150 km / 400 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Pulse Laser Wm+10 En-Schaden: 2W4 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 10 Klicks Mittel 20 Klicks Weit 30 Klicks Extrem 40 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 50 000 Cr. Tech-Level 5
 Eine High-Tech Waffe, welche oft Verwendung findet
 Boden-Schaden 2W4 FSP Ziel
 Infanterie Schaden 1W4 Treffer zu je 3 W6 En Ziel
 Boden-Reichweite 10 km / 40 km / 150 km / 400 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Leichter Disruptor Wm-20 En-Schaden: 1W4 FSP Ball-Schaden 1W4 FSP
 Kurz 2 Klicks Mittel 5 Klicks Weit 10 Klicks Extrem 20 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je) (Schaden-4 je)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 50 000 Cr. Tech-Level 5
 Eine High-Tech Waffe, welche aber zusätzlich ECM-Treffer verursacht
 Infanterie Schaden 4W6 En & 4W6 Ball Ziel
 Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance
 Boden-Reichweite 2 km / 10 km / 50 km / 200 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Energie-Waffen sind das Rückrat des Raumkampfes, da sie eigentlich keinen Munition-Vorrat besitzen, und somit immer wieder zur Verfügung stehen.

Laser Narben sind sehr typische langezogene Schmelzstreifen, welche versuchten durch die Panzerung zu schneiden, als ob jemand ein Großes Messer angesetzt hätte.

Trotz des eher geringen Schadens sind sie relativ beliebt, weil sie erstens nicht all zu teuer und zweiten von exelenter Reichweite sind, so daß ein geschickter Kapitän in der Lage seien könnte sehr schwerer bewaffnete Schiffe in langwierigen Kämpfen zu besiegen.

Es ist zwar nicht leicht, aber erfahrene Com-Spezialisten haben schon Laser-Geschütze mit verminderter Leistung als Lase-Kommunikations-System benutzt, wenn die normale Com ausgefallen war.

Der typische zerfressene graue aufwölbende Wulst, welcher von Disruptoren angerichtet wird ist zwar unangenehm anzusehen, aber meist viel harmloser als es aussieht.

Standart Disruptor Wm-25 En-Schaden: 1W6 FSP Ball-Schaden 1W6 FSP
 Kurz 2 Klicks Mittel 5 Klicks Weit 10 Klicks Extrem 20 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je)(Schaden-4 je)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 100 000 Cr. Tech-Level 5
 Eine High-Tech Waffe, welche aber zusätzlich ECM-Treffer verursacht
 Infanterie Schaden 6W6 En & 6W6 Ball Ziel
 Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance
 Boden-Reichweite 2 km / 10 km / 50 km / 200 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (mittel)

Schwerer Disruptor Wm-30 En-Schaden: 1W8 FSP Ball-Schaden 1W8 FSP
 Kurz 2 Klicks Mittel 5 Klicks Weit 10 Klicks Extrem 20 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je)(Schaden-4 je)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 200 000 Cr. Tech-Level 5
 Eine High-Tech Waffe, welche aber zusätzlich ECM-Treffer verursacht
 Infanterie Schaden 8W6 En & 8W6 Ball Ziel
 Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance
 Boden-Reichweite 2 km / 10 km / 50 km / 200 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (schwer)

Leichter Schocker Wm-10 En-Schaden: 1 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 2 Klicks Mittel 4 Klicks Weit 8 Klicks Extrem 16 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 25 000 Cr. Tech-Level 4
 Diese Waffe verursacht ECM Treffer & Schock Wm Hex
 Boden-Reichweite 2 km / 8 km / 40 km / 160 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Standart Schocker Wm-20 En-Schaden: 1W2 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 2 Klicks Mittel 4 Klicks Weit 8 Klicks Extrem 16 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 50 000 Cr. Tech-Level 4
 Diese Waffe verursacht ECM Treffer & Schock Wm Hex
 Boden-Reichweite 2 km / 8 km / 40 km / 160 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (Mittel)

Schwerer Schocker Wm -30 En-Schaden: 1W3 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 2 Klicks Mittel 4 Klicks Weit 8 Klicks Extrem 16 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 75 000 Cr. Tech-Level 4
 Diese Waffe verursacht ECM Treffer & Schock Wms Hex
 Boden-Reichweite 2 km / 8 km / 40 km / 160 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Schaden, welcher den Schirm durchdringt hat folgende Effekte zusätzlich auf die Besatzung.

Ein Negativer Wm durch Muskel-Lähmung und Desorientierung.

$Wm = -((FSP \text{ auf Panzerung } \times 5) + (FSP \text{ auf Interne Struktur } \times 10)) - (Rs \text{ En der Persohn})$

Dieser Modifikator hält etwa eine Stunde an. Personal-Schilde, können den effekt mildern,

indem sie ihre Struktur aufbrauchen (wie Treffer) Wm vermindert um 2 je FSP-Energie

Roboter haben eine Ausfall-Chance, welche dem halben negativen WM entspricht.

Die Tri-Video-Schocker, bedienen sich natürlich gerne von Disruptoren zerfressener Wracks für ihre düsteren Aufnahmen, denn keine andere Waffe kriegt solche Mutierten Auswüchse in Raumschiff-Panzerungen hin.

Schocker sind alte Zyloh Waffen, und waren oft deswegen gefürchtet, weil es früher ein altes Zyloh-Problem war, ECM-anfällige Schiffe zu haben.

Jetzt sind Schocker eher die „Stunner der Weltraumes“ und werden nicht besonders ernst genommen.

Die Negativen Wms gelten auch für Roboter-Crew und Voll-Auto-Crew, welche keine Rüstung trägt.

Es soll aber immer noch irgendwo alte Schiffe geben, welche ganz fürchterlich empfindlich gegen Schocker-Beschuß sind.

Leichter Phaser Wm +0 En-Schaden: 1W6+2 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 10 Klicks Weit 15 Klicks Extrem 30 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 40 000 Cr. Tech-Level 4
 Eine ehener Elegante Waffe mit guter Reichweite
 Infanterie Schaden 8W6 En Ziel
 Boden-Reichweite 5 km / 20 km / 75 km / 300 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Die typischen schillernden Verfärbungen von Phaser-Treffern und die Gezackten Risse, an denen die Materialien von der inneren Spannung zerissen wurden waren schon oft Anregungen für Künstler und deren Kunstwerke.

Standart Phaser Wm -5 En-Schaden: 2W6 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 10 Klicks Weit 15 Klicks Extrem 30 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 80 000 Cr. Tech-Level 4
 Eine ehener Elegante Waffe mit guter Reichweite
 Infanterie Schaden 12W6 En Ziel
 Boden-Reichweite 5 km / 20 km / 75 km / 300 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (mittel)

Altgediente Spuren-Sucher der Polizei meinen, daß Phaser oft ganze Geschichten malen, wenn sie feuern, und wenn man es schafft sie zu sehen, braucht man kein Tri-Video mehr.

Schwerer Phaser Wm -10 En-Schaden: 2W6+2 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 10 Klicks Weit 15 Klicks Extrem 30 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 160 000 Cr. Tech-Level 4
 Eleganz gepaart mit Feuer-Kraft
 Infanterie Schaden 14W6 En Ziel
 Boden-Reichweite 5 km / 20 km / 75 km / 300 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Der typische schwarze flockige Schaum oder Staub von Desintegrator-Treffern ist immer eine unangenehme Erinnerung an die Panik der Besatzungen jener Schiffe, welche getroffen wurden, und realisierten, daß die Panzerung schon durchstoßen wurde.

Leichter Desintegrator Wm -10 En-Schaden: 1W4 FSP & 1W2 FSP durch
 Kurz 3 Klicks Mittel 6 Klicks Weit 12 Klicks Extrem 24 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 180 000 Cr. Tech-Level 5
 Diese Waffe verursacht ECM-Treffer und bei Schilddurchdringendem Schaden gehen die „durch“ direkt auf die Interne Struktur.
 Infanterie Schaden 4W6 En & 2W6 durch Ziel
 Boden-Reichweite 3 km / 12 km / 60 km / 240 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Nunja, eigentlich löbt ein Desintegrator nur ein paar Atombindungen auf, welche dann den eigentlichen Schaden anrichten. Deswegen sind Desintegrator Treffer fast immer nur runde Löcher, statt streifen, es sei denn es waren nur Streiftreffer.

Standart Desintegrator Wm -15 En-Schaden: 1W6 FSP & 1W3 FSP durch
 Kurz 3 Klicks Mittel 6 Klicks Weit 12 Klicks Extrem 24 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 360 000 Cr. Tech-Level 5
 Diese Waffe verursacht ECM-Treffer und bei Schilddurchdringendem Schaden gehen die „durch“ direkt auf die Interne Struktur.
 Infanterie Schaden 6W6 En & 3W6 durch Ziel
 Boden-Reichweite 3 km / 12 km / 60 km / 240 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (mittel)

Schwerer Desintegrator Wm -20 En-Schaden: 1W8 FSP & 1W4 FSP durch
 Kurz 3 Klicks Mittel 6 Klicks Weit 12 Klicks Extrem 24 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 820 000 Cr. Tech-Level 5
 Diese Waffe verursacht ECM-Treffer und bei Schilddurchdringendem Schaden gehen die „durch“ direkt auf die Interne Struktur.
 Infanterie Schaden 8W6 En & 4W6 durch Ziel
 Boden-Reichweite 3 km / 12 km / 60 km / 240 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Mesonen Blaster Wm +10 En-Schaden: 1 FSP Ball-Schaden 0 FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 4 Klicks Extrem 8 Klicks
 1W6 Treffer 1 W4 Treffer 1W2 Treffer 1 Treffer
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 90 000 Cr. Tech-Level 5
 Munitions-Magazin 100 Salven zu je ca 1 kg H2O
 Preis ca 2 Cr / 100 kg
 Infanterie Schaden 1W6 Treffer zu 1W6 En je Ziel in Hex
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / (20 km) / (80 km)
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 Waffe (mittel)

Ionen-Kanone Wm -5 Schild Schaden: 4W6 P
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 4 Klicks Extrem 8 Klicks
 (Schaden -1) (Schaden-2) (Schaden-4)
 Verbrauch 2 E Energie Waffe Preis 250 000 Cr. Tech-Level 4
 Diese Waffe verursacht ECM Treffer und wenn der Schild durchdrungen wurde, wird die Energie-abgabe der Reaktors für 1 h um 1 E je 5 vollen P gesenkt.
 Dafür richtet Diese Waffe keine Struktur-Schäden an.
 Boden-Schaden 2W6 FSP En Hex Infanterie Schaden 12W6 En Hex
 Radius 50% Schaden in +1 Hex
 Schaden wirkt gegen die Elektronik von Maschinen & Robotern, ohne sie zu zerst.
 Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / 20 km / 80 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Plasma-Kanone Wm +10 En-Schaden: 2W6 FSP Ball-Schaden 1W6 FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 4 Klicks Extrem 8 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je) (Schaden-4 je)
 Verbrauch 2 E Energie Waffe Preis 500 000 Cr. Tech-Level 4
 Eine brutale Hitze-Waffe.
 Boden-Schaden 2W6+2 FSP En & 1W6+1 FSP Ball Hex
 Infanterie Schaden 14W6 En & 7W6 Ball Hex
 Radius 50% Schaden +1 Hex / & 25% Schaden in +2 Hex
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / 20 km / 80 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Der Mesonen-Blaster ist die alte Raum-Wasch- und Polier-Maschine, und wurde meist zur Raketen-Abwehr eingesetzt. Sie verursachen bei einem KE 2 FSP Schaden.

Diese „brutalen“ und „barbarischen“ Waffen sind als sogenannte Nahkampf-Waffen verschrien, was aber dem Respekt keinen Abbruch tut.

Sie sind der Grund, warum Laser so extrem beliebt sind, denn die 8 Klicks maximale Reichweite zählen als „Todes-Zohne“ in der die Wirkung nur unwesentlich nachläßt.

Sowohl Plasma, als auch Fusions-Kanonen, hinterlassen geschmolzene Metallstrukturen, welche aussehen, als ob man Zinnfiguren mal kurz mit einem Lötkolben bearbeitet hätte.

Plasma-Treffer hinter-lassen große geschmolzene Flächen, welche meist noch Stunden lang warm sind. So eine frische Fläche zu betreten kann bedeuten, daß man seine Schuhe schmilzt.

Ein einzelner Plasma-Treffer reicht oft völlig aus ungepanzerte Häuser zu zerstören. Ist also keine Stadt-Kampf-Waffe

Fusions-Kanone Wm +5 En-Schaden: 2W8 FSP Ball-Schaden 1W8 FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 4 Klicks Extrem 8 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je)(Schaden-4 je)
 Verbrauch 2 E Energie Waffe Preis 900 000 Cr. Tech-Level 4
 Eine brutale Hitze-Waffe, welche wegen ihrer Zerstörungskraft sehr gefürchtet ist.
 Boden-Schaden 2W8+2 FSP En & 1W8+1 FSP Ball Hex
 Infanterie Schaden 18W6 En & 9W6 Ball Hex
 Radius 50% Schaden +1 Hex / & 25% Schaden in +2 Hex
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / 20 km / 80 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Blaster wirken ähnlich wie Fusions und Plasma Waffen, bündeln aber das heiße Plasma besser, und können es so besser über größere Reichweiten stabil halten. Da sie aber ähnlich langsam sind, ist es sehr schwer mit ihnen zu treffen.

Leichter Blaster Wm -20 En-Schaden: 1W6+2 FSP Ball-Schaden 1W3 FSP
 Kurz 3 Klicks Mittel 6 Klicks Weit 12 Klicks Extrem 24 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je)(Schaden-4 je)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 150 000 Cr. Tech-Level 5
 Eine Weiterentwicklung der Fusionswaffen-Technik.
 Boden-Schaden 1W6+3 FSP En & 1W3+1 FSP Ball Hex
 Infanterie Schaden 9W6 En & 4W6 Ball Hex
 Boden-Reichweite 3 km / 12 km / 60 km / 240 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Von Vorteil ist bei ihnen aber, daß sie innerhalb von Sauerstoff-Atmosphären +1 FSP pro Würfel zusätzlichen Schaden verursachen, da sie die Luft mit entzünden. Dieser Schaden wird zum schon erhöhten Boden-Schaden hinzu addiert, und gibt natürlich auch plus 1W6 Infanterie-Schaden En & 1W6 Ball Zusatz-Schaden.

Standart Blaster Wm -25 En-Schaden: 1W8+2 FSP Ball-Schaden 1W4 FSP
 Kurz 3 Klicks Mittel 6 Klicks Weit 12 Klicks Extrem 24 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je)(Schaden-4 je)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 300 000 Cr. Tech-Level 5
 Boden-Schaden 1W8+3 FSP En & 1W4+1 FSP Ball Hex
 Infanterie Schaden 11W6 En & 5W6 Ball Hex
 Boden-Reichweite 3 km / 12 km / 60 km / 240 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (mittel)

Sich als Infantrist von Fahrzeug-Waffen treffen zu lassen ist aber sowiso relativ dumm.

Schwerer Blaster Wm -30 En-Schaden: 1W10+2 FSP Ball-Schaden 1W6 FSP
 Kurz 3 Klicks Mittel 6 Klicks Weit 12 Klicks Extrem 24 Klicks
 (Schaden -1 je) (Schaden-2 je)(Schaden-4 je)
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 600 000 Cr. Tech-Level 5
 Von Experten als eine der Plasma-Kanone gleichwertig geschätzte Waffe.
 Boden-Schaden 1W10+3 FSP En & 1W6+1 FSP Ball Hex
 Infanterie Schaden 13W6 En & 7W6 Ball Hex
 Boden-Reichweite 3 km / 12 km / 60 km / 240 km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (schwer)

Tachyonen Blaster sind alte sog. Sand Strahler, welche bei einem KE 2 FSP verursachen (oder am Boden 4 FSP)

Tachyonen Blaster Wm +10 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1 FSP
 Kurz 2 Klicks Mittel 4 Klicks Weit 8 Klicks Extrem 16 Klicks
 1W6 Treffer 1 W4 Treffer 1W2 Treffer 1 Treffer
 Verbrauch 1 E Energie Waffe Preis 100 000 Cr. Tech-Level 5
 Munitions-Magazin 100 Salven zu je ca 1kg Sand Preis ca 1 Cr / Kg
 Boden-Schaden 2 FSP Ball Hex 1W6 Treffer
 Infanterie Schaden 1W6 Treffer je 2W6 Ball Hex
 Boden-Reichweite 2 km / 8 km / (40 km) / (160 km)
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Bei 0 FSP kann man natürlich keine Fahrzeuge beschädigen, aber zum Abstoßen kleinerer Objekte reicht es. Dabei kann man immer noch 1W3 TP Infanterie-Schden verursachen.

Leichte Gaus-Kanone Wm -10 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1W6 FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 10 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Ballistische Waffe Preis 8 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 100 Salven zu je ca 10 kleinen Kugeln (1000 Kugeln)
 Die sogenannte „Uralt-Waffe“ aus den Anfängen der Raum-Kriegsführung,
 deren Berechtigung hauptsächlich auf die Tatsache zurück zu führen ist, daß sie
 Ballistischen Schaden anrichtet.
 Boden Schaden 1W6 FSP Ziel Infanterie Schaden 6W6 Ball Ziel
 Radius 25% Zusatz-Schaden in Hex
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / 50 km / ??? km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Standart Gaus-Kanone Wm -15 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1W8 FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 10 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Ballistische Waffe Preis 16 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 100 Salven zu je ca 20 kleinen Kugeln (2000 Kugeln)
 Boden Schaden 1W8 FSP Ziel Infanterie Schaden 8W6 Ball Ziel
 Radius 25 % Zusatz-Schaden in Hex
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / 50 km / ??? km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (mittel)

Schwere Gaus-Kanone Wm -20 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1W10 FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 10 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Ballistische Waffe Preis 32 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 100 Salven zu je ca 30 kleinen Kugeln (3000 Kugeln)
 Boden Schaden 1W10 FSP Ziel Infanterie Schaden 10W6 Ball Ziel
 Radius 25 % Zusatz-Schaden in Hex
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / 50 km / ??? km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (schwer)

Multi Gaus-Kanone Wm +0 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1W8 FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 10 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Ballistische Waffe Preis 40 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 25 Salven zu je ca 40 kleinen Kugeln (1000 Kugeln)
 Diese Sonderform bedient sich des Streu-Effektes
 Boden Schaden 1W8 FSP Ziel Infanterie Schaden 8W6 Ball Ziel
 Radius 50 % Zusatz-Schaden in Hex
 Boden-Reichweite 1 km / 4 km / 50 km / ??? km
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Munition
 Standart 1WX/ Salve 1000 Kugeln 1000 Cr
 Fissio 1WX+1 / Salve 1000 Kugeln 2500 Cr
 Boden Schaden+1 FSP Ziel Infanterie Schaden +1W6 Ball Ziel
 A-Mat 1WX Ball & 3 WX En / Salve 10 Kugeln 10 000 Cr
 Wm -10, (Waffe Zerstört bedeutet 50% Chance Rest-Mun Explosion)
 Boden Schaden Radius 100% (+2 Hex) / 50% (+5Hex)

Die Zeit der Ballistischen Waffensysteme wurde immer wieder totgeredet, aber es ist niemals wirklich eingetroffen.

Natürlich brauchen Gaus-Kanonen Energie, aber bei weitem weniger als echte Energie-Waffen, und somit dürfen sie sogar bei Not-Energie noch aktiviert werden.

Leider sind die Kugeln, welche je nur ca 1 Kg wiegen im Flug relativ langsam, so daß es schwer ist damit zu treffen.

Die Multi-Gaus-Kanone ist dabei zwar eine Ausnahme, und gilt als „Brullrah-Waffe“, hat aber einen fürchterlichen Munitions-Verbrauch.

Fissio ist ein besondere Bau-Form, mit speziellen Material-Komponenten.

A-Mat.... Anti-Materie ... Einen Treffer in die A-Mat-Mun zu bekommen ist eine relativ üble Sache, denn eine Explosion könnte dort sehr viel vernichten.

Mini-Missel Werfer Wm +20 En-Schaden: O FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch O E Fernlenk Waffe Preis 25 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 20 Mini-Missels Schub 18, Fest-Ini 25, Treibstoff 2 RkR
 Munition Mini Missel Sensor -15 3 Klicks 1 FSP-Rumpf
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Mini-Missels sind kleine Fernlenk-Waffen, welche selbst ca 10 kg schwer sind und eigentlich miniaturisierte Raumfahrzeuge darstellen.

IOer Mini-Missel Werfer Wm +20 En-Schaden: O FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch O E Fernlenk Waffe Preis 35 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 10 Mini-Missels Schub 18, Fest-Ini 25, Treibstoff 2 RkR
 Munition Mini Missel Sensor -15 3 Klicks 1 FSP-Rumpf
 Der IOer ist in der Lage alle 10 Mini-Missels gleichzeitig auszuklinken
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Natürlich gibt es mehrere Arten, von Mini-Missels, so daß sich Scans oft genug lohnen.

Die Fernlenkwaffen bewegen sich ähnlich wie Raumschiffe müssen aber nur das Zielfeld erreichen, selbst wenn sie daran vorbei fliegen würden. In solch einem Fall wird die Fernlenk-Waffe weitergezogen, aber als Treffer für die nächste Runde vermerkt.

Single Mini-Missel Werfer Wm +20 En-Schaden: O FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch O E Fernlenk Waffe Preis 15 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 1 Mini-Missels Schub 18, Fest-Ini 25, Treibstoff 2 RkR
 Munition 2 Mini Missel Sensor -15 3 Klicks 1 FSP-Rumpf
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Dual Mini-Missel Werfer Wm +20 En-Schaden: O FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch O E Fernlenk Waffe Preis 20 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 6 Mini-Missels Schub 18, Fest-Ini 25, Treibstoff 2 RkR
 Munition Mini Missel Sensor -15 3 Klicks 1 FSP-Rumpf
 Der Dual-Mini-Missel-Werfer kann zwei Mini Missels gleichzeitig ausklinken
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (Mittel)

Für manche leichten Gebäude reicht eine einzelne Std-Mini-Missel schon aus, und mit einer A-Mat kann man Dörfer vernichten.

Es braucht wohl kaum erwähnt werden, daß man für den Besitz von A-Mat Fernlenk-Waffen schon hingrichtet werden kann.

Boden-Reichweite 5 km / 50 km / 250 km / ??? km
 Transport 1 dm³, 1 FSP 150 Cr
 Standart 2 W6 FSP, Kampf-Kopf 1000 Cr
 Boden Schaden 2W6 FSP Ball Hex Infanterie Schaden 12W6 Ball Hex
 Radius 50 % Schaden +1 Hex 25% +2 Hex
 Ionen 4W6 P Schildschaden, O FSP, ECM-Treffer 1250 Cr
 Boden Schaden 2W6 FSP En Hex Infanterie Schaden 12W6 En Hex
 Radius 50 % Schaden +1 Hex 25% +2 Hex
 Schaden wirkt gegen die Elektronik von Maschienen & Robotern, ohne sie zu zerst. Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance
 Plasma Kopf 2W6 En & 1 W6 Ball FSP 3 000 Cr
 Boden Schaden 3W6 FSP En Hex & 1W8 FSP Ball
 Infanterie Schaden 18 W6 En Hex & 8 W6 Ball
 Radius 50 % Schaden +1 Hex, 25% +2 Hex, 10% +5 Hex
 ECM-Blast 20 % Fernlenk-Waffenausfall (+1 Klick) 5000 Cr
 A-Mat 2W6 Ball & 6 W6 En 100 000 Cr
 Wm -10, (Waffe Zerstört bedeutet 50% Chance Rest-Mun Explosion)
 Boden Schaden 2W6 FSP En, Infanterie Schaden 12W6 En
 Radius 100 % +2Hex, 50 % +10 Hex, 25% +25 Hex, 10% +1km

1 Kubik Dezimeter 1 dm³ ist nicht viel Platz, reicht aber aus, um Nachrichten, oder Munition zu verschicke, wenn der Weg sonst zu gefährlich, oder einfach unmöglich wäre.

Raketen-Werfer Wm +30 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Fernlenk Waffe Preis 60 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 5 Raketen Schub 15, Fest-Ini 22, Treibstoff 6 RkR
 Munition Rakete Sensor -5 33 Klicks 2 FSP Rumpf
 Diese Waffe zählt als Kategorie 4 (schwer)

Single Raketen-Werfer Wm +30 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Fernlenk Waffe Preis 45 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 1 Raketen Schub 15, Fest-Ini 22, Treibstoff 6 RkR
 Munition Rakete Sensor -5 33 Klicks 2 FSP Rumpf
 Diese Waffe zählt als Kategorie 2 (leicht)

Dual Raketen-Werfer Wm +30 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Fernlenk Waffe Preis 50 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 2 Raketen Schub 15, Fest-Ini 22, Treibstoff 6 RkR
 Munition Rakete Sensor -5 33 Klicks 2 FSP Rumpf
 Der Dual-Raketen-Werfer kann 2 Raketen gleichzeitig ausklinken.
 Diese Waffe zählt als Kategorie 3 (mittel)

Transport 2 dm³ , 1 FSP 2 000 Cr
 Standart 4 W6 FSP, Kampf-Kopf 10 000 Cr
 Boden Schaden 4W6 FSP Ball Hex Infanterie Schaden 24W6 Ball Hex
 Radius 50 % Schaden +1 Hex, 25% +2 Hex, 10% +3 Hex
 Ionen 8W6 P Schildschaden, 0 FSP, ECM-Treffer 12 500 Cr
 Boden Schaden 4W6 FSP En Hex Infanterie Schaden 24W6 En Hex
 Radius 50 % Schaden +1 Hex, 25% +2 Hex, 10 % +3 Hex
 Schaden wirkt gegen die Elektronik von Maschinen & Robotern, ohne sie zu zerst. Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance
 Plasma Kopf 4W6 En & 2 W6 Ball FSP 30 000 Cr
 Boden Schaden 6W6 FSP En Hex & 2W6 FSP Ball
 Infanterie Schaden 36 W6 En Hex & 12 W6 Ball
 Radius 50 % Schaden +1 Hex, 25% +2 Hex, 10 % +3 km
 Fusions-Kopf 4W8 En & 2 W8 Ball FSP 45 000 Cr
 Boden Schaden 6W8 FSP En Hex & 2W8 FSP Ball
 Infanterie Schaden 48 W6 En Hex & 16 W6 Ball
 Radius 50 % Schaden +1 Hex, 25% +2 Hex, 10 % +50 km
 ECM-Blast 40 % Fernlenk-Waffenausfall (+2 Klick) 50 000 Cr
 A-Mat 2W20 Ball & 2 W20 En 1 000 000 Cr
 Nachbar-Klicks 1/4 Schaden
 (Waffe Zerstört bedeutet 50% Chance Rest-Mun Explosion)
 Boden Schaden 4W20 FSP En Hex & 2W20 FSP Ball
 Infanterie Schaden 80 W6 En Hex & 40 W6 Ball
 Radius 100% +10 Hex, 50 % +100 Hex, 25% +500 Hex
 10 % +100 km & Feuersturm in +1000 km

Torpedos und Raketen sind Raumfahrzeuge mit begrenzter Manövrier-Kapazität. sie dürfen zwar nur max 20% C erreichen, und sind somit fliehenden Schiffen unterlegen, eigenen sich aber hervorragend gegen große langsame Pötte.

Für die meisten Raumboote lohnt, oder besser rechnet es sich nicht, so teure Hardware zu verbrauchen.

Andererseits ist die Treffer-Genauigkeit sehr hoch, und der Schaden und die Reichweite besser als bei allen anderen Waffen.

Dummerweise können gelagerte Raketen und Torpedos auch in ihren Magazinen explodieren.

Nein, es ist nicht besonders wirkungsvoll, mehrere A-Mat-Köpfe zu bündeln. denn jeder zusätzliche Kopf bringt nur plus 10 % Schaden.

Aber einen davon zu benutzen, um Horden von Fernlenkwaffen zu zerstören, sind sie sehr wirkungsvoll. Sogar wirkungsvoller als ECM-Blast-Torpedos.

Mit A-Mat Raketen kann man gegebenenfalls kleine Kontinente vernichten.

Torpedo-Werfer Wm +50 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Fernlenk Waffe Preis 60 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 2 Torpedos Schub 12, Fest-Ini 19, Treibstoff 100 RKR
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Torpedo-Halter Wm +50 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel 25 Klicks Weit 50 Klicks Extrem ??? Klicks
 Verbrauch 0 E Fernlenk Waffe Preis 40 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 2 Torpedos Schub 12, Fest-Ini 19, Treibstoff 100 RKR
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 3 (mittel)

Munition	Torpedo	Sensor +0	100 Klicks	3 FSP Rumpf
Transport	1 CUM, 2 FSP-Schaden			20 000 Cr
Standart	8 W6 FSP, Kampf-Kopf			25 000 Cr
	Boden Schaden	8W6 FSP Ball Hex	Infanterie Schaden	48W6 Ball Hex
	Radius	50 % Schaden +2 Hex, 25% +5 Hex, 10% +50 Hex		
Ionen	16W6 P Schildschaden, 0 FSP, ECM-Treffer			27 500 Cr
	Boden Schaden	8W6 FSP En Hex	Infanterie Schaden	48W6 En Hex
	Radius	50 % Schaden +1 Hex, 25% +2 Hex, 10 % +5 Hex		
	Schaden wirkt gegen die Elektronik von Maschienen & Robotern, ohne sie zu zerst. Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance			
Plasma Kopf	8W6 En & 4 W6 Ball FSP			50 000 Cr
	Boden Schaden	12W6 FSP En Hex & 4W6 FSP Ball		
	Infanterie Schaden	72 W6 En Hex & 24 W6 Ball		
	Radius	50 % Schaden +2 Hex, 25% +5 Hex, 10 % +15 km		
Fusions-Kopf	8W8 En & 4 W8 Ball FSP			75 000 Cr
	Boden Schaden	12W8 FSP En Hex & 4W8 FSP Ball		
	Infanterie Schaden	96 W6 En Hex & 32 W6 Ball		
	Radius	50 % Schaden +2 Hex, 25% +5 Hex, 10 % +150 km		
ECM-Blast	60 % Fernlenk-Waffenausfall (+3 Klicks)			85 000 Cr
A-Mat	1W% Ball & 1 W% En im Zielfeld			2 500 000 Cr
	Nachbar-Klicks 1/2 Schaden, in 2 Klicks 1/10 (Waffe Zerstört bedeutet 50% Chance Rest-Mun Explosion)			
	Boden Schaden	2W% FSP En & 1W% FSP Ball		
	Infanterie Schaden	200 W6 En Hex & 100 W6 Ball		
	Radius	100% +50 Hex, 50 % in +500 Hex, 25% in +500 km		
		10 % in +2000 km & Feuersturm in +10 000 km		
kleine Drone	Selbst-Lenkungs Comp (60%)			80 000 Cr
Sender-Drone	Kommunikation +5 20 Lsec			22 000 Cr
Rettungs-Drone	kann 1 Persohn aufnehmen, 1h Lebenserhaltung			25 000 Cr
TSK-Drone	Tiefschlaf-Kammer für 1 Persohn			22 000 Cr
ECM-Drone	ECM +5 6 Klicks			22 000 Cr
Stealth-Drone	Sensoren benötigen „gute Erfolge“ zum Erfassen			1 000 000 Cr
Enten-Drone	Holo & Energie-Signatur von Raumbooten			25 000 Cr
Lockvogel-Drone	Energie-Emissionen, gen. Sensor +50			21 000 Cr
Stealth-Torpedo	(gE nötig) nur mit std-Torpedo Kopf möglich			250 000 Cr

Um einen Torpedo durch ECM zu zerstören ist ein guter Erfolg nötig (!)

Torpedos haben Schwierigkeiten mit Atmosphären-Flug und erhalten Wm-50, und es wird jede Runde eine Fernlenk-Probe nötig, um den Ausfall zu verhindern.

Dies liegt daran, daß diese doch relativ großen Geräte keine Schirmfelder besitzen, und nicht wie Raumboote A-Grav-Schweben können, aber weder Flügel haben, noch besonders Aerodynamisch sind, und der Näherungs-Sensor oft zu früh die Explosion auslöst.

Es kommt jedoch vor, die Torpedos wie Bomben aus dem Orbit fallen zu lassen, was aber einen 20 bis 30 Minütigen Fall bedeutet.

Dronen Torpedos sind kleine Raumfahrzeuge (kl. Dronen) mit einer Bauform, um als Torpedo transportiert und ausgeklinkt zu werden.

Diese Dronen können auch A-Mat -Köpfe tragen, was aber 2.49 MCr extra kostet.

Ein Stealth-A-Mat Torpedo kostet 3.49 MCr, hat aber das Problem, daß der Stealth Effekt ausfällt, denn A-Mat ist sehr gut annehmbar.

Laser-Kopf	1W8 Treffer mit je 1W6 En	80 000 Cr
	Boden Schaden 2W6 FSP En Hex	
	Infanterie Schaden 12 W6 En Hex	
Linear-Flug-Torpedos, sind Nachrichten	Torpedos 1 Lj / 24h	35 000 Cr
	Reichweite 100 Lj. Hyperpilot 60, aber keine Probe nötig.	
Hyper-Flug Torpedo, sind Transport	Torpedos 1 CUM	200 000 Cr
	Reichweite 1 Lj je Sprung, 24h Energie Astrogation 60, 100 min Ladezeit	
linear-Flug TSK Drone, sind Tiefschlafkammer	Transporter	150 000 Cr
	Reichweite 50 Lj, Hyperpilot 60 1 Lj/24h, keine Probe nötig	

Desweiteren kann man Mini-Missels, Raketen oder Torpedos zu LOP (leader of Pack) machen, was bedeutet, solange die anderen in der Kom Reichweite des Anführers sind, steuert er diese mit. Dies gibt dann eine KOM Probe gegen ECM-Angriffe in Höhe des Treffer Wms. Mini Missels 20, Raketen 30, Torpedos 50. Gewürfelte Fumbels bedeuten, daß der LOP nicht trifft. Es darf jede Fernlenk-Waffe dafür genommen werden, auch Fracht Torpedos o.ä. Sollte eine Drone diesen Job übernehmen, kann sie dafür 50 + Kom Wm nehmen.

Es ist auch möglich andere Fernlenk-Waffen auf FTL (Follow the Leader) zu schalten, was bedeutet, daß sie selbstgelenkt versuchen einen vom LOP anvisierten Feind zu treffen. Die Waffenreichweite gilt dann als Kurz, aber die Trefferchance beträgt nur den Treffer Wm der Fernlenk-Waffe, Mini Missels 20, Raketen 30, Torpedos 50, ohne Fernlenk-Bonies durch Bordschützen o.ä.

Raumschiff-Reaktor-Explosionen (eher etwas seltener, wegen der Sicherheits-Abschaltungen) Sie würden aber Ballistischen (gewürfelt) & zusätzlich Energetischen (gewürfelt) Schaden verursachen. Schadenswerte findet man im Raumkiampf.

Umrechnung zu Infanterie-Schaden

(standard FSP max) W6 (En/Ball)

Boden-Reichweite

kurz x1 km mittel x2 km Weit x5 km Extrem x10 km

Hex 15m Durchmesser

+1 Hex = Ziel Hex plus Nachbar-Hex 22,5m D

+2 Hex = Ziel Hex plus 2 Hex in jede Richtung 37,5m D

+3 Hex = Ziel Hex plus 3 Hex in jede Richtung 52,5m D

+n Hex = Ziel Hex plus n Hex in jede Richtung ((15m/2) + (n x 15m)) D

Ein Feuersturm kann je nach Atmosphäre 1W4 (dünn & ungefährlich) über 1W20 (Standard) bis zu 2 W20 & 10 fache Reichweite (brennbar) bedeuten.

Sämtliche Großturm-Waffen verursachen Radius-Schaden

100 % in Hex, 75% in +1 Hex, 50% in +2 Hex, 25% in +3 Hex

Sämtliche Großraumer Waffen verursachen Radius-Schaden.

100 % in Hex, 80% in +1 Hex, 60 % in +2 Hex, 40% in +3 Hex, 20% in +5 Hex

Standart Gefechtsköpfe funktionieren nach unterschiedlichen Prinzipien, obwohl es selten darauf steht, und werden gemischt eingesetzt.:

Sprengstoff Explosion
 Monofilament Draht
 Multi Mikro-Missel
 mini Gauss Beschleuniger
 Chemo-Anti Panzerung
 Kiesel-Schrot
 Panzerbrecher Stahlkopf
 Schwermetall Kopf
 Vibrations Haftmiene
 A-Grav Haftmiene
 u.s.w.

Ionen Gefechtsköpfe sind da schon eintöniger.:
 ionisierte Gaswolke
 Ionen Partikelstrahl

Plasma und Fusion arbeiten eigentlich nur mit ultra hoch erhitztem Wasserstoff, wobei Fusion nur ein bißchen besser Fokussiert und heißer ist.

A-Mat-Köpfe beinhalten eine Sonderform der industriellen Anti-Materie. Sie muß scharf gemacht werden, den Netrinium Zustand verlassen, kann danach aber nicht mehr gesichert werden, und ein Ionen-Treffer, welcher die Magnetfeld-Abschirmung ausschaltet, löst die explosion aus. Auch ECM kann dies tun. A-Mat explodiert dann immer.

Minen-Werfer Auto-Pilot 60 En-Schaden: ??? FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 5 Klicks Mittel — Klicks Weit — Klicks Extrem — Klicks
 Verbrauch 0 E Fernlenk Waffe Preis 10 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 10 Minen Schub 5, Fest-Ini 10, Treibstoff 1 RKR
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Der Mienenwerfer legt minene mit einer Geschwindigkeit von 0 bis 3 Klicks/Rd. Sie werden danach mit einer Kom-Probef scharf gemacht.

Micro Minen-Werfer Auto-Pilot 60 En-Schaden: ??? FSP Ball-Schaden ??? FSP
 Kurz 1 Klicks Mittel — Klicks Weit — Klicks Extrem — Klicks
 Verbrauch 0 E Fernlenk Waffe Preis 12 000 Cr. Tech-Level 3
 Munitions-Magazin 100 Micr-Minen Schub 1, Fest-Ini 6, Treibstoff 1 RKR
 Kann bis zu 10 Minen gleichzeitig ablegen.(1 Aktion)
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Dies sind intelligente Minen, welche schwer ortbar (normaler Erfolg nötig) sind, weil sie nur Energiebänke haben, und ihr Triebwerk nur für 10 sec im Einsatz eingeschaltet wird. Somit kann man auch kein A-Grav anmessen

	Munition	Mine	Auto-Sensor -15	3 Klicks	5 FSP Rumpf
Standart	8 W6 FSP, Kampf-Kopf				5 000 Cr
	Boden Schaden	8W6 FSP Ball Hex	Infanterie Schaden	48W6 Ball Hex	
	Radius	50 % Schaden +2 Hex, 25% +5 Hex, 10% +50 Hex			
Ionen	16W6 P Schildschaden, 0 FSP, ECM-Treffer				9 000 Cr
	Boden Schaden	8W6 FSP En Hex	Infanterie Schaden	48W6 En Hex	
	Radius	50 % Schaden +1 Hex, 25% +2 Hex, 10 % +5 Hex			
	Schaden wirkt gegen die Elektronik von Maschinen & Robotern, ohne sie zu zerst. Roboter haben eine (En-Schaden x 2) % Ausfall-Chance				
Plasma Kopf	8W6 En & 4 W6 Ball FSP				25 000Cr
	Boden Schaden	12W6 FSP En Hex & 4W6 FSP Ball			
	Infanterie Schaden	72 W6 En Hex & 24 W6 Ball			
	Radius	50 % Schaden +2 Hex, 25% +5 Hex, 10 % +15 km			
Fusions-Kopf	8W8 En & 4 W8 Ball FSP				35 000 Cr
	Boden Schaden	12W8 FSP En Hex & 4W8 FSP Ball			
	Infanterie Schaden	96 W6 En Hex & 32 W6 Ball			
	Radius	50 % Schaden +2 Hex, 25% +5 Hex, 10 % +150 km			

Vor der Beschleunigung richten sie sich aus, und benutzen dafür ein sekundäres Schubsystem. (kostet keine Schub-Punkte.) Sie orten nur passiv, und greifen jedes Schiff in 3 Klicks an, welche ECM, oder Sensoren benutzen.

Es ist möglich 2 Minen anstatt 1 Torpedos in andere Werfer zu laden.

	Munition	Micro Mine Auto Sensor -20	1000 km 1 FSP Rumpf
Micro Mine	1W8 FSP Ball		100 Cr
	Bodenschaden	1W8 FSP Hex	
	Infanterie-Schaden	8W6 Ball Hex	

Micro Minen greifen immer im Verbund an, und deswegen gibt es nur 1 Trefferwurf mit 60%, aber 1W# (Anzahl) Treffer , welche auf mit gE auf alle & kE alle mit Maximalschaden treffen.

Micro Plasma Mine	1W6 FSP En & 1W3 FSP Ball	500 Cr
	Bodenschaden	1W6 FSP En & 1W3 FSP Ball Hex
	Infanterie Schaden	6W6 En & 3W6 Bal Hex

Micro Laser Mine	1W8 FSP En	800 Cr
	Bodenschaden	1W8 FSP En Hex
	Infanterie Schaden	8W6 En Hex

Diese Mienen & Micro Minen kann man auch als Bomben verwenden, oder am Boden als Boden-Mienen mit 1 Hex statt 1 Klick Reichweite nehmen.

Transport kapsel „Mine“	10 Micro Minen	1000 Cr
Transport Kapsel „Mini Missel“	1 Micro Mine	150 Cr
Transport Kapsel „Rakete“	6 Micro Minen	2000 Cr
Transport kapsel „Torpedo“	20 Micro Minen	20 000 Cr

Dual Waffen Turm Wm-10 2 Waffen Größe 3 (Mittel)
 Verbrauch x2 E Raum-Waffe Preis 20 000 Cr. Tech-Level 4
 Hiermit ist es möglich 2 gleichartige Waffen in einen Turm ein zu bauen, und gleichzeitig ab zu feuern. wobei der zweite Treffer um eine Kategorie schlechter trifft. Aus E wird Verfehlt, aus gE wird E und aus kE wird gE.
 Es sind aber zwei verschiedene Treffer, was Schilde & Kritische angeht.
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Tri-Waffen Turm Wm-20 3 Waffen Größe 2 (leicht)
 Verbrauch x3 E Raum-Waffe Preis 25 000 Cr. Tech-Level 4
 Hiermit ist es möglich 3 gleichartige Waffen in einen Turm ein zu bauen, und gleichzeitig ab zu feuern. wobei der zweite und dritte Treffer um eine Kategorie schlechter trifft. Aus E wird Verfehlt, aus gE wird E und aus kE wird gE.
 Es sind aber drei verschiedene Treffer, was Schilde & Kritische angeht.
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Quad-Waffen Turm Wm-30 4 Waffen Größe 2 (leicht)
 Verbrauch x4 E Raum-Waffe Preis 30 000 Cr. Tech-Level 4
 Hiermit ist es möglich 4 gleichartige Waffen in einen Turm ein zu bauen, und gleichzeitig ab zu feuern. wobei der zweite bis vierte Treffer um eine Kategorie schlechter trifft. Aus E wird Verfehlt, aus gE wird E und aus kE wird gE.
 Es sind aber 4 verschiedene Treffer, was Schilde & Kritische angeht.
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Tarn Waffen Turm Wm-10 Waffen Größe 2 (leicht)
 Verbrauch x1 E Raum-Waffe Preis 50 000 Cr. Tech-Level 4
 Dieser Turm ist an einer ungünstigen Position angebracht, und besonders getarnt, so daß er nur bei einem kritischen Erfolg gescannt wird, wenn er eingefahren und nicht feuerbereit ist. Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 3 (mittel)

Kanoniers Turm Wm-10/-30 Waffen Größe 3 (mittel)
 Verbrauch x1 E Raum-Waffe Preis 25 000 Cr. Tech-Level 4
 Dies ist ein Turm, der von einem Crew-Mann bedient wird, und somit den Kanonier zum Offizier mit 1 eigenen Aktion macht, aber losgelöst vom Feuerleit-Bonus des Schiffes, denn der beträgt +0. (eigener eingebaut)
 Der zweite Wm gilt für die Steuerung von der Brücke aus.
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Voll-Auto Turm Auto 60% Waffen Größe 4 (mittel)
 Verbrauch x1 E Raum-Waffe Preis 60 000 Cr. Tech-Level 4
 Dies ist ein Turm, der von einem Zielcomputer bedient wird, und somit als Voll-Auto Crew mit 1 eigenen Aktion macht, aber losgelöst vom Feuerleit-Bonus des Schiffes, denn der beträgt +0. (eigener eingebaut)
 Es gibt keine Steuerung von der Brücke aus.
 Diese Waffe zählt als Größen-Kategorie 4 (schwer)

Diese Vielfach Türme haben zwar den Vorteil, mehrere Waffen feuern zu können, und dafür nur 1 Aktion aus zu geben, haben aber den Nachteil gemeinsam aus zu fallen, wenn sie beschädigt werden. Außerdem steigt die Waffenausfallrate bei Doppel-, Tri- und Quadrofeuer um +10%, und selbst ein Kühlsystem kann diese 10% nicht neutralisieren.

Es ist desweiteren möglich Sperrfeuer zu geben, was bedeutet, daß nur 1 Waffe Trifft, wenn getroffen wird, aber das der negative Wm in einen positiven WM umgewandelt wird.

Diese Türme gibt es nur dann für Raumboote, wenn sie auch über Türme verfügen.

Für Große Turmwaffen sind diese Türme nicht geeignet.

Diese Einbauten sind alle sehr problematisch und benötigen einen komplexe (-20) Probe auf Raum-Technik für den Einbau.

E Unannehmlichkeit
 gE, kE o.k
 M Wm-10
 SM Wm- 1W6x10
 KM (20% Eigentreffer)

WAFFEN-SYSTEME (GROBE Turmwaffen)

große Ionen-Kanone Wm -40 Schild Schaden: 6W12 P
Kurz 5 Klicks Mittel 10 Klicks Weit 15 Klicks Extrem 30 Klicks
(Schaden -2) (Schaden-4) (Schaden-10)
Verbrauch 10 E Energie Waffe Preis 4 500 K Cr. Tech-Level 4
Diese Waffe verursacht ECM Treffer und wenn der Schild durchdrungen wurde,
wird die Energie-abgabe der Reaktors für 1 h um 1 E je 5 vollen P gesenkt.
Dafür richtet Diese Waffe keine Struktur-Schäden an.

Die Waffen für die Großen Türme von Großraumern und Raumstationen sollten eigentlich gegen große Ziele eingesetzt werden.

Partikel Plasma-Kanone Wm -60 En-Schaden: 6W6 FSP Ball-Schaden 6W6 FSP
Kurz 6 Klicks Mittel 12 Klicks Weit 18 Klicks Extrem 36 Klicks
(Schaden -2 je) (Schaden-4 je)(Schaden-10 je)
Verbrauch 10 E Energie Waffe Preis 4 500 K Cr. Tech-Level 4

Exelente Schützen würden damit vielleicht auch kleine beweglich Ziele treffen, aber nur sehr verzweifelte würden sich die Blöße geben, mit Kanonen auf Spatzen zu schießen.

große Fusions-Kanone Wm -50 En-Schaden: 8W6 FSP Ball-Schaden 4W6 FSP
Kurz 5 Klicks Mittel 10 Klicks Weit 15 Klicks Extrem 30 Klicks
(Schaden -2 je) (Schaden-4 je)(Schaden-10 je)
Verbrauch 10 E Energie Waffe Preis 5 000 K Cr. Tech-Level 4

Die meisten dieser Waffen sind so groß wie ein kleines Raumbot, und mit Turm sehen sie recht beeindruckend aus.

Multiphasen Phaser Wm -30 En-Schaden: 5W10 FSP Ball-Schaden 0 FSP
Kurz 10 Klicks Mittel 20 Klicks Weit 30 Klicks Extrem 60 Klicks
(Schaden -2) (Schaden-4) (Schaden-10)
Verbrauch 10 E Energie Waffe Preis 5 500 K Cr. Tech-Level 4

Andererseits dürfte der Preis doch viele Käufer abschrecken, denn dafür bekommt man schon einen wirklich guten und gut bestückten Raumjäger.

Überschwerer Laser Wm -10 En-Schaden: 3W6 FSP Ball-Schaden 0 FSP
Kurz 20 Klicks Mittel 40 Klicks Weit 60 Klicks Extrem 100 Klicks
(Schaden -2) (Schaden-4) (Schaden-10)
Verbrauch 10 E Energie Waffe Preis 2 000 K Cr. Tech-Level 3

Was aber auch zu berechnen sei, ist, daß man Jäger klauen kann, mit diesen Geschütztürmen ist das schon etwas schwerer.

Rail-Gun Wm -40 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 5W10 FSP
Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 10 Klicks Extrem ??? Klicks
Verbrauch 5 E Ballistische Waffe Preis 2 100 K Cr. Tech-Level 3
Munitions-Magazin 10 Salven zu je ca 100 Kugeln (1000 Kugeln)

Die Munition der Rail-Gun ist jeweils ca 2,5 kg schwer.

Munition
Standart SW10/ Salve 1000 Kugeln 5000 Cr
Fissio SW12 / Salve 1000 Kugeln 7500 Cr
A-Mat SW10 Ball & 15 W10 En / Salve 100 Kugeln 500 000 Cr
Wm -10, (Waffe Zerstört bedeutet 50% Chance Rest-Mun Explosion)

Das Plasma Netz ist eine Übele Sache, den maximal (k-Erfolg) 210 FSP
20-19-18-17-16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1)

Plasma-Netz-Kanone Wm -20 En-Schaden: 1W10 FSP Ball-Schaden 0 FSP
Kurz 1 Klicks Mittel 2 Klicks Weit 3 Klicks Extrem 4 Klicks
(Schaden -1 je) (Schaden-2 je)(Schaden-4 je)
Verbrauch 10 E Energie Waffe Preis 6 500 K Cr. Tech-Level 4
Der Waffenschaden wird einmal ermittelt, und richtet ihn jede Runde an, mit dem Hinweis, daß er jeweil um 1 FSP pro Runde gesenkt wird.

anzurichten ist eine fürchterliche Waffe, zumal man genug Zeit hat, das Ende abzusehen, ohne etwas dagegen tun zu können.

WAFFEN-SYSTEME

(SEHR GROBE Starre Waffen)

IONEN-DEVASTATOR

Wm -70	Schild Schaden:	4W% P
Kurz 6 Klicks	Mittel 12 Klicks	Weit 18 Klicks
	(Schaden -2)	(Schaden-4)
	Extrem 36 Klicks	(Schaden-10)
Verbrauch 20 E	Energie Waffe	Preis 7 500 K Cr.
		Tech-Level 4

Diese Waffe verursacht ECM Treffer und wenn der Schild durchdrungen wurde, wird die Energie-abgabe der Reaktors für 1 h um 1 E je 5 vollen P gesenkt.
Dafür richtet Diese Waffe keine Struktur-Schäden an.

Diese Waffen sind so groß, daß sie in Großraumer starr eingebaut werden.

Ihre Aufgabe ist es meist, aus größerer Entfernung gegen Raumstationen und Raum-Forts eingesetzt zu werden.

PARTIKEL-WERFER

Wm -90	En-Schaden:	6W12 FSP	Ball-Sch. 6W12 FSP
Kurz 9 Klicks	Mittel 18 Klicks	Weit 24 Klicks	Extrem 54 Klicks
	(Schaden -2 je)	(Schaden-4 je)	(Schaden-10 je)
Verbrauch 20 E	Energie Waffe	Preis 9 000 K Cr.	Tech-Level 4

Wirklich niemand würde versuchen, damit Raumboote zu treffen. Mal von der geringen Treffer-Chance abgesehen, wäre die Fumble und Waffe damit zerstören Chance zu hoch, so daß es sich absolut nicht rechnet.

FUSIONS-BLASTER

Wm -80	En-Schaden:	8W12 FSP	Ball-Schaden 8W6 FSP
Kurz 5 Klicks	Mittel 10 Klicks	Weit 15 Klicks	Extrem 30 Klicks
	(Schaden -2 je)	(Schaden-4 je)	(Schaden-10 je)
Verbrauch 20 E	Energie Waffe	Preis 10 000 K Cr.	Tech-Level 4

Im allgemeinen wird auf ein Ziel zugehalten, und schon 6 RKR vorher mit der Berechnung begonnen, bevor überhaupt gefeuert wird.

ANIHLATOR-PHASER

Wm -60	En-Schaden:	10W10 FSP	Ball-Schaden 0 FSP
Kurz 15 Klicks	Mittel 30 Klicks	Weit 45 Klicks	Extrem 90 Klicks
	(Schaden -2)	(Schaden-4)	(Schaden-10)
Verbrauch 20 E	Energie Waffe	Preis 11 000 K Cr.	Tech-Level 4

LASER-STAFFEL-KANONE

Wm -30	En-Schaden:	6W6 FSP	Ball-Schaden 0 FSP
Kurz 30 Klicks	Mittel 60 Klicks	Weit 90 Klicks	Extrem 150 Klicks
	(Schaden -2)	(Schaden-4)	(Schaden-10)
Verbrauch 20 E	Energie Waffe	Preis 4 000 K Cr.	Tech-Level 3

Die Laser-Staffel-Kanone hat eine effektive Reichweite von 1,5 lsec. Damit übertrifft sie jede andere Energie-Waffe.

GROBE RAILGUN

Wm -60	En-Schaden:	0 FSP	Ball-Schaden 5W20 FSP
Kurz 1 Klicks	Mittel 2 Klicks	Weit 10 Klicks	Extrem ??? Klicks
Verbrauch 10 E	Ballistische Waffe	Preis 2 500 K Cr.	Tech-Level 3
Munitions-Magazin	4 Salven zu je ca 250 Kugeln (1000 Kugeln)		
Munition			
Standart	5W20/ Salve	1000 Kugeln	5000 Cr
Fissio	10W12 / Salve	1000 Kugeln	7500 Cr
A-Mat	5W20 Ball & 15 W20 En / Salve	250 Kugeln	1 250 000 Cr
	Wm -10, (Waffe Zerstört bedeutet 50% Chance Rest-Mun Explosion)		

Die Große Railgun hat leider das Problem sehr lange Rechenzeiten zu benötigen, um treffen zu können, aber wer oder was hält solche Salven auf.

PLASMA-NETZ-WERFER

Wm -40	En-Schaden:	1W20 FSP	Ball-Schaden 0 FSP
Kurz 1 Klicks	Mittel 2 Klicks	Weit 4 Klicks	Extrem 6 Klicks
	(Schaden -1 je)	(Schaden-2 je)	(Schaden-4 je)
Verbrauch 20 E	Energie Waffe	Preis 13 000 K Cr.	Tech-Level 4

Der Waffenschaden wird einmal ermittelt, und richtet ihn jede Runde an, mit dem Hinweis, daß er jeweil um 1 FSP pro Runde gesenkt wird.

Plasma-Netz-Werfer werfen mehrere Netze, so daß der Maximal-Schaden 820 FSP (40-39-38...) beträgt, und schon ein einzelner solcher Treffer ausreicht fast jeden Schirm zu zermürben.

SPEZIAL-EINBAUTEN

Cyber-Fern-Steuerung W_m +5

Verbrauch 0 E Zubehöhr Preis 2 000 Cr. Tech-Level 4
Ermöglicht direkteren Zugriff durch Kybernetische Fernsteuerungen.

Cyber-Einlink Steuerung W_m +10

Verbrauch 0 E Zubehöhr Preis 5 000 Cr. Tech-Level 5
Ermöglicht direkteren Zugriff durch Kybernetische Fernsteuerungen.

Cyber-Matrix Steuerung W_m +15

Verbrauch 0 E Zubehöhr Preis 25 000 Cr. Tech-Level 6
Ermöglicht direkteren Zugriff durch Kybernetische Fernsteuerungen.

Voll-Cyber-Controllen W_m +0, Freie-Aktionen +1

Verbrauch 0 E Zubehöhr Preis 35 000 Cr. Tech-Level 6
Ermöglicht direkteren Zugriff durch Kybernetische Fernsteuerungen.

Schutzfeld für Sitze Schutzschirm mit 10 FSP um 1 Offiziersplatz.

Verbrauch 0,1 E Zubehöhr Preis 12 000 Cr. Tech-Level 5
Fängt bei Treffern Crew-Treffer- auf, 30 Rd.

starkes Schutzfeld für Sitze Schutzschirm mit 20 FSP um 1 Offiziersplatz.

Verbrauch 0,1 E Zubehöhr Preis 35 000 Cr. Tech-Level 6
Fängt bei Treffern Crew-Treffer- auf, 20 Rd

internes Verteidigungs-System 1 Waffenhalter ausfahrbar 1 FSP

Verbrauch 0 E Pistolen Preis 1 000 Cr. Tech-Level 3

Verbrauch 0 E Karabiener Preis 2 000 Cr. Tech-Level 3

Verbrauch 0 E Gewehre Preis 3 500 Cr. Tech-Level 3

Verbrauch 0 E S-Inf-Wa Preis 6 000 Cr. Tech-Level 3

Beinhaltet normalerweise Energie-Waffen, und hat einen Treffer Grundwert von 50
Es wird häufig als Piraten-Abwehr eingesetzt, und fast jedes Schiff der limitierten Serie verfügt über soetwas.

externes Verteidigungs-System 1 Waffenhalter ausfahrbar 1FSP

Verbrauch 0 E Pistolen Preis 15 000 Cr. Tech-Level 3

Verbrauch 0 E Karabiener Preis 18 000 Cr. Tech-Level 3

Verbrauch 0 E Gewehre Preis 20 000 Cr. Tech-Level 3

Verbrauch 0 E S-Inf-Wa Preis 25 000 Cr. Tech-Level 3

Beinhaltet normalerweise Energie-Waffen, und hat einen Treffer Grundwert von 50
Es wird häufig als Mob-Abwehr eingesetzt.

externes Verteidigungs-System Festeinbau-System Panzerungs-Einbau

Verbrauch 0,1 E E-Schock Preis 500 Cr. Tech-Level 3 1 bis XW6 En

Verbrauch 0,2 E Gravitron Preis 600 Cr Tech-Level 4 (Umwerfen)

Cyber Steuerungen werden in jeweils ein Konsole eingebaut, und geben den W_m dann für jenen Offiziersplatz, und der Anwendung von einer Fertigkeit. alle weitere Proben erhalten keinen Bonus mehr.

Man kann sie auch in andere Fahrzeuge einbauen, ohne das der Preis sich ändert.

Schutzfelder existieren in einem Schiff oft zu hauf, um z.B. die Brücke zu sichern, Gefängnis-Zellen zu verschließen, Gänge ab zu schotten, usw.

Diese speziellen Schutzfelder sind werden gegebenenfalls mit ejected und schützen somit auch vor Explosionen. Die Zeit gilt nach dem Zusammenbruch der Energie-Versorgung. Beim besseren Ejection-System sind sie meist mit drin,

Interne & Externe Verteidigungs-Systeme sind im allgemeinen nicht gerne gesehen, denn ein Computerfehler kann somit zu Toten führen, wie sie nur Kampfrobotter anrichten können.

Die Festeinbau systeme sind eigentlich nur Konfigurationen des Schutzschirmes (X=bis 1/100.tel des Schirmes) und des A-Grav-Antriebes

externes Verteidigungs-System		Festeinbau-System	Panzerungs-Einbau
Verbrauch 0,1 E	Schall	Preis 200 Cr.	Tech-Level 3 (???)
Verbrauch 0,1 E	ECM-Blast	Preis 300 Cr.	Tech-Level 3 (50% je Pers.)
Verbrauch 0,1 E	Microwelle	Preis 400 Cr.	Tech-Level 3 IW6 En/Rd
Verbrauch 0,1 E	Stunn-Schock	Preis 600 Cr.	Tech-Level 3 I-XW4 AKP

Schall benutzt Schutz-Schirme, zum erzeugen von Schallwellen. ECM-Blast natürlich das ECM des Schiffes, Microwelle benutzt die KOM-Anlage, und Stunn-Schock wieder die Schirme.....

versteckter Türöffner		Festeinbau-System	Schleusen-Einbau
Verbrauch 0 E	Kom Signal	Preis 50 Cr.	Tech-Level 3
Verbrauch 0 E	Hand Scan	Preis 80 Cr.	Tech-Level 3
Verbrauch 0 E	Schalter	Preis 20 Cr.	Tech-Level 3
Verbrauch 0 E	Psi-Signal	Preis 5000 Cr.	Tech-Level 5

Der versteckte Frachtraum (Panzerungs-Einbau) ist nur mit guten Erfolgen auf Struktur Ingeneur, oder mit angesagten (Ich suche Verstecke) kritischen Erfolgen auf Schiffs-Sensoren zu erfassen. Dummerweise wird er automatisch vernichtet, wenn die letzte Panzerung zerstört wurde!!! Schmuggler-Schiffe haben erfahrungsgemäß 5 bis 10% ihrer Panzerung so.

versteckter Frachtraum		Festeinbau-System	Panzerungs-Einbau	Typ
Verbrauch 0,1 FSP	0,1 CUM	Preis 100 Cr.	Tech-Level 3	alles
Verbrauch 0,5 FSP	1 CUM	Preis 500 Cr.	Tech-Level 3	Boot
Verbrauch 1 FSP	5 CUM	Preis 1 000 Cr.	Tech-Level 3	Schiff
Verbrauch 2 FSP	10 CUM	Preis 2 000 Cr.	Tech-Level 3	Groß-Raum
Verbrauch 3 FSP	20 CUM	Preis 3 000 Cr.	Tech-Level 3	Station

Die FSP-Panzerung sind nicht vernichtet, sondern stellen die Panzerung dar, welche dafür ausgebaut wurde. Wenn aber FSP der Panzerung zerschossen werden, dann wird anteilig eine Prozentchance Fällig, ob auch der Frachtraum mit Inhalt zerstört wird.

versteckter Frachtraum		Festeinbau-System	Struktur-Einbau	Typ
Verbrauch 0,1 FSP	0,1 CUM	Preis 500 Cr.	Tech-Level 3	alles
Verbrauch 0,5 FSP	1 CUM	Preis 2 000 Cr.	Tech-Level 3	Boot
Verbrauch 1 FSP	5 CUM	Preis 4 000 Cr.	Tech-Level 3	Schiff
Verbrauch 2 FSP	10 CUM	Preis 6 000 Cr.	Tech-Level 3	Groß-Raum
Verbrauch 3 FSP	20 CUM	Preis 9 000 Cr.	Tech-Level 3	Station

Die FSP-Rumpf-Struktur sind nicht vernichtet, sondern stellen die Böden, decken u.ä dar, welche dafür umgebaut wurde. Wenn aber FSP des Rumpfes zerschossen werden, dann wird anteilig eine Prozentchance Fällig, ob auch der Frachtraum mit Inhalt zerstört wird.

Der versteckte Frachtraum (Rumpf-Einbau) ist mit std Erfolgen auf Struktur Ingeneur, oder mit angesagten guten Erfolgen auf Schiffs-Sensoren zu erfassen.

Zusätzliche LEH Generatoren		Festeinbau-System	Einbau	Typ
Verbrauch 0,1 E	1 Person	Preis 200 Cr.	Tech-Level 3	alles
Verbrauch 0,2 E	2 Personen	Preis 500 Cr.	Tech-Level 3	Boot
Verbrauch 0,3 E	5 Personen	Preis 800 Cr.	Tech-Level 3	Schiff
Verbrauch 0,4 E	10 Pers.	Preis 1 000 Cr.	Tech-Level 3	Groß-Raum
Verbrauch 0,5 E	20 Pers.	Preis 1 500 Cr.	Tech-Level 3	Station

Diese LEH-Generatoren liefern für 1 Jahr Luft und Wasser-Regeneration. Dies wird manchmal auf langstrecken-Vermessungsschiffen eingesetzt, oder bei Generations-Schiffen der alten Kolonisten.

Zusätzliche LEHs nimmt man auch gerne mal, um alte schrottreife Schiffe, oder Stationen bemannen zu können. Dummerweise müssen sie nach dem Verbrauch neu gekauft werden. (nicht aufladbar.)

Not-Atom-Reaktor		Festeinbau-System	Einbau	Typ
liefert 2 E	100 Jahre	Preis 500 Cr.	Tech-Level 3	Boot
liefert 4 E	150 Jahre	Preis 800 Cr.	Tech-Level 3	Schiff
liefert 8 E	200 Jahre	Preis 1 000 Cr.	Tech-Level 3	Groß-Raum

Not-Atom Reaktoren sind alte Varianten der Reserve-Energie, und relativ robust. Das Problem ist immer nur die atomare Verseuchung bei Unfällen.

Das Standard Bike Preis 2 000 Cr & Preisfaktor 25 Cr/P
 Kontrollsitze 1 Pilot Platzbedarf ca 2 CUM
 Sensoren Wm +0 , (50m) Kommunikation Wm +0 ,(2,5 km)
 Geschwindigkeit normal 60 Km/h Vollgas 160 Km/h Manöver +5
 Energie-Acku 100% 500 km
 Std Panzerung 100% 0 FSP Interne Struktur 100% 1 FSP
 Passagiere 100% 1 Sitz Frachtraum 100% 0,1 CUM

Motorrad / Bike
 Es ist offen ohne
 Insassenschutz, hat
 Lichtanlage/ Scheinwerfer
 Zündschloß-Sicherung
 und ist ein Rad-Fahrzeug mit
 Vollgummi-Reifen

Das Standard Trike Preis 3 000 Cr & Preisfaktor 35 Cr/P
 Kontrollsitze 1 Pilot Platzbedarf ca 12 CUM
 Sensoren Wm +0 , (100m) Kommunikation Wm +0 ,(5 km)
 Geschwindigkeit normal 50 Km/h Vollgas 140 Km/h Manöver +0
 Energie-Acku 100% 500 km
 Std Panzerung 100% 0 FSP Interne Struktur 100% 2 FSP
 Passagiere 100% 2 Sitze Frachtraum 100% 1 CUM

Motorrad / Bike
 Es ist offen ohne
 Insassenschutz, hat
 Lichtanlage/ Scheinwerfer
 Multimedia-Radio-Anlage
 Zündschloß-Sicherung
 und ist ein Rad-Fahrzeug mit
 Vollgummi-Reifen

Das Standard Auto Preis 5 000 Cr & Preisfaktor 50 Cr/P
 Kontrollsitze 1 Pilot Platzbedarf ca 16 CUM
 Sensoren Wm +0 , (100m) Kommunikation Wm +0 ,(5 km)
 Geschwindigkeit normal 60 Km/h Vollgas 150 Km/h Manöver +0
 Energie-Acku 100% 500 km
 Std Panzerung 100% 1 FSP Interne Struktur 100% 2 FSP
 Passagiere 100% 3 Sessel Frachtraum 100% 2 CUM

Auto / Wagen
 Es enthält eine Lichtanlage/
 Scheinwerfer
 Heizung / Kühlung
 Zündschloß-Sicherung
 und ist ein Rad-Fahrzeug mit
 Vollgummi-Reifen

Der Standard LKW Preis 16 000 Cr & Preisfaktor 100 Cr/P
 Kontrollsitze 1 Pilot Platzbedarf ca 80 CUM
 Sensoren Wm +0 , (200m) Kommunikation Wm +0 ,(10 km)
 Geschwindigkeit normal 40 Km/h Vollgas 120 Km/h Manöver -5
 Energie-Acku 100% 500 km
 Std Panzerung 100% 3 FSP Interne Struktur 100% 4 FSP
 Passagiere 100% 2 Sessel Frachtraum 100% 40 CUM

LKW / Transporter /K-KFZ
 Er enthält eine Lichtanlage/
 Scheinwerfer
 Heizung / Kühlung
 Zündschloß-Sicherung
 und ist ein Rad-Fahrzeug mit
 Vollgummi-Reifen

Der Standard Truck Preis 30 000 Cr & Preisfaktor 200 Cr/P
 Kontrollsitze 1 Pilot Platzbedarf ca 150 CUM
 Sensoren Wm +0 , (200m) Kommunikation Wm +0 ,(10 km)
 Geschwindigkeit normal 30 Km/h Vollgas 100 Km/h Manöver -10
 Energie-Acku 100% 500 km
 Std Panzerung 100% 3/2 FSP Interne Struktur 100% 4/3 FSP
 Passagiere 100% 2 Sessel Frachtraum 100% 100 CUM

Truck / Zug-Transporter
 Er enthält eine Lichtanlage/
 Scheinwerfer
 Heizung / Kühlung
 Zündschloß-Sicherung
 Auflige-Anhänger
 und ist ein Rad-Fahrzeug mit
 Vollgummi-Reifen

Der Standard Kampf-KFZ Preis 50 000 Cr & Preisfaktor 500 Cr/P
 Kontrollsitze 2 Piloten Platzbedarf ca 50 CUM
 Sensoren Wm +0 , (500m) Kommunikation Wm +0 ,(20 km)
 Geschwindigkeit normal 40 Km/h Vollgas 120 Km/h Manöver -5
 Energie-Acku 100% 500 km
 Std Panzerung 100% 10 FSP Interne Struktur 100% 6 FSP
 Passagiere 100% 0 Frachtraum 100% 6 CUM

Diese Fahrzeuge sind
 normalerweise Elektro-
 Betrieben, besitzen einen
 Rudimentären Diebstahl-
 Schutz, einen Insassen-
 Schutz bei Unfällen und
 haben eine Auto-Nav-
 Planer.

Der Standard Hubschrauber Preis 40 000 Cr & Preisfaktor 200 Cr/P

Kontrollsitze	1 Pilot	Platzbedarf ca 42 CUM
Sensoren	Wm +O , (2 km)	Kommunikation Wm +O ,(25 km)
Geschwindigkeit	normal 80 Km/h	Vollgas 280 Km/h Manöver +5
	Rad normal 20 Km/h	Vollgas 60 Km/h Manöver -10
Energie-Acku	100%	2000 km
Std Panzerung	100% 2 FSP	Interne Struktur 100% 4 FSP
Passagiere	100% 5 Sessel	Frachtraum 100% 4 CUM

Das Standard Flugzeug Preis 40 000 Cr & Preisfaktor 300 Cr/P

Kontrollsitze	1 Pilot	Platzbedarf ca 70 CUM
Sensoren	Wm +O , (2 km)	Kommunikation Wm +O ,(25 km)
Geschwindigkeit	normal 160 Km/h	Vollgas 450 Km/h Manöver -5
	Rad normal 40 Km/h	Vollgas 180 Km/h Manöver -20
Energie-Acku	100%	2000 km
Std Panzerung	100% 3 FSP	Interne Struktur 100% 6 FSP
Passagiere	100% 6 Sessel	Frachtraum 100% 10 CUM

Der Standard Jet Preis 80 000 Cr & Preisfaktor 800 Cr/P

Kontrollsitze	1 Pilot	Platzbedarf ca 100 CUM
Sensoren	Wm +O , (5 km)	Kommunikation Wm +O ,(50 km)
Geschwindigkeit	normal 250 Km/h	Vollgas 2500 Km/h Manöver -10
	Rad normal 40 Km/h	Vollgas 300 Km/h Manöver -30
Energie-Acku	100%	2000 km
Std Panzerung	100% 4 FSP	Interne Struktur 100% 8 FSP
Passagiere	100% 2 Sessel	Frachtraum 100% 5 CUM

Das Standard Groß-Flugzeug Preis 200 000 Cr & Preisfaktor 1000 Cr/P

Kontrollsitze	2 Piloten	Platzbedarf ca ??? CUM
Sensoren	Wm +O , (5 km)	Kommunikation Wm +O ,(50 km)
Geschwindigkeit	normal 200 Km/h	Vollgas 800 Km/h Manöver -20
	Rad normal 40 Km/h	Vollgas 250 Km/h Manöver -40
Energie-Acku	100%	2000 km
Std Panzerung	100% 2 FSP	Interne Struktur 100% 20 FSP
Passagiere	100% 100 Sessel	Frachtraum 100% 30 CUM

Das Standard Luftschiff Preis 50 000 Cr & Preisfaktor 500 Cr/P

Kontrollsitze	2 Piloten	Platzbedarf ca ??? CUM
Sensoren	Wm +O , (5 km)	Kommunikation Wm +O ,(50 km)
Geschwindigkeit	normal 50 Km/h	Vollgas 200 Km/h Manöver -30
	Rad normal 30 Km/h	Vollgas 50 Km/h Manöver -40
Energie-Acku	100%	2000 km
Std Panzerung	100% 0 FSP	Interne Struktur 100% 10 FSP
Passagiere	100% 100 Sessel	Frachtraum 100% 50 CUM

Hubschrauber / VTOL
Er besitzt
Multimedia-Radio-Anlage
Heizung / Kühlung
Lichtanlage/ Scheinwerfer
Doppeltes Fahrwerk Rad
Zündschloß-Sicherung
Eject-System (Rotorschutz)
und ist Rotor-betrieben
(einziehbare Rotoren)

Flugzeug
Er besitzt
Multimedia-Radio-Anlage
Heizung / Kühlung
Lichtanlage/ Scheinwerfer
Doppeltes Fahrwerk Rad
Zündschloß-Sicherung
Eject-System
und ist Luft-Tr-betrieben
(Klappbare Flügel)

Jet
Er besitzt
Multimedia-Radio-Anlage
Heizung / Kühlung
Lichtanlage/ Scheinwerfer
Doppeltes Fahrwerk Rad
Zündschloß-Sicherung
Eject-System
und ist Luft-Tr-betrieben
(Einziehbare Flügel)

Groß-Flugzeug
Er besitzt
Multimedia-Radio-Anlage
Heizung / Kühlung
Lichtanlage/ Scheinwerfer
Doppeltes Fahrwerk Rad
Zündschloß-Sicherung
und ist Luft-Tr-betrieben

Groß-Flugzeug
Er besitzt
Multimedia-Radio-Anlage
Heizung / Kühlung
Lichtanlage/ Scheinwerfer
Doppeltes Fahrwerk Rad
Zündschloß-Sicherung
und ist Luft-Tr-betrieben

Das Standard Boot Preis 10 000 Cr & Preisfaktor 60 Cr/P

Kontrollsitze	1 Pilot	Platzbedarf ca 70 CUM
Sensoren	Wm +0 , (2 km)	Kommunikation Wm +0 ,(50 km)
Geschwindigkeit	normal 15 Km/h	Vollgas 40 Km/h Manöver +0
Energie-Acku	100%	2000 km
Std Panzerung	100% 3 FSP	Interne Struktur 100% 6 FSP
Passagiere	100% 6 Sessel	Frachtraum 100% 50 CUM

Boot /Schiff /Groß-Schiff
Sie besitzen
Multimedia-Radio-Anlage
Heizung / Kühlung
Lichtanlage/ Scheinwerfer
Zündschloß-Sicherung
und sind Wasser Schub Tr
bertrieben.

Das Standard Schiff Preis 50 000 Cr & Preisfaktor 250 Cr/P

Kontrollsitze	1 Pilot	Platzbedarf ca ??? CUM
Sensoren	Wm +0 , (2 km)	Kommunikation Wm +0 ,(50 km)
Geschwindigkeit	normal 10 Km/h	Vollgas 35 Km/h Manöver -10
Energie-Acku	100%	5000 km
Std Panzerung	100% 15 FSP	Interne Struktur 100% 30 FSP
Passagiere	100% 8 Kabinen	Frachtraum 100% 1000 CUM

U-Boote
Sie besitzen
Multimedia-Radio-Anlage
Heizung / Kühlung
Lichtanlage/ Scheinwerfer
Zündschloß-Sicherung
Lebenserhaltung 48h
und sind Wasser Schub Tr
bertrieben.

Das Standard Groß-Schiff Preis 500 000 Cr & Preisfaktor 2000 Cr/P

Kontrollsitze	2 Piloten	Platzbedarf ca ??? CUM
Sensoren	Wm +0 , (2 km)	Kommunikation Wm +0 ,(50 km)
Geschwindigkeit	normal 8 Km/h	Vollgas 30 Km/h Manöver -30
Energie-Acku	100%	15 000 km
Std Panzerung	100% 150 FSP	Interne Struktur 100% 300 FSP
Passagiere	100% 100 Kabinen	Frachtraum 100% 25 000 CUM

Das Standard U-Boot Preis 250 000 Cr & Preisfaktor 1250 Cr/P

Kontrollsitze	1 Pilot	Platzbedarf ca ??? CUM
Sensoren	Über Wasser Wm +0 , (2 km)	Kommunikation Wm +0 ,(50 km)
	Unter-Wasser Wm -10 , (500m)	Kommunikation Wm -10 (15 Km)
Geschwindigkeit	normal 10 Km/h	Vollgas 35 Km/h Manöver -20
Energie-Acku	100%	15 000 km
Std Panzerung	100% 30 FSP	Interne Struktur 100% 30 FSP
Passagiere	100% 8 Kabinen	Frachtraum 100% 1000 CUM

EINSCHRÄNKUNGEN

BILLIGSERIE

Reaktor max	Fusion nicht möglich A-Mat nicht möglich
Sensor-Bonus max	+0
ECM & ECCM Bonus max	+0
Kom Bonus Max	+0
bester Schutzschirm	stationär
maximale Konstruktions Punkte	300

Es werden minderwertige Materialien und Bauteile vom billigsten Lieferanten verwendet. Komfort wird klein geschrieben, und die technische Ausarbeitung wurde kurz gehalten. Die Hersteller-Anlagen sind oft veraltet, und die Techs schlecht ausgebildet.

MASSENWARE

Reaktor max	Fusion ist möglich A-Mat nicht möglich
Sensor-Bonus max	+10
ECM & ECCM Bonus max	+10
Kom Bonus Max	+10
bester Schutzschirm	immer (extrem)
maximale Konstruktions Punkte	1500

Es werden gute aber Preiswerte Materialien benutzt, diese Serie ist deswegen so preiswert, weil sie so oft produziert wird, und ganze Fabriken darauf spezialisiert sind. Routinen und Eintönigkeit führt zu guten Arbeitsleistung, läßt aber Fehler leichter übersehen.

LIMITIERTE SERIE

Reaktor max	Fusion ist möglich A-Mat ist möglich
Sensor-Bonus max	+15
ECM & ECCM Bonus max	+15
Kom Bonus Max	+15
maximale Konstruktions Punkte	5000

Es werden hochwertige Materialien verwendet, und die Einrichtung ist besonders bequem. Das Fahrzeug hat einige „Features“ welche auf ein bestimmtes Ziel ausgerichtet sind, (Wildnis Fzg, Stadt-Kutsche, Klein-Büro,) sowie weitere Annehmlichkeiten.

ENERGIE-ACKUS

Der Energie-Akku umfaßt E-Einheiten, welche erlauben eine gewisse Fahrtstrecke damit zu fahren. Der Akku wird aber an den Fahrzeug-Typ angepaßt. So können Bikes sowohl 1E, aber auch 20 E für dieselben 500 km benötigen. Dabei ergibt die gewürfelte Zahl, die nötigen E pro normalem Akku (100%). Besondere Einbauten ergeben dabei noch zusätzlich nötige E's, welche dann halt auch vorhanden sind. Diese E's können auch für Bordbewaffnung genutzt werden. S-Inf-WaF-Mag = 1 E, G-E = 0,25E, P-E 0,1E, Raumwaffen 1-2 E je Schuß usw... Fahrzeug-Energie-Geschütze verfügen normalerweise ein 20E-Magazin.

KLEINE

sind normalerweise recht beengt, oder zumindest etwas lächerlich bei großen Rassen.

STD (Standart)....

beinhalten normalerweise genug Platz für alle Rassen, und Ausrüstung. Es ist nicht nötig in der Badehose zu verreisen, weil man sonst nicht hinein paßt.

GROBE.....

sind normalerweise recht geräumig, mit zusätzlichem ungenutzten Platz der oft für Fahrer Sondereinbauten wie Kaffee-tassenhalter und Pin-Up-Holos benutzt wird.

SEHR GROBE...

sind normalerweise so groß, daß man schon Passagiere in den Gängen stapeln kann wenn man muß.

Bikes	W4
Trikes	W6
Autos	W8
LKW	W10
Truck	2W6
Kampf KFZ	2W8
Hubschrauber	2W8
Flugzeug	2W6
Jet	2W10
Großraum Flzg	2W12
Boot	W6
Schiff	2W6
Großschiff	3W6
U-Boot	2W6
+Schutzschirmstärke	
+1 je ECM Stufe	
+1 doppeltes Fahrwerk	
+20 A-Grav	
+1 je P Waffenhalter	

Modifikationen	(VORTEILE)		
Punkte	???		
0	kleines Fahrzeug x 0,5 Panzerung, Struktur, Passagiere, Fracht + 20 % Reichweite, Geschw. max		
20	großes Fahrzeug x 1,5 Panzerung, Struktur, Passagiere, Fracht - 10 % Reichweite, Geschw. max		
10	Schnell	+25% Geschw. max	-10 % Reichweite
25	sehr schnell	+50% Geschw. max	-20 % Reichweite
50	extrem Schnell	+75% Geschw. max	-30 % Reichweite
100	Renn-Version	+100% Geschw. max	-40 % Reichweite
5	große Reichweite	+50 % Reichweite	-10 % Geschw. max
10	sehr große Reichw.	+100 % Reichweite	-20 % Geschw. max
15	extreme Reichweite	+150 % Reichweite	-30 % Geschw. max
10	leichte Panzerung	x2 Struktur, Panzerung	-10 % Geschw. max
25	mittlere Panzerung	x3 Struktur, Panzerung	-25 % Geschw. max
50	starke Panzerung	x5 Struktur, Panzerung	-50 % Geschw. max
5	Rad zu Walker	-20 % Geschw. max, Manöver +15	
10	Rad zu Luftkissen-Schweber	+10 % Geschw. max, Manöver Wm-5	
10	Rad zu Kettenantrieb	-10% Geschw. max, Fracht +50%, Manöver Wm +10	
25	Rad zu Amphibien Fahrzeug	x1/2 Geschw. max, Manöver Wm -5	
50	Rad zu A-Grav-Schweber	+100 % Geschw. max	
10	Doppeltes Fahr-Werk (Rad???)	(andere Geschwindigkeiten & Manöver)	
5	gute Sensoren	Wm +5, x2 Sensor-Reichweite	
10	sehr gute Sensoren	Wm +10, x4 Sensor-Reichweite	
15	exelente Sensoren	Wm+15 x20 Sensor-Reichweite	
20	Scout Sensoren	Wm+0 x5 Sensor-Reichweite (zusätzlich)	
	(jeder anderer Einbau als Kom& Sensoren kostet doppelte Punkte)		
5	gute Kommunikation	Wm +5, x2 Funk-Reichweite	
10	sehr gute Kom.	Wm +10, x4 Funk-Reichweite	
15	exelente Kom.	Wm+15 x20 Funk-Reichweite	
5	große Reichweite	Wm+0 x5 Funk-Reichweite (zusätzlich)	
10	Hyper Kom -Anlage integriert	5 Lsec	
20	Schutzschirm, wenn stationär	10 FSP, +1 FSP / Rd	
50	Schutzschirm, wenn ohne Bodenkontakt	10 FSP, +1 FSP / Rd	
100	Schutzschirm, darf immer aktiv sein	10 FSP, +1 FSP / Rd	
20	verstärkter Schutzschirm	20 FSP	
50	starker Schutzschirm	30 FSP	
80	sehr starker Schutzschirm	30 FSP	
120	extremer Schutzschirm	40 FSP	
25	besonders leichte Konstruktion	+5% Geschw. max, +10 % Reichweite	
5	Manipulations-Arm, Greif-Arm		

Die einzelnen Reichweite und Geschwindigkeits Bonies & Malies berechnen sich immer von der angegebene Standart Geschwindigkeit, bzw dem Standart Vollgas.

FSP, Passagiere oder Fracht werden in die Richtung gerundet, in die Modifiziert wurde.

Also beim Vergrößern aufrunden und beim Verkleinern abrunden.

Bei allen Fahrzeugen wird erst einmal davon ausgegangen, daß sie relativ ungepanzert sind, und somit eine leichte Panzerung schon mehr ist, als man erwarten sollte

Selbst das Kampf-KFZ ist noch nicht ausreichend gepanzert, um als echter Panzer durch zu kommen.

Die Sensoren und Funk-Reichweiten gelten für normale Welten mit alle ihren Störungen, denn Raum-Sensoren haben zwar eine viel größere Reichweite, aber nur im Raum halt, denn aus 1 L-sec werden 100 Km in normalen Atmosphären, und 1 Km am Boden.

Die Raumer-Schutzschirme funktionieren zwar normal, aber immer nur ohne Bodenkontakt. & beim Fliegen werden sie belastet, so daß sie gegen Schaden das 5 fache an Struktur-Verlust haben.

Modifikationen	(VORTEILE)
Punkte	???
1	Außenlautsprecher-Anlage
2	gute Außenlautsprecher-Anlage
3	sehr gute Außenlautsprecher-Anlage
4	extreme Außenlautsprecher-Anlage
5	apokalyptische Außenlautsprecher-Anlage
1	große Scheinwerfer-Anlage
5	Deluxe-Radio & Innenausstattung
10	Luxus Innenausstattung
5	gute Akustische Dämpfung
5	Auto-Pilot (60%)
5	Fern-Steuerungs-Bereit
100	Bord-Computer (Auto-Pilot-fähig & selbst-ständig) 3 Aktionen (50%)
5	gepanzerte Scheiben I FSP
5	verspiegelte Scheiben
5	bessere Diebstahlschutz (benötigt guten Erfolg zum Knacken)
50	exelenter Diebstahlschutz (benötigt krit Erfolg zum Knacken)
200	Holo-Tarn-Schirm, kostet 1% Akku- Energie pro min
25	kleine Selbst-Reperatur 50% in 30 min
50	gute Selbst-Reperatur 70% in 15 min
1	1 Passagier statt 2 CUM Fracht
2	Lebenserhaltung je Persohn 48 h
5	Zusatz-Passagier (max zwei pro FSP Intern)
5	Zusatz-Frachtraum 2 CUM (max 1 mal pro FSP Intern)
350	Atom-Reaktor betrieben 1000 Tage Aufladung 1% pro min
400	Plasma Reaktor betrieben 10 Tage (H2O) Aufladung 2% pro min (Explosion relativ ungefährlich, auf zivilisierten welten teilw. erlaubt.)
500	Fusions-Reaktor betrieben 10 Tage (H2O) Aufladung 5% pro min
2000	A-Mat-Reaktor betrieben 100 Tage Aufladung 10% pro min
10	gute Beschleunigung
100	exelente Beschleunigung
10	gute Bremsen
100	exelente Bremswirkung
20	gutes Fahrwerk Pilot Wm +5
200	exelentes Fahrwerk Pilot Wm +10
20	leicht zu reparieren Wm +10 Tech
25	leicht zu modifizieren Wm +10 Tech
2	Infanterie-Waffen-Halter 1 pro 1 FSP (Intern)
5	schwere-Infanterie-Waffen-Halter 1 pro 2 FSP (Intern)
10	Direkt-Feuer-Geschütz Halter 1 pro 5 FSP (Intern)
25	Geschütz-Turm 1 pro 10 FSP (Intern)
20	ECM Wm+0 10 Km
40	ECM Wm+5 20 Km
60	ECM Wm+10 30 Km
80	ECM WM+15 40 Km

Nun, wer Sound braucht...

Ja, ich weiß, wofür man dies gebrauchen kann, aber ich warne vor Ohro-Packs tragende schwer bewaffnete Polizisten.

„Und wartet erst mal ab, bis im Wasser die wild-gewordenen Haie oder ihre großen gefräßigen Verwandten anklopfen.

Bord-Computer können genau so wie Auto-Piloten das Fahrzeug steuern, andererseits können sie auch ziele angeben, oder Einkaufen fahren. Mit Fernsteu-erungen kommen sie auch klar. Und wenn es seien muß, feuern sie auch Waffen ab, oder bedienen Kom oder Sensoren.

Aufladung der Reichweite. Reaktoren bedeuten immense Reichweiten, aber auch unagenehme Explosionen, wenn man daran herum spielt. Deswegen sind sie auf zivilisierten Walten im Stadt-Verkehr verboten.

In ein ungepanzertes Kampf KFZ dürfen einzeln 6 Inf-Wa / 3 S-Inf-Wa / 1 DFG oder kein Turm, oder eine sinnvolle Kombination daraus eingebaut werden.

in einen schweren Panzer 30 FSP intern 50 PZ könnten z.B. 1 Turm, 2 DFG., 4 S-Inf-Wa. & 2 Inf-Wa. eingebaut werden

Modifikationen	(NACHTEILE & Konstruktions Fehler)	
Punkte	???	
-5	offen, nur mit Regen-Dach	
-10	offen, ohne Regen-Dach	
-5	schlechte OFF-Road Kapazität	Pilot Wm-10
-10	sehr schlechte OFF-Road-Kapazität	Pilot Wm-20
-5	ineffiziente Steuerung	Pilot Wm-10
-10	Zeitverzögerte Steuerung	Pilot Wm-20
-5	Acku Entläd sich mit 10 % pro Tag	
-10	Acku Entläd sich mit 4% pro h	
-10	Langsam	Geschwindigkeit x0,75
-15	sehr langsam	Geschwindigkeit x0,5
-25	Kriechend langsam	Geschwindigkeit x0,25
-5	Panzerungs-Schwachstelle Insassen	25% Durchschlags Chance
-5	Panzerungs-Schwachstelle Motor-Fahrwerk	25% Durchschlags Chance
-10	Blech-Panzerung O FSP, aber Inf-Wa. Rs3/3	
-15	Plastik-Panzerung OFSP, aber Inf-Wa. Rs 1/1	
-1	Unannehmlichkeit	
	Kleine Sitze, Kopf-Freiheit, Bedienelemente unleserlich, aufwendiges Start-Verfahren, Lüftungs-Probleme, Blech statt Fenster, Halterungen zu schwach Einzelteile sind Sammler-Jagt-Trophäe, großer Wendekreis, harte Stoßdämpfer	
-5	Ein-Passagier-Platz Fehlt	
-5	startet nur bei normalen Wetterbedingungen gut	
-5	teuere Ersatzteile (Preis x2)	
-5	schwer zu reparieren Tech Wm-10	
-5	Luftdruck-Bereifung statt Vollgummi (2 Inf-TP)	
-5	ungepanzerter Seiten / keine Türen	
-5	zu hoher Schwerpunkt	in engen Kurven mit mehr als 75 % std Geschw.
	Piloten -Manöver Probe	
-5	schlechte Beschleunigung	
-10	schlechte bremsen	
-5	Diebstahlschutz fehlerhaft (Bonus Wm+10)	
-10	ohne Diebstahlschutz	
-5	nur 50% Frachtraum	
-10	kein Frachtraum	
-10	keine Kom-Anlage	
-10	leicht zu sabotieren	
-15	keine Sensoren	
-25	dauernd neue Defekte	
-15	Insassenschutz versagt zu 50 % im Ernstfall	
-25	Insassenschutz versagt zu 100 % im Ernstfall	
-15	Motor-Schaden	10% alle 100 Km gegen kleine Panne
-25	Motor-Schaden	10% alle 100 Km gegen Total-Ausfall
-25	Steuerungs-Versagen	10% bei min 10 min Vollgas totales Versagen

WAFFEN-SYSTEME

(zusätzliche Fahrzeug-Waffen)

Blast-Mörser

Wm -50 En-Schaden: 2W6 FSP Ball-Schaden 1W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 5 km / 10 km
Verbrauch 2 E (2OE) Energie Waffe Preis 60 000 Cr. Tech-Level 4
Infanterie Schaden 12W6 En & 6W6 Ball Hex
Radius 50% Schaden +1 Hex / & 25% Schaden in +2 Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Plasma-Mörser

Wm -45 En-Schaden: 3W6 FSP Ball-Schaden 1W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 5 km / 10 km
Verbrauch 3 E (2OE) Energie Waffe Preis 90 000 Cr. Tech-Level 4
Infanterie Schaden 18W6 En & 6W6 Ball Hex
Radius 50% Schaden +2 Hex / & 25% Schaden in +5 Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Fusions-Mörser

Wm -50 En-Schaden: 4W6 FSP Ball-Schaden 2W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 5 km / 10 km
Verbrauch 3 E (2OE) Energie Waffe Preis 120 000 Cr. Tech-Level 4
Infanterie Schaden 24W6 En & 12W6 Ball Hex
Radius 50% Schaden +2 Hex / & 25% Schaden in +5 Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

leichter-Mörser

Wm -50 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 3W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 5 km / 10 km
Verbrauch 0 E Ball Waffe Preis 10 000 Cr. Tech-Level 3
Infanterie Schaden 18W6 Ball Hex
Radius 50% Schaden +2 Hex / & 25% Schaden in +5 Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 2 Waffe (leicht)

Std-Mörser

Wm -50 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 4W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 5 km / 10 km
Verbrauch 0 E Ball Waffe Preis 12 000 Cr. Tech-Level 3
Infanterie Schaden 24W6 Ball Hex
Radius 50% Schaden +2 Hex / & 25% Schaden in +5 Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 3 Waffe (mittel)

schwerer-Mörser

Wm -50 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 6W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 5 km / 10 km
Verbrauch 0 E Ball Waffe Preis 25 000 Cr. Tech-Level 3
Infanterie Schaden 36W6 Ball Hex
Radius 50% Schaden +2 Hex / & 25% Schaden in +5 Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 2 Waffe (schwer)

Artellerie-Waffen

MÖRSE

Diese Waffen sind in der Lage durch indirektes Feuern Feindliche Ziele hinter Deckung von Gebirgs-Zügen zu treffen.

Dafür benötigen sie aber eine Gravitation, und somit kann diese eine starke Auswirkung auf die Reichweite haben.

Die Reichweite ist angegeben für 1,0g und wird durch den Gravitations-Wert der Welt geteilt.
 $0.5g = /0.5 = \times 2$
 $3g = /3 = \times 0,33$

Da Fahrzeug Direkt-Feuer-Waffen mit der Fertigkeit „Raumwaffen bedienen“ & mit der Fertigkeit „Artellerie-Waffen“ bedient werden können, gilt der bessere von beiden Werten.

Mörser hingegen können nur mit der Fertigkeit „Artellerie-Waffen“ bedient werden.

Raketen & Mini-Missils bleiben weiterhin der Fertigkeit „Fernlenk-Waffen“ zugeordnet.

WAFFEN-SYSTEME (zusätzliche Fahrzeug-Waffen)

Leichte SFK Wm -10 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1W4 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 3 km / 5 km
Verbrauch O E Ball Waffe Preis 5 000 Cr. Tech-Level 3
Magazin 50 Salven (1 Salve 10 Schuß 250 Cr.)
Infanterie Schaden 4W6 Ball Ziel
Radius 50% Schaden Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 2 Waffe (leicht)

Standard SFK Wm -15 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 3 km / 5 km
Verbrauch O E Ball Waffe Preis 9 000 Cr. Tech-Level 3
Magazin 40 Salven (1 Salve 10 Schuß 400 Cr.)
Infanterie Schaden 6W6 Ball Ziel
Radius 50% Schaden Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 3 Waffe (mittel)

Schwere SFK Wm -15 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 1W8 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 3 km / 5 km
Verbrauch O E Ball Waffe Preis 14 000 Cr. Tech-Level 3
Magazin 30 Salven (1 Salve 10 Schuß 700 Cr.)
Infanterie Schaden 8W6 Ball Ziel
Radius 50% Schaden Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Dual SFK Wm +0 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 2W4 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 3 km / 5 km
Verbrauch O E Ball Waffe Preis 30 000 Cr. Tech-Level 3
Magazin 20 Salven (1 Salve 20 Schuß 800 Cr.)
Infanterie Schaden 8W6 Ball Ziel
Radius 50% Schaden Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 3 Waffe (Mittel)

Quadro SFK Wm +10 En-Schaden: 0 FSP Ball-Schaden 2W6 FSP
Boden-Reichweite 1 km / 2 km / 3 km / 5 km
Verbrauch O E Ball Waffe Preis 60 000 Cr. Tech-Level 3
Magazin 10 Salven (1 Salve 40 Schuß 1600 Cr.)
Infanterie Schaden 12W6 Ball Ziel
Radius 50% Schaden Hex
Diese Waffe zählt als Kategorie 4 Waffe (schwer)

Die SFK sind „Schnellfeuer-Kanonen“, welche im 1 Salven-Modus gefeuert werden.

Doppel-Feuer Wm-20
Trippelfeuer Wm-40
Quadro-Feuer Wm-60
bei der 2ten, 3ten, 4ten Salve sind erlaubt, da sie über ausreichende Kühlung verfügen.

Diese Waffengattung benutzt noch explosionsgetriebene Projektiler mit panzerbrechender Explosions-Munition.

Aus der Raumfahrt verbannt gelten sie als lediglich brauchbar auf Planeten. Ihr einziges Manko sind die langsamen Geschosse, welche mit ca 500m /Sec fliegen, was bedeutet, daß sie Ziele in Weiter und extremer Entfernung erst nach 6, bzw 10 Sec Treffen, und somit nur gut gegen Gebäude sind.

Der Standard Roboter

Preis 5 000 Cr

ε Preisfaktor 100 Cr/P

St: 8 Ko: 8 Stat: 7 Ge: 4 Re: 3 Kö/Au: ???
 Log: 8 Me: 8 Wi: 5 Int: 3 Em: 2 Psi: 0

Platzbedarf ca 2 CUM

Sensoren Wm +0, (100m) Kommunikation Wm +0, (5 km) Ini: 3

LP: 31 Trgf: 15 kg NKS: 5 + (1 je 20%-Nahkampf-Fertigkeit) Akp: 8

Energie-Acku 100% 100 h

Standard Programme 1x 60% (Stufe 5); 2x 50% (Stufe 4); 4x 40% (Stufe 3)

(Es wird bei Robotern ohne selbstlern KI aus Gründen der Einfachheit von einem Atributs-Wert von 5 ausgegangen. Dies ist eine Regeltechnische Vereinfachung... keine Pflicht)

Modifikationen

Punkte ???

-1 Atribut um 1 senken (W6=1)

3 Atribut auf std+1 heben (W6=3)

7 Atribut auf Std+2 heben (W6=4)

12 Atribut auf Std+3 heben (W6=5)

18 Atribut auf Std+4 heben (W6=6)

1	ein zusätzliches Programm auf 20%	Stufe 1
2	ein zusätzliches Programm auf 30%	Stufe 2
3	ein zusätzliches Programm auf 40%	Stufe 3
4	ein zusätzliches Programm auf 50%	Stufe 4
5	ein zusätzliches Programm auf 55%	Stufe 4b
6	ein zusätzliches Programm auf 60%	Stufe 5
7	ein zusätzliches Programm auf 65%	Stufe 5b
8	ein zusätzliches Programm auf 70%	Stufe 6
9	ein zusätzliches Programm auf 75%	Stufe 6b
10	ein zusätzliches Programm auf 80%	Stufe 7
15	ein zusätzliches Programm auf 85%	Stufe 7b
20	ein zusätzliches Programm auf 90%	Stufe 8
25	ein zusätzliches Programm auf 95%	Stufe 8b

5 Sensoren Wm+5 x2 Reichweite

10 Sensoren Wm+10 x4 Reichweite

15 Sensoren Wm+15 x8 Reichweite

20 Sensoren Wm+20 x16 Reichweite

5 Zusatz Sensor-Art UV, IR, LV, Akustik-Trenner, ...

10 Zusatz Sensor Art Radar, Energie-Taster, Psycho-Sensor, Ultra-Schall, ...

5 kom Wm+5 x2 Reichweite

10 kom Wm+10 x4 Reichweite

15 kom Wm+15 x8 Reichweite

20 kom Wm+20 x16 Reichweite

5 leichte Panzerung 3/3

10 mittlere Panzerung 5/5 Wm-5 auf Kampf, Körper, Pilot

15 schwere Panzerung 7/7 Wm-10 auf Kampf, Körper, Pilot Ini-1

20 sehr schwere Panzerung 9/9 Wm-15 auf Kampf, Körper, Pilot Ini-1

Diese Schnelle Robott-
 Generation ist nicht für SCs
 zu gebrauchen.

Der normale Roboter ist
 relativ ungepanzert, oder
 besser sie eher ein
 Sichtschutz.

An Sensoren besitzen sie
 Optik und Akustik

Programme dürfen
 Atribut x 10 nicht
 übersteigen

Me alle
 Log Wissenschaft
 Technik*
 Pilot*

Int Wahrnehmung
 Ge Technik*
 Kampf
 Körper
 Pilot*

* 2 oder mehr Attribute

Alle Chancen-Punkte
 darüber hinaus werden
 neutralisiert.

Welche Reichweite die
 abweichenden Sensoren
 haben, ist immer relativ,
 aber sehr sollten sie sich
 nicht von der normalen
 Reichweite entscheiden.

Die Kommunikations-
 Reichweite ist hauptsächlich
 wichtig für die Robott-
 Fernsteuerung.

Die Panzerungen sollen
 meist vor einfachen
 Schäden durch rabiate Gäste
 schützen, denn Roboter
 sind nur selten auf Kampf
 programmiert, denn wenn
 sie eine Fehlfunktion haben
 wird es unangenehm.

Modifikationen

Punkte	???	
10	besonderes Aussehen	
100	Androiden Körper mit Spezies-Aussehen & Kunst-Fleisch	
	Cyborg (a) erlaubt mit 1 Punkt je 100 Cr Normal Preis	
150	verbesserter Androiden Körper mit Spezies-Aussehen & Kunst-Fleisch	
	Cyborg (b) erlaubt mit 1 Punkt je 100 Cr Normal Preis	
10	großer Roboter mit Ketten x2 LP, Ini-I	
50	A-Grav-Modul	
500	Autarker Fusions-Reaktor 100 Tage	
5	ein Zusatz-Arm	(maximale Anzahl der Arme Log bzw Ge)
5	vergrößerter Akku x2 Ladung	
10	stark vergrößerter Akku x3 Ladung	
-5	verkleinerter Akku x0,5 Ladung	
-1	Unannehmlichkeit	Stimme ist nerfig
-1	Unannehmlichkeit	Gelenke Quietschen
-1	Unannehmlichkeit	Verhaltensweisen (eitel, Feige, Trouble-Seeker...)
-1	Unannehmlichkeit	kann bestimmte Maschinen nicht bedienen
-1	Unannehmlichkeit	Benötigt codierte Befehlseingaben (Code-Wörter)
-5	leichtes Problem	Wm -10 auf 1 Fertigkeit
-5	leichtes Problem	gestörte Bewegung (unsauber)
-5	leichtes Problem	Sensoren nur mit halber Reichweite
-5	leichtes Problem	Sprache ist gestört
-5	leichtes Problem	Glieder zittern Wm-5 auf alle Manipulationen
-5	leichtes Problem	Robo-Hirn-Fehlschaltung Wm auf alle Denk-Proben
-5	leichtes Problem	keine Greif-Arme, sondern nur Werkzeug-Arme
-10	mittleres Problem	Wm -20 auf 1 Fertigkeit
-10	mittleres Problem	gestörte Bewegung (verursacht Rammings)
-10	mittleres Problem	Sensoren nur in absoluter Kurz-Reichweite
-10	mittleres Problem	Sprechen nicht möglich
-10	mittleres Problem	kein direkter Befehlseingabe möglich, nur ferngesteuert
-15	schweres Problem	Unter schwerem Einsatz 10% Ausfall-Chance pro min
-15	schweres Problem	Wm-10 auf alle Fertigkeiten
-15	schweres Problem	keine eigene Sensorik, nur Fernsteuerung
-15	schweres Problem	Benötigt immer 10 Sek Rechen-Zeit vor Reaktion
-25	extremes Problem	Unter schwerem Einsatz 25% Ausfall-Chance pro min
-25	extremes Problem	Robo-Hirn ist Psycho-Instabil & Neurotisch
-25	extremes Problem	Energie-Versorgung ist Standard inkompatibel
-25	extremes Problem	schwere ECM-Anfälligkeit (fällt sofort aus bei ECM)
-25	extremes Problem	Selbstdiagnose stellt nur Fehl-Diagnosen

Was wären unsere Helden ohne jene selbstlosen tragischen Diener, welche immer völlig dienstbeflissen (ha) sich um die normalen Probleme kümmern, während die Helden von einem Abenteuer ins nächste stolpern.

Naja, meist sind es gerade die kleinen Probleme, welche diese Schrott-Kisten so liebenswert machen.

Es sollten nur nicht zuviele von diesen kleinen nerfigen Problemen werden.

Da die meisten Roboter sowiso nur Bastler-Kisten sind, welche in Produktion gegangen sind. Sind sie eigentlich wandelnde technische Rätsel, und Reperatur-Puzzle, und somit eine Herausforderung für jeden Ingenieur.

Andererseits, wenn man mal eben eine größere Wegwerf-Armee braucht, an welcher der Sieger der Schlacht noch was zum Verkaufen hat....

COMPUTER & PROGRAMME

Zentral-Computer...

Sie sind das Gehirn eines jeden Raumbootes, Raumschiffes, Raumstation und vieler anderer Fahrzeuge und Anlagen. Es gibt Dinge, welche sie durchführen, ohne sich dessen wirklich „bewußt“ zu sein. (Maschinen-Kontrolle, Fehler-Überwachung, Kommunikation) und andere, welche ähnlich Cybernetischer Intelligenz vom EGO-Programm (Character des Computers) entschieden werden. (Sprach-Ausgabe, Befehls-Interpretation, Voll-Auto-Pilot)

Sie tun tausende von Dingen gleichzeitig, parallel und auch durch Multitasking.

Dabei ist ihre Arbeits-Struktur in verschiedene Ebenen unterteilt.

Ebene Alpha (oberste Ebene)

Komando Ebene Entscheidung über den Einsatz von Maschinen und Funktionen
Das EGO entscheidet über Aktionen und stellt sie zusammen.
Ein beliebter Spielplatz für Computer-Programmierer.

Ebene Beta (zweite Ebene)

Funktions-Ebene Aufruf der Funktionen und Kontrolle über Parameter.
Das EGO hat teilweise Zugriff auf die Parameter, aber manches entzieht sich der direkten Kontrolle. Hier findet man solche Programme, welche Ziele Vorgeben, und dem „Feuerleit“-Prog sagt, wo der Feind ist, nachdem es dies durch Sensor-Auswertung erkannt hat.

Ebene Gamma (mittlere Ebene)

Informations-Ebene Direkte Steuerung der Maschinen durch komplexe Berechnungen unter Verwendung der Parameter-Vorgaben.
Die wichtigen Programme wie z.B Pilot/Feuerleit/Teilauto sind hier angesiedelt und sie versuchen in möglichst kurzer Zeit möglichst genau zu sein.
Dies ist ein schwieriges Gebiet.

Ebene Delta (vierte Ebene)

Kommunikations-Ebene Informations-Vermittlung durch Kommunikations-Protokolle
Chiffrieren und Dechiffrieren von Kom-Codes zu Information.
Meistens irgendetwelche „Treiber“ Programme, welche versuchen Verbindungen zwischen den Computern und den Steuer-Mini-Comps der Maschinen aufrecht zu halten. Sind relativ einfache und preiswerte Programmchen.

Ebene Exeter (unterste Ebene)

GOS (Grund-Operations-System) Direkte interne Binäre-Operationen,
Im Allgemeinen Hard-ware-programmiert, und fast immer vom Hersteller so programmiert, daß der einfache Programmierer keinen Zugang zum Code, sondern nur zu dessen Parametern hat. Diese Geheimnisse werden gerne verschlüsselt, weil man damit sehr vieles anstellen kann.

Die meisten Bord-Techs bekommen nur mit der Alpha & Beta Ebene zu tun, wenn sie Notfall-Programme, oder System-Anweisungen programmieren. (Diese Sachen kosten relativ wenig Zeit). Die Gamma Ebene ist etwas für Kenner und der Zutritt wird nur wenigen gewährt. Hierrauf greifen alle Systeme des Schiffes zurück. Die Ebene Delta, wird nur selten programmiert, denn es gibt gute & bewährte Programme, und der Zeitfaktor ist sehr kritisch. Die Exeter-Ebene ist nur etwas für Hardware-Entwickler.

A) „Frank, möchtest Du daß ich die Schutzschirme anschalte...?“ „Warum?“ „Wir würden die Treffer der Asteroiden nicht überstehen.“ „welche Asteroiden?!?“ ...

B) „Computer...Schutz-Schirm an, auf Ballistisch, und nach Backbord abdrehen“ „Schirme fahren hoch, Ausweich-Manöver eingeleitet“

C) „Steuerbord Triebwerk mit 10 % Leistung laufen lassen, Steuerdüsen 13 bis 36 mit voll-Last für 2 Sekunden.“ „O.K.“

D) „Beginne Befehle“
BEF[397,1, 010]
BEF[013, 1, 100]
BEF[014, 1, 100]

E) {1110001001010101
01011101010001001...}

Für den Mathematiker...
Stellen sie sich vor, daß ein Objekt mit der Möglichkeit auf 3 000 Km/ Sec in 10 Sec zu beschleunigen von einem 30 000 Km entfernten Geschütz getroffen werden soll, während die Geschütz-plattform gerade mit 200 km/Sec beschleunigt. Beide haben keinen geraden Kurs, sondern ziehen etwas engere Kreise.

„Dabei muß man ja schon die Zeit vom Elektronen-Strom in der Kom-Leitung berechnen.“

Was tun Zentral-Computer...

Sie wandeln Befehle in automatische Vorgänge um, und versuchen die Crew bei ihrer Arbeit zu unterstützen. Sie lassen automatische Aktionen nach vorprogrammierten Mustern, oder Befehlen ablaufen. Sie entscheiden bei Routine-Aufgaben selbstständig, was zu tun ist. Wenn sie ein Crew Mitglied ersetzen müssen, so beträgt ihr Grundwert 50%. Das heißt, daß sie Routine Aufgaben (Wm+50) immer schaffen.

Sobald sie den Befehl haben bestimmte Aufgaben Vollautomatisch zu erledigen, so erleiden nicht sie Abzüge, sondern alle anderen manuellen Steuerungen. (Wm-5 je Auto-Funktion) Desweiteren ziehen sie es vor, länger zu berechnen, als nötig. Und zwar bis sie meinen, sämtliche Fehler ausgemerzt zu haben. Dabei bekommen sie einen positiven Wm, bis die Chance 100 %+ beträgt, oder das Maximum von +50 erreicht ist.

Zeit x2 Wm+10; Zeit x3 Wm+15; Zeit x4 Wm+20; Zeit x5 Wm+25; Zeit x6 Wm+30

Zeit x8 Wm+35; Zeit x10 Wm+40; Zeit x12 Wm+45; Zeit x14 Wm+50

Dies bedeutet, daß sie für eine normalen Astrogations-Berechnung 14h bräuchten, oder für einen Staffel-Sprung (Wm+30) nur 4 Stunden mit je 1 min Reorientierung und Anpassung.

Die Frage ist natürlich, wie lange dauert es etwas zu programmieren....

Die Antwort wäre unterschiedlich, je nachdem, was, worin und womit, als auch ... was muß ich mit einbinden, wie gut soll es funktionieren usw.

Also sind die angegebenen Programmier-Zeiten nur sehr vage Schätzungen.

Die durchschnittlichen Programme haben einen Wm von +0 und verfügen über alle Funktionen, welche zum normalen Einsatz nötig sind.

PILOT 100h x # (Schub-Tr; A-Grav; Manöver-Tr; Hyper-Tr [xStufe])
 FEUERLEIT 250h (ZentralesFLT)
 +50h x # (E-Waffen-Halter)
 +25h x # (Bal-Waffen-Halter)

TEIL-AUTO 25h~ x # (jede Triebwerks-Art; Kom; ECM; ECCM; Sensor; Jede Energie-Quelle; LEH; jedes Sondersystem; jeden Schirm;)

~ gilt für Maschinen mit Standart 100%... Bei mehr wird die Zeit equivalent länger.

D.H. ein 150% Fusions-Reaktor bräuchte 37,5h für die Teil-Auto-Programmierung +0

Wert	Zeit	SchwierigK.	Wert	Zeit	Schwierig-K
Wm-5	x0,9	+5	Wm+5	x1,5	-10
Wm-10	x0,8	+10	Wm+10	x2	-20
Wm-15	x0,7	+15	Wm+15	x3	-30
Wm-20	x0,6	+20	Wm+25	x5	-40
Wm-25	x0,5	+25	Wm+30	x10	-50
Wm-30	x0,4	+30	Wm+35	x20	-60

Bei einem Mißerfolg ist eine Zweite Probe mit 50% der Zeit erlaubt, um die Fehler auszumerzen. (Wm+10). Dies darf immer wieder wiederholt werden, aber der Bonus bleibt dann bei (Wm+10).

Ein schwerer Mißerfolg bedeutet, daß das Programm nur Fragmentarisch zu gebrauchen ist, und komplett neu programmiert werden muß.

Ein kritischer Mißerfolg bedeutet, dem Computer einen üblen Fehler eingepflanzt zu haben.

Es wird eine einfache unmodifizierte Programmier-Probe gemacht, deren Erfolg bedeutet, daß das Programm vorerst funktioniert. Bei jedem Einsatz steigt die Chance 20%+um +5, daß es zu schweren Computer-Fehlern kommt.

Voll-Auto-Crew.Mitglieder sind spezial-Programme, welche die Probleme des Zentral-Computers nicht haben, sondern wie ein Crew-Mitglied mit 1 zusätzl. Aktion und effektiven 60% Chance auf allen Raumfahrer-Fertigkeiten ausgestattet sind. (Sie auf den Piloten-Sitz zu schalten bedeutet immer noch nur 1 Aktion, aber sie könnten z.B. Pilotieren, wenn der Pilot Jagtpilot und Taktik einsetzt.)

Die Standart Wm+0 sind meist gut ausgetestete Programme, welche man auf Tech-Level 3 ohne weiteres bekommt.

Ab Wm+5 ist dann schon Tech-Level 4 oder besser von Nöten.

Ab Wm+20 Tech-Level 5.
 Ab Wm+30 Tech-Level 6.

Es mag ja auch auf Tech-Level 2 Planeten einige Computer-Labors-Geben, in denen Wm+30 Programme hergestellt werden können, aber die werden dafür bestimmt den 10 oder 20 fachen Preis verlangen.

E volle Zeit Wm-5
 gE halbe Zeit Wm+0
 kE 1/10 Zeit O.K.
 M volle Zeit Wm-10 (kein Bonus Wm)
 SM volle Zeit Wm-20 (kein Bonus Wm)
 KM halbe Zeit Wm+0 (kein Bonus Wm)
 (Comp-Fehler) IWS x SP aus der Fehler-Tabelle

Es ist auch möglich andere Programme umzuschreiben.

Verbessern von Programmen, so daß sie einen besseren Wm haben.

Differenz-Zeit x1,5	Wm+10	bei eigenen Programmen
Differenz-Zeit x 2	Wm+5	bei fremden Programmen

Umschreiben von anderen Vehiceln.

Zeit/100	Wm+20	selber Schiff-Typ
Zeit/20	Wm+10	selbe Größe, aber anderer Typ
Zeit/10	Wm+0	andere Größe, aber selbe Größen-Klasse (Raumboot/ Raum-Schiff...)
Zeit/5	Wm-10	andere Klasse, aber selbe Art (Raumfahrzeuge, Boden-Fahrzeuge...)
Zeit/2	Wm-20	andere Fahrzeugart

Zu KIs von Fahrzeugen gehören mehrere Fertigkeiten.

z.B. Raumbbot
Raum-Tech
Kom & ECM &
Sensoren
Normal-Pilot
Jagt-Pilot
Hyper-Pilot
Astrogation
Raumwaffen
Fernlenkwaffen
Sprache
(Das macht schon mal 10)

Natürlich kann man auch KI (Künstliche Intelligenz) programmieren, wie sie für Raumschiffe und Roboter nötig ist.

Fertigkeitswerte	Zeit	Zeitmodifikator
bis 10er	1h	1 Robot Fertigkeit x1
bis 20er	4h	Fahrzeug-KI x5
bis 30er	9h	R-Boot KI x20
bis 40er	16h	R-Schiff-KI x50
bis 50er	25h	Großraumer-KI x100
bis 60er	36h	Stations-KI x150
bis 70er	49h	Voll-Auto-Crew, KI x10 x(Schiffs Multipl.)
bis 80er	64h	Subroutinen (Gam) x5 x(norm Multipl.)
bis 90er	81h	Sub-Sub-R (Delta) x10 x(norm Multipl.)
bis 100er	100h	GOS (Exeter) x50 x(norm Multipl.)

Manchmal kommt aber noch dazu:
Medizin
Psychologie
Multimediakunst
Taktik
usw...usw...usw

Diese Zeiten sind relativ kurz angesetzt und gehen davon aus, daß man einen Grundstock an Programmen zu Verfügung hat. Auch Programmiergeräte, und Anzahl der Programmierer haben einen Einfluß darauf. Hinzu kommt die Komplexität.

Deswegen gibt es den allgemeinen Bordcomp-uter-KI-Fertigkeitswert mit Faktor 10, wie bei Vollautocrew, der dieses Alles enthält.

Es wird der beste Programmierwert genommen.

Wm +10, bei 1 bis 4 Helfern. je 80% Zeit-Einsatz möglich

Wm +0, bei 5 bis 10 Helfern. je 60% Zeit-Einsatz möglich

Wm-1 je Helfer, bei mehr als 10 Helfern. je 50% Zeit-Einsatz möglich

Das bedeutet, daß ganze Heere von Programmierern auch viel Müll programmieren.

Die fehlenden Prozente an der Einsatz-Zeit gehen für Absprachen und anbindungen drauf.

Es gibt natürlich einige Dinge die in der GOS und der Kommunikationsebene programmiert sind, und somit zu den Grundfähigkeiten der KI gehören, ähnlich wie das benutzen eines Körpers für Lebewesen. Dazu gehört das Aktivieren und Deaktivieren von Bauteilen, oder das Berechnen von Mathematischen Aufgaben.

Natürlich kann man jeweils einen Programmierer an je eine Fertigkeit setzen, aber wenn diese die Absprachen nicht machen, und sich diese Zeit sparen kommt es zu Problemen.

und zwar Wm-5 je volle 2 Fertigkeiten, auf alle Fertigkeiten.

Das Standart Bodenfort (Tech Level 3) Preis 2 MC_r & 2 KC_r / Punkt

Zentrale	5 Offiziere	Crew	30
Sensoren	+O 1 Lsec / Raum;		100 km Luft; 10km Boden
Kom	+O 10 Lsec / Raum;		1000 km 64 Kanäle
ECM	+O		50 km
E-Verbrauch	1 E Plasma Reaktor	SE	1 Jahr Notenergie 250E
Struktur	500 FSP Pamzerung	2000 FSP	Schutzschirm 200 FSP/ 2E
Quartiere	200 Garagen 20	Hangars	5 std Landefeld 1
S-Inf-Wa Türme	10 Türme (IE)	6	Groß-Türme (IOE) 2
Geschütz-Treffer Bonus +10			

Der Standart Raumhafen (Tech Level 3) Preis 10 MC_r 10 KC_r / Punkt

Zentrale	10 Offiziere	Crew	100
Sensoren	+O 5 Lsec / Raum;		500 km Luft; 10km Boden
Kom	+O 50 Lsec / Raum;		5000 km 64 Kanäle
ECM	+O		50 km
E-Verbrauch	2 E Plasma Reaktor	SE	1 Jahr Notenergie 250E
Struktur	300 FSP Pamzerung	500 FSP	Schutzschirm 200 FSP/ 2E
Quartiere	500 Garagen 50	Hangars	50 std Landefeld 10
S-Inf-Wa Türme	4 Türme (IE)	4	Groß-Türme (IOE) 1
Es gibt eine Umzäunung der Landefelder.			

Der Standart Industrie Komplex (Tech Level 3) Preis 100 MC_r 100 KC_r / Punkt

Zentrale	5 Offiziere	Crew	200
Sensoren	+O 1 Lsec / Raum;		100 km Luft; 10km Boden
Kom	+O 10 Lsec / Raum;		1000 km 64 Kanäle
ECM	+O		50 km
E-Verbrauch	5 E Plasma Reaktor	SE	1 Jahr Notenergie 250E
Struktur	200 FSP Pamzerung	600 FSP	Schutzschirm 200 FSP/ 2E
Quartiere	250 Garagen 30	Hangars	10 std Landefeld 2
S-Inf-Wa Türme	2 Türme (IE)	2	Groß-Türme (IOE) 0.5
Für die Allgemeine Herstellung von Geräten sind die Anlagen vorhanden (Wm+O), aber Maschinen und Werkzeuge entsprechend einer Bestimmung der Fabrik zu zu Kaufen			
Nahrungsmittel Verarbeitung		Wm+20	5 MC _r
allgemeine mechanische und elektrische Werkzeuge		Wm+20	10 MC _r
allgemeine Baustoff-Verarbeitung		Wm+20	15 MC _r
Bodenfahrzeug Technik		Wm+20	20 MC _r
Industrielle Chemie		Wm+20	25 MC _r
Hochenergie Technik	T-Level 4	Wm+20	30 MC _r
Gravitik	T-Level 4	Wm+20	50 MC _r
Raum- Boot/-Schiff Bau	T-Level 4	Wm+20	100 MC _r
Hyper Technik	T-Level 5	Wm+20	200 MC _r
Psi-Technik	T-Level 6	Wm+20	500 MC _r

Das Standart Bodenfort ist natürlich je nach Umge-bung von Mauern und Gräben umgeben, oder Teilweise unterirdisch.

Auch gehören Licht-anlage, Interne Komu-nikation, Alarm-Anlagen , Kantienen, WCs ... dazu.

Zum Raumhafen gehören natürlich Passagier-Sensoren, Info-Computer, Bars, Sanitäre Einrich-tungen, Polizei Stationen, große Parkplätze für normale Autos, kleine Läden für Kundschaftt und was man halt so am Raumhafen braucht.

Industrie Komplexe bestehen aus mehreren Gebäuden, Werksahallen, Lager Hallen, Müllverlade-Station, Kran und Transport Anlagen, u.ä.

Sollte jemand vorhaben, gezielt nur Teile Der anlage an zu greifen gibt es eine Einfache Faustregel große Gebäude ca 20% (Werkshalle) standart Geb. ca 10% (Büro / Großturm) kleine Gebäude ca 5% (Garage/ Geschützturm) Räume ca 1% (???) der Gesamt FSP der Anlage.

Aber eigentlich ist soetwas doch viel zu Schade zum Zerstören, oder ?

Der Standard Wohnkomplex (Tech Level 3) Preis 0,5 MCr & 1 KCr / Punkt

Zentrale	1 Hausmeister	Crew	0				
Sensoren	+0 intern;						
Kom	+0 intern;						
ECM	nein						
E-Verbrauch	0,1 E	Notenergie	IOE				
Struktur	100 FSP	Panzerung	50 FSP	Schutzschirm	nein		
Quartiere	300	Garagen	100	Hangars	nein	Landefeld	nein
S-Inf-Wa	Türme	nein	Türme (IE)	nein	Groß-Türme (IOE)	nein	

Die Quartiere verfügen über volle Sanitäre Ausrüstung und Unterhaltung-Kommunikation.

Deis hier sind reine ziviele Anlagen, von denen es mehrer innerhalb einer Stadt gibt.

Dazwischen sollte es Straßen und Transport-System-Anlagen geben.

Der Standard Büro-Komplex (Tech Level 3) Preis 0,8 MCr & 1 KCr / Punkt

Zentrale	1 Hausmeister	Crew	0				
Sensoren	+0 intern;						
Kom	+0 intern;						
ECM	nein						
E-Verbrauch	0,1 E	Notenergie	IOE				
Struktur	100 FSP	Panzerung	50 FSP	Schutzschirm	nein		
Büros	400	Garagen	400	Hangars	2	Landefeld	nein
S-Inf-Wa	Türme	nein	Türme (IE)	nein	Groß-Türme (IOE)	nein	

Hinzu kommen natürlich noch die Parkplätze an der Straße, und den vorgezogenen Freien Parkplätzen. Die Büros sind 1 Raum-1, Geschäftsräume 5, Großraum-Büros 10-20 groß.

Der Standard Einkaufskomplex (Tech Level 3) Preis 2 MCr & 2 KCr / Punkt

Zentrale	1 Hausmeister	Crew	0				
Sensoren	+0 intern;						
Kom	+0 intern;						
ECM	nein						
E-Verbrauch	0,5 E	Notenergie	IOE				
Struktur	300 FSP	Panzerung	50 FSP	Schutzschirm	nein		
Geschäfte	200	Garagen	1000	Hangars	nein	Landefeld	1
S-Inf-Wa	Türme	nein	Türme (IE)	nein	Groß-Türme (IOE)	nein	

Die Geschäfte sind natürlich unterschiedlich groß
1 Raum-1, Geschäftsräume 5, Großraum-Geschäfte 10-20, Multiplexe 50-200.

Der Standard Hospital-Komplex (Tech Level 3) Preis 15 MCr & 15 KCr / Punkt

Zentrale	5 Techs	Crew	200				
Sensoren	+0 intern						
Kom	+0 intern						
ECM	nein						
E-Verbrauch	5 E	Plasmareaktor	IOE	Notenergie	400E		
Struktur	100 FSP	Panzerung	200 FSP	Schutzschirm	nein		
Quartiere	200	Garagen	100	Hangars	10	Landefeld	1
S-Inf-Wa	Türme	nein	Türme (IE)	nein	Groß-Türme (IOE)	nein	

Hier gibt es Medizinische Wms von +10 bis +30, je nach Problem

Der Standard Versorgungskomplex (Tech Level 3) Preis 5 MCr & 5 KCr / Punkt

Zentrale	5 Techs	Crew	10
Sensoren	+0 intern;		
Kom	+0 intern;		
ECM	nein		
E-Verbrauch	0,1 E	Plasmareaktor	IOE Notenergie 4000E
Struktur	200 FSP	Panzerung	500 FSP Schutzschirm ISO FSP / +1/Rd
Quartiere	0	Garagen	50 Hangars 1 Landefeld nein
S-Inf-Wa	Türme nein	Türme (IE)	2 Groß-Türme (IOE) nein

Wasser, Energie, Luft, Wärme, Recycling. Die sogenannten Stadtwerke
Die Crew ist eigentlich mehr zur Externen Problemlösung nötig.

Der Standard Farmkomplex (Tech Level 3) Preis 2 MCr & 2 KCr / Punkt

Zentrale	5 Techs	Crew	100
Sensoren	+0 intern;		
Kom	+0 intern;		
ECM	nein		
E-Verbrauch	0,5 E	Plasmareaktor	IE Notenergie IOE
Struktur	500 FSP	Panzerung	100 FSP Schutzschirm nein
Quartiere	1500	Garagen	50 Hangars 1 Landefeld 1
S-Inf-Wa	Türme nein	Türme (IE)	nein Groß-Türme (IOE) nein

Es ist eine große bebaute Fläche, mit wenigen festen Gebäuden.

Der Standard Stadtschutzschirm (Tech Level 3) Preis 25 MCr & 25 KCr / Punkt

Zentrale	5 Techs	Crew	0
Sensoren	+0 1 Lsec / Raum;	100 km Luft;	10 km Boden
Kom	+0 10 Lsec / Raum;	1000 km	64 Kanäle
ECM	+0	10 km	
E-Verbrauch	5 E	Plasmareaktor	IOE Notenergie 400E
Struktur	50 FSP	Panzerung	100 FSP Schutzschirm 300 FSP / +3/Rd
Quartiere	0	Garagen	10 Hangars 1 Landefeld nein
S-Inf-Wa	Türme nein	Türme (IE)	4 Groß-Türme (IOE) nein

Der Schutzschirm überspannt eine Fläche, von ca 10 km Durchmesser

Der Standard (Tech Level) Preis MCr & KCr / Punkt

Zentrale		Crew	
Sensoren			
Kom			
ECM			
E-Verbrauch	E	Plasmareaktor	E Notenergie E
Struktur	FSP	Panzerung	FSP Schutzschirm FSP / + /Rd
Quartiere		Garagen	Hangars Landefeld
S-Inf-Wa	Türme	Türme (IE)	Groß-Türme (IOE)

Modifikationen

Punkte	???		
-20	keine Inneneinrichtung		
-5	Plastik Inneneinrichtung		
5	stabile Inneneinrichtung		
10	Qualitativ gute Inneneinrichtung		
20	besondere Inneneinrichtung		
50	Luxuriöse Einrichtung		
200	extravagante Einrichtung		
100	Tech Level 4 Voll-Robotronische Diener		
500	Tech-Level 3 Vollautomatisierung		
1000	Tech Level 4 Voll-Robot-Bedienung		
-500	extra klein	1%	Struktur, Panzerung, Waffen, Quartiere (o.ä.)
-250	sehr klein	10%	Struktur, Panzerung, Waffen, Quartiere (o.ä.)
-50	klein	50%	Struktur, Panzerung, Waffen, Quartiere (o.ä.)
+100	groß	150%	Struktur, Panzerung, Waffen, Quartiere (o.ä.)
+500	sehr groß	200%	Struktur, Panzerung, Waffen, Quartiere (o.ä.)
+2000	extra groß	300%	Struktur, Panzerung, Waffen, Quartiere (o.ä.)
+10000	riesig	500%	Struktur, Panzerung, Waffen, Quartiere (o.ä.)
-300	Wellblech-Baustiel	1/10	Struktur, Panzerung
-200	Dünwand-Schnellbau	1/4	Struktur, Panzerung
-100	weiche Struktur	1/2	Struktur, Panzerung
+100	harte Struktur	2	Struktur, Panzerung
+250	gepanzerte Struktur	3	Struktur, Panzerung
+500	schwer gepanzerte Struktur	4	Struktur, Panzerung
+300	unterirdisch	Panzerung	+100 FSP
+500	tiefebunker	Panzerung	+500 FSP
10	Befestigte Sicherheits-Stationen		
15	geschlossene Anlage		
20	zusätzlicher Infanterie-Waffen-Wachturm	10 FSP, Crew 5	
35	zusätzlicher IE-Geschützturm	15FSP, Crew 1	
50	zusätzlicher IOE Geschützturm	20 FSP, Crew 2	
10	kleiner Schutzschirmgenerator	10 FSP für ein Teilgebäude	
15	Schutzschirm	+10FSP für Gesamtkomplex (maximal + (10x Techlevel)FSP)	
	Wrbrauch IE je angefangene	100 FSP	
10	kleine Med Station	Wm+10	
15	vollautomatische Werbeflächen		
25	künstliche Begrünung		
5	Lichtschutz-Verglasung		
10	Einbruchssichere Scheiben		
25	gepanzerte Scheiben	15FSP	
25	Giftgas-Leitsysteme		
25	Stunschock bojen verteilt.		
50	Selbstreinigungsanlage		
50	Giftgasfiltersysteme		
100	LEH-Anlage je 100 Lebewesen.		

Billig-Serie
bis 300 Punkte

Massenfertigung
bis 2000 Punkte

Limitierte Serie
bis 5000 Punkte

Darüber hinaus nur
Einzelfertigung, Prototyp,
oder erste/zweite Test-
version.

Diese Punkte beziehen sich
ja meist auf ganze
Komplexe, und einzelne
kleine Wohnhäuser sind
nicht gerade die Stärke des
Systems, aber alles in allem
müßte es möglich sein so
ziemlich alles zu bauen,
selbst, wenn dafür erst
einmal ein neues Standart
gebäude kreiert werden muß

Ach ja, die 10% mindes-
Preis-Bindung ist immer
noch aktiv. Man bekommt
also bei -2000 Punkten
kein geld heraus.

Modifikationen (Nachteile)

Punkte	???
-1	Farbe unregelmäßig
-1	Fenster schlecht zu säubern
-1	Konstruktion erscheint schief
-1	stark verwinkelte Wege
-1	Flure und Treppen zu klein für große Wesen & Schränke.
-1	Treppen ungewöhnlich steil, oder flach
-5	Lärmedämmung unzureichend
-5	Wärme/Kälte-Isolation unzureichend
-5	zu wenig Energie-Anschlüsse in den Zimmern
-5	Kommunikations-Einbauten nur an zentralen Punkten
-5	Sanitäre Räume zu klein
-5	verwendete Stoffe sind gesundheitlich bedenklich
-5	kein Lagerraum Keller verfügbar
-5	Türen aus dünnem Plastik Rs 1/1
-10	Haus ist sehr hellhörig
-10	Wärme / Kälte-Dämmung nicht vorhanden
-10	keine Heizung
-10	keine Kühlung
-10	keine Kom-Einbauten
-10	keine Sanitären Räume eingebaut
-10	Fensterscheiben vollkommen undurchsichtig
-10	Fenster durch Mauer ersetzt
-10	10 % Panzerungsschwachpunkt
-10	keine interne Löschmöglichkeit
-10	Klima-Anlage arbeitet fehlerhaft
-10	LEH arbeitet fehlerhaft (nur 80%)
-10	Wände aus Pappmaschee Rs 1/1
-15	keine Fenster, sondern Löcher
-15	Statik bedenklich FSP x 1/2
-15	20 % Panzerungsschwachpunkt
-15	Verwendete Stoffe sind mindergiftig (a) in 30 Tagen
-15	LEH ist Bakterien-Anfällig
-15	interner Feuerschutz fehlerhaft, (bei Feuer doppelter Schaden)
-15	LEH arbeitet fehlerhaft (nur 50%)
-20	30% Panzerungsschwachpunkt
-20	Keller zu niedrig für normale Personen max Stat 6
-20	Verwendete Stoffe sind giftig (a) in 1W6 Tagen
-20	Pilzbefall in den Wänden
-25	keine Energie-Versorgungsleitungen
-25	einige Räume sind nur durch Wartungsschächte zu betreten
-25	Statik sehr fragil (Kritische Treffer 2 mal auswürfeln)
-25	interner Feuerschutz totaler Fehlkonstruktion. (bei Feuer, Totalschaden)
-25	Heizanlage stark explosionsgefährdet.

Diese Nachteilspunkte können sowohl zum verbilligen, als auch bei gewürfelten Problemen verwendet werden.

Natürlich kann man etwas was in dem Haus gar nicht vorhanden ist wieder durch Nachteile verschwinden lassen.

Aber Häuser sind sowiso etwas anders geartet, als Fahrzeuge, obwohl hier dieselben Regeln gelten. Es gibt einfach zu viele davon nebeneinander. Deswegen wird es hier fast nur vorkommen, daß aus dem Handgelenk bestimmt wird, was es dort gibt.

Technik

Was und wie sie angeblich funktioniert.

Natürlich hängt die Technik davon ab, wer sie versucht zu bauen.

Hier gibt es verschiedene Tech-Level, welche den Stand der Produktions-Fähigkeit, nicht aber des Wissens anzeigen. Es mag also durchaus möglich sein, daß es erfahrenes technisches Personal auf Welten mit niedrigem Tech-Level gibt, aber um wirklich High-Tech produzieren zu können fehlen Maschinen und Werkzeuge.

Deswegen wird es viele verschieden Mikro-Elektronik-Werkzeuge geben, welche für Arbeiten notwendig sind, und sich in Werkzeug-Kästen befinden, welche von Charakteren 10mal pro Tag benutzt werden, ohne, daß der Spieler jemals davon gehört hat, noch auch nur eine Ahnung hat, wie sie funktionieren. Dies sollten die Charaktere kennen, und eine Probe auf das Verstehen von Standard Werkzeug wäre wohl Routine (+50), sollte sie einmal notwendig werden.

Viele Technische Fertigkeiten überschneiden sich sogar.

Z.B. beinhaltet Raumschiff-Technik sowohl Hyper-Technik, als auch Mechanik.

Es ist nur so, daß man gewohnt ist mit bestimmten Standard Bauteilen zu arbeiten, und würde bei anderen Anlagen (z.B. Haus-Installationen) Erschwerungen von -30 bis -100 haben. Es ist weniger so, daß man die Dinge von Grund auf bauen könnte, als sie als Fertig-Komponenten einbauen zu können. Auch können bestimmte Reparatur-Probleme unterschiedlich schwer sein, je welche Art von Problemen es gibt (Panzerung Bonus; Linear TR Malus)

Hyper-Technik hingegen kennt die Grundprinzipien besser, und läßt sich auf alle Hyper-Tech-Systeme verwenden, ohne große Erschwerungen. Andererseits ist es schwer mit dieser Fertigkeit einen Tür-Servo zu reparieren.

Die Überlappungen sollten nach dem Prinzip gehen, ist die Fertigkeit auf das Problem zugeschnitten, dann soll es leichter sein, als wenn es ein eher unübliches Problem ist, aber mit sehr hohen Werten braucht man eigentlich nur wenige Fertigkeiten. Alles in allem darf man dann noch mit den Arbeits-Zeiten herumspielen u.ä.

Zusätzlich soll es möglich sein durch das Verwenden von zusätzlicher Zeit, besserer Ausrüstung, klugen Ideen und andere Arten von Lösungs-Möglichkeiten so viele Bonies zu bekommen, daß die Sache zu einem Routine-Job wird.

Ja, daß geg überhaupt nicht mehr gewürfelt werden muß, selbst wenn dies heißt, daß die Charaktere zu fünf am Triebwerk gearbeitet haben, und die zusammengesetzte Schaltung zehn mal auseinander genommen haben, weil sie nicht zu 100% funktioniert hat. Letzendlich schaffen sie es dann nach 18h Arbeit. (Mit tiefen müdigkeits-Ringen unter den Augen, oder voll ausgeschlafen, weil sie sich dafür eh drei tage Zeit genommen haben.

Z.B. kann man auch von anderen Erstellte Bau-Pläne benutzen, welche einem helfen fremde Bauteile zu verstehen, und den Computer seine Eigendiagnostik mitlaufen lassen, um Fehler schneller zu finden.

RAUMSCHIFF-TECHNIK

Das **Antigrav-Triebwerk** beinhaltet sowohl den Effekt der Druck-absorption (Beharrungs-Kräfte minimieren) #, als auch eine Masse-Trägheits-Reduktion (Gewicht und Masse verringern). Dies ist Teil der Hyper-Physik, und nur mit einem Wust von Fachbegriffen zu erklären, aber grob gesagt setzt man mit einem Trick durch ein energetisches Feld auf Subatomarer Ebene die einfachen Gesetze der Physik außer Kraft, dadurch daß man die Massen-Anziehung gegen sich selbst wirken läßt. So werden aus Triebwerken mit einer Schubkraft von $1g$ ($10m/s^2$) Schubwerte von 1 Klick/ Rd^2 ($3000 km/ (10sec)^2$) ca $300\ 000g$ erzielt. Dies bedeutet, aber auch, daß A-Grav-Aussetzer ein Schiff hilflos mit 8 bis $12 g$ manövrieren lassen. Es darf dabei keine Jagtpilot-Proben machen. Künstliche Schwerkraft bis zu „normal-Schub“ in g ist mit einem funktionierenden Triebwerk möglich.

Schutzschirme sind Energie-Blasen mit einer bestimmten Oberflächenstruktur, welche ähnlich einer Seifenblase ein eigenen Festkörper ähnlichen Aufbau haben. Die Strukturen „Energie-absorbierend“ und „ballistisches Prallfeld“ sind einzeln sehr stabil, aber wenn gleichzeitig aktiv, dann stören sie sich gegenseitig, und bei Treffern sind die zusätzlichen Energie-Entladungen durch reibende Schirm-Strukturen so groß, daß der absorbierte Schaden die 5 fache Menge an Schirm zerstört. Andererseits kann man Schutzschirme auch noch anders nutzen.

Energie-S für Feuer-Löschen und Material abkühlen bis $10\ ^\circ C$. Ball-S. um Schallwellen zu erzeugen.

Bei ballistischen Prallfeldern kommt alles durch, was langsam genug ist ($5 m/sec$), oder kann sich annähern.

Dadurch ist andocken möglich. Schutzschirme können eng am Schiff anliegen Durchmesser $+5\%$, oder weit ausgedehnt sein Durchmesser $+200\%$. Es gibt immer einen gesamt Energie-Blasen Energie-Speicher, der für beide Strukturen verwendet wird, und nur die Oberflächenstruktur ändert sich. Doppel Trippel und Quadro-Schirme haben verschiedene Frequenzen und Blasengrößen, welche aber durch einen gemeinsamen Speicher simultan geschaltet werden.

Desweiteren ist die **Panzerung** von Schiffen in der Lage im Leerraum mit Kleinst-Meteoriten auch ohne Schutzschirm fertig zu werden. Das liegt an einer metallischen Besonderheit der Panzerung, welche bei solch einem Aufprall eine kleinst-Explosion auslöst, welche den Meteoriten desintegriert. Seltsamerweise hat diese hervorragende Meteoriten-Abwehr aber einen Schwachpunkt, den Ultra-harter Stahl nicht so hätte, denn mit relativ langsamen Geschossen wie z.B. Gewehr-Kugeln löst man manchmal diesen Effekt auch aus (FSP-Schaden bei Infanterie-Waffen).

Hyper-Triebwerke und **Linear-Triebwerke** sind High-Tech mit viel Micro-Elektronik.

Als Linear-Hyper-Pilot setzt man sein Gehirn über einen teil-Psionischen Sensor-Helm in Verbindung mit dem Schiff, wodurch das Schiff zum Körper wird während der eigentliche Körper nur noch einem Kopf ähnlich eingeschränkt bewehrt wird. Beim Gleiten in den Hyperraum ist eine Probe auf Hyper-Pilot notwendig, welche bei unterladendem Triebwerk um $Wm-l$ je 1% weniger als 100% modifiziert wird. Danach ist man in einem 3 dimensionalem Meer voller Wellen, Farben, Wänden, Strudeln, Nebeln, und Wirbeln. Vereinzelt sieht man entfernte Sonnensysteme als rote/grüne/blaue/violette Bälle.

(Die Bälle haben einen Durchmesser von ca 2 Licht-Tagen) Dort hindurch zu Fliegen ist wie mit einem kleinen Boot übers offenen Meer zu fahren. Dort hinein wirken Sonnen, Ionen-Nebel, Raumverzerrungen, schwerst-Gravitationen, ... usw, und machen einem Piloten das Leben schwer. Hyper-Pilot-Probe E $1lj/h$, gE $1W6 lj/h$, kE $10 lj/h$...

Statt nach Sicht zu Fliegen (zum nächsten Ball) und nur ungefähr dort heraus zu kommen, kann man aber diese Wellen zu berechnen, sich und sein Schiff in eine Kugel aus Energie verwandeln, sie durch den Hyperraum werfen ($1 sec$) „Ein Gefühl, wie durch durch Watte gehen“ und wieder zurrück verwandeln. Zwar wird man durch die Wellen im Hyperraum abgelenkt, aber es ist wohl eher wie U-Boot-Fahren. Man fährt blind geradeaus, und hofft richtig Navigiert zu haben, nur schneller.

Bei unterladendem Triebwerk ist eine zweite Probe ohne Schadens-Modifikationen notwendig. Chance ist der Prozentuale Anteil an Ladung (in%) z.B. leer 0% , voll (auto Erfolg), $10min = 10\%$. Ein Erfolg läßt den Sprung normal klappen, und nur die Astrogations-Probe entscheidet über den Erfolg.

Eine Mißerfolg, kein Sprung, Entladung $1W20\%$

Ein schwerer Mißerfolg, kein Sprung, voll entladen -10% Hyper TR Reichweite (Schaden)

Ein Kritischer Mißerfolg, Sprung erfolgt, Fehl-Sprung 50% Hyper Triebwerk ausfall.

Zusätzlich haben diese Fehl-Sprünge noch andere Effekte.

11	Rück-Kehr	1W6 Klicks	Entfernt	1 FSP intern	1 sec Transfer Zeit
22	Rück-Kehr	2W6 Klicks	Entfernt	2 FSP intern	1 sec Transfer Zeit
33	Rück-Kehr	3W6 Klicks	Entfernt	3 FSP intern	1 sec Transfer Zeit
44	Rück-Kehr	1W20 Lsec	Entfernt	4 FSP intern	10 sec Transfer Zeit
55	Rück-Kehr	1W20 Lh	Entfernt	5 FSP intern	10 sec Transfer Zeit
66	Rück-Kehr	1W20 LTage	Entfernt	6 FSP intern	1 min Transfer Zeit
77	Rück-Kehr	1W% LWoch	Entfernt	7 FSP intern	1 min Transfer Zeit
88	Rück-Kehr	1W% Monate	Entfernt	8 FSP intern	1W6 min Transfer Zeit
99	Rück-Kehr	1W% LJahre	Entfernt	9 FSP intern	1W6 min Transfer Zeit
100	Rück-Kehr	Galctic	Entfernt	10 FSP intern	2W6 min Transfer Zeit

Wenn die Transfer Zeit zu lange wird bewußtlos nach Ko x20sec wegen der Unfähigkeit zu atmen (plus 1h Bewußtlos pro fehlendem Ko Punkt) und ernste Probleme nach Ko x 1 min (heilbar, oder regenerierbar, aber problematisch)

Zusätzlich hinterläßt ein springendes Schiff eine Schockwelle, an dem Ort, wo es losspringt, welches für Infantristen gefährlich ist. Aus einem Hangar zu springen verursacht also Schaden (80% Probe)

Boote (Lichtjahre x 1W6) TP, Schiffe (Lichtjahre x 2W8) TP, Großraumer (Lichtjahre x 3W10) TP

Hyper-Raum-Pilot Raol mit seinem Rauboot „Silber-Fisch“ Cobra.

Einsteigen (1min), langsames Hochfahren des in Breitschiff stehenden Reaktors und Triebwerk (ein paar Minuten) vorsichtiges ausschläusen (1 min), volle 100 min Hyper Triebwerk laden (hätte er schon im Hangar tun können).

Während diesen Astrogations Probe (2 min) für den Kurs, Schutzschirm laden und ein Pläuschchen mit dem Kom Offizier.

Dann endlich... (Hyper-Pilot Probe/Erfolg 1Lj/h x 1,5 Lj = 90 min)...

Er taucht ein in den in allen Regenbogenfarben schillernden Hyperraum, während die Passagiere eine Verschiebung im Licht-Spektrum erkennen. Es scheint alles in Richtung grün verschoben zu werden, Kontraste werden undeutlicher, und teilweise sind infra-rot und Ultra-Violett sichtbar. Von den Passagier-Sesseln sieht man, daß das Boot dauernd die Richtung zu ändern scheint, so als ob es einen Hindernislauf absolviert. Nach mehr als einer Stunde ist dann ein blauer Ball erkennbar, welcher immer näher kommt. Irgentwann wird er schnell größer. Raol wartet bis zur letzten Sekunde und erst als er in den Ball eintaucht gleitet er aus dem Hyper-Raum hinaus. er ist noch ein paar Licht-Stunden von der Sonne entfernt. (Astrogations-Probe von vor dem Flug E 1W10 Lh; gE 1Lh, kE 1W% Lsec; M 1W% Lh; sM falsches System angefliegen, benachbart; kM falsches System weit entfernt)

Er hätte auch einen Sprung berechnen können 10 bis 60 min, und dann in das System hinein-springen.

Meist auf 1 Lh Entfernung von der Sonne. von dort aus ca 50 Lmin zum Planeten.

Bei Schub 8 bis 50% C ca (60Rd) 10 min beschleunigen und 20 min bremsen, was ca 10 lmin Entfernung überbrückt, sowie 40 Lmin x 50% C = 90 min gesammte Normalflug Zeit.

Andocken ohne Zeit-Druck 1 min (keine Probe) das war's dann.

Es gibt da noch die Wurmloch Hyper-Tunnel.

Meist in der Nähe von Sonnen mit hohem Energie-Gehalt (weißer Zwerg, Radio-Sterne,...). Die entsprechende Sonne hat das Wurmloch dann eingefangen, und es befindet sich im Hyper-Raum dort, wo die Sonne im Normalraum ist.

Möglichkeit A Linear Flug Hyper Pilot Probe

Fehlschlag 1W% En & 1W% Ball FSP Schaden durch Hitze.

Möglichkeit B Hypersprung Astrogations-Probe Wm-20

Fehlschlag 2W% En & 1W% Ball FSP Schaden durch Hitze.

Möglichkeit C Hyper-Raum Tor ist installiert Piloten Probe W-S je Klick/Rd mehr oder weniger als 10.

Fehlschlag : erneuter Anflug, wenn nicht in die Sonne gestürzt.

(S W% En & SW% ball FSP)

Das positive ist, daß diese Tunnel eine Länge von 10 bis 10 000 000 Lj lang sein können, und man sie mit 100 Lj/h durchfliegt. Sollte man weiter beschleunigen.

x2, x10, x100 benötigt man am Ende des Wurmloches eine Hyper-Piloten-Probe mit Erfolg, gutem Erfolg, K Erfolg um keinen Linear-Flug-Fehl-Schlag zu erleiden.

TSK Tief-Schlaf-Kammern & Rettungs-Kapsel (Eis-Fach)
Frieren durch Schock-Gefrierung ein, und brauchen erst wieder Energie zum Auftauen.
lange aufwach-Zeit „in Stunden“

Cryo Tief-Schlaf Kammern & Rettungs-Kapseln (Kühlschrank)
Frieren schonender ein, und wenn sie O,IE/ Tag (Notreserve IOE) nicht Energie-Los werden ist die Aufweckzeit „in Minuten“ relativ kurz.
Sollte die Energie ausfallen, werden sie zu TSKs.

Stasis Tiefschlaf-Kammern & Rettungskapseln (Sanduhr)
halten die Zeit partiell an und benötigen dauernd Energie I E pro Tag (Notreserve IOE).
Sollten sie energie-Los werden wird der Insasse wohl wach.
Dafür gibt es praktisch keine Aufweck zeit.

Tiefschlaf-Kammern verbleiben in einem gepanzerten Raum, wähen Rettungskapseln in der Regel ausgeschäust werden. und im Raum einen Notpeilsender aktivieren. Rettungskapseln können, müssen aber nicht den Insassen einschläfern, und besitzen eine eigenes Triebwerk (1 Klick/Rd IORd) und ermöglichen somit teilweise Notlandungen.
Sie haben wie ein Tropedo 3 FSP Struktur, aber eine 34,67,100% Chance bei Treffern den Insassen sterben zu lassen, weil der Druck-Körper sich auflöst, o.ä.
Die normale LEH (Lebenserhaltung beträgt 5h.

Notenergie ist ein Akku, welcher dann eingesetzt wird, wenn die Haupt-Energie-Versorgung und das Reserve System ausgefallen sind. Notenergie ist sogar Teilweise resistent gegen Ionen-Treffer. Sie wird nicht entladen, sondern kann nur nicht eingesetzt werden.

LEH	IE/IOTage je Person
Waffen	~E pro Schuß/Salve
Schuttschirme, Triebwerk	~E/ Rd (10sec)
Natbeleuchtung & Computer	IE/Tag
Normal-Raum Not-Funk	IE/IO Tage
Hyper-Raum Not-Funk	IE/Tag

Dies sind alles nur ungefähre Schätzungen, und sollen Tendenzen aufzeigen.

Hyper-Kom-Strahlen sind eigentlich keine echten Straßen, sondern Sende und empfangs-Stationen, welche in einem Abstand von ca 1 Lj im Leer-Raum schweben, und Text-Nachrichten mit 1 Lj /h weiterleiten.
Diese Nachrichten sind dadurch relativ leicht zu empfangen, und eine Verschlüsselung muß durch Cryptographie erfolgen, da sich die Nachrichten selbst nicht Codiert-Verschlüsseln lassen, und Hyper-Com Geheimfrequenzen sind der Witz mit dem alten Bart, genauso wie unsichtbares grünes Licht.

Sensoren sind mehr als nur Radar, Massetaster, Energie-Taster, Vitalsensoren, Optotronik, Akustik Sensoren, Hyperwellen Scanner Normal-Raum-Krümmungs-Messer, Zeitverschiebungs-Messer, Submolekül-Taster, Energie-Reflektions absorber, ... usw.

Wenn es heißt, „Die Sensoren sehen nichts“, heißt das nicht „schwarzer Bildschirm“, sondern eher wie ein Fernseher bei Gewitter auf dem nur noch Schnee zu sehen ist, und in dem manchmal _Strukturen aus zu machen sind. Die Sensoren stellen für mehrere DinA4 Seiten Informationen zur Verfügung, aus denen der Sensor-Offizier dann heraus entscheiden soll, was es wohl ist, und ob es nicht nur die eigene Schiffs-Signatur ist.

Und je mehr Informationen man herausfiltert, desto wahrscheinlicher übersieht man wichtige Details, da diese mit heraus gefiltert werden. Denn eigentlich hat es ja seinen Sinn, daß diese Sensoren so empfindlich sind, um alle Sensor-Schluckenden und Emmissions-Vermeidenden Maßnahmen zu übertreffen. Das bedeutet, daß eine abgefeuerte Laser-Pistole neben dem Schiff genauso gut angepeilt werden kann, wie das Schiff selbst, obwohl es ja so viel größer ist.

Optotrinische Sensoren können auf größere als angegebene Entfernung Dinge sehen, aber die Zeitverzögerung und Auflösung läßt sie nur stehende, oder sehr große Objekte gut erkennen. Die Reichweite beträgt dafür aber geg auch Lh.

Zeitverzögerung durch Geschwindigkeit. (frei nach Stardust & Bright Suns)

Zeitempfinden	bei	Geschwindigkeit	(☐) Zeitreise-Tabelle 1W100 mal (1W8 Wahl)
100%		0-40% C	1 Stunden
95%		41-70% C	2 Tage
90%		71-85% C	3 Wochen
85%		86-92% C	4 Monate
80%		93-96% C	5 Jahre
75%		97-98% C	6 Jahrzehnte
70%		99% C	7 Jahrhunderte
60%		99.6 %C	8 Jahrtausende
50%		99.9 %C	
30%		99.99 % C	
10%		99.999% C	(Und wie kommt man wieder heimwarten!)
1%		99.9999% C	Aber welcher Antrieb schafft mehr als 100% C.
(☐) Zeitreise		über 100% C	

Raumschiff-Größenklassen

Typ	Länge(m)	Breite(m)	Höhe(m)	Masse	WM Ziel
Mini Missel	0,2	0,1	0,1	50 kg	-30
Rakete	0,5	0,2	0,2	200kg-25	
Torpedo	1	0,3	0,3	500kg	-20
kl Drone	0,6	0,6	0,5	400kg	-20
std Drone	1	1	1,5	1t	-15
g Drone	2	2	2	3t	-10
s.g. Drone	5	4	3	10t	-5
kl Raumboot	6	2,5	2	10t	-5
std Raumboot	10	4,5	3	40t	0
g. Raumboot	20	8	4,5	160t	+5
s.g. Raumboot	30	15	7	600t	+10
kl Raumschiff	60	30	10	2500t	+15
std Raumschiff	100	50	15	10 kt	+20
g. Raumschiff	180	80	22	40 kt	+25
s.g. Raumschiff	300	120	30	160 kt	+30
kl Großraumer	500	200	50	600 kt	+35
std Großraumer	700	280	65	2,5 Mt	+40
g. Großraumer	900	420	80	10 Mt	+45
s.g. Großraumer	1200	600	100	40 Mt	+50

kl Station	500	500	200	160 Mr	+55
std Station	750	750	300	600 Mr	+60
g.Station	1000	1000	450	2500 Mr	+65
s.g. Station	1400	1400	650	10 Gr	+70

Natürlich sind dies nur Beispiele , und bei einem Massen-Faktor von ca 4 je Klassen-Sprung ist es klar, daß ein Schiff welches an der Unteren Grenze der Größen Klasse rangiert auch fast nur 1/4tel der Masse eines Schiffes der selben Klasse haben kann, wenn dieses dann an dem oberen Ende verweilt. Aber eigentlich ist dies völlig unerheblich, denn es sind die Kampf-Werte auf die es ankommt, und alle anderen Rechnungen wie z.B. Masse u.ä. machen eh nur Charaktere, denn für sie ist es ein Unterschied.

Natürlich haben Schiffe **Frachträume**, und viel größere **Hangars**. Manchmal wird dort drin auch **Wahre** gelagert. Aber erstens muß sie von Hand verladen werden (Arbeit) , zweitens wenn sie nur gestapelt wird, und es zu Grav-Problemen, oder Triebwerks-Treffern kommt, wird sie dabei vielleicht beschädigt, weil nicht gesichert, und zuletzt kann man einen Hangar nicht auf jegliche notwendige Temperatur oder Luft-Feuchtigkeit einstellen. Dafür sind dort aber Energie-Lade-Leitungen für Raumboote, Schränke für Not-Anzüge und Werkzeug, Waffen-Transport-Arme, Anti-Radioaktivitäts-Duschen Emitter, Ball-Netzfeld für kleine Rammings, u.ä. . Leider sind diese Hangars nicht so gut gegen Strahlung geschützt wie z.B. Frachträume. Natürlich kann man in einem Hangar nicht nur Raumboote, sondern auch Fahrzeuge unterbringen. Dabei sollte man gesunden Menschen-Verstand zu Rate ziehen.

Es ist übrigens erlaubt noch mehr **Freiräume** im Schiff zu haben, wie z.B eine **Werkstatt** und eine **Waffenkammer** für Torpedos und Raketen. Auch dürfen Triebwerke unterschiedlich viel Platz einnehmen. (verschiedene Typen und Tech-Lvl) Es könnte z.B. eine Unannehmlichkeit sein, wenn die Werkstatt ausgebaut wurde, um für eine kleine medizinische Station Platz zu machen.

HYPERFLUG

A) Transistions-Sprung (Wird meist benutzt)

Zeitlich ca 1 Sec im Hyperraum, wie durch Watte gehen.

Berechnungsprobe „Astrogation“ wegen Ungenauigkeit F.: Flaches Ziel, oder mehrere Lichtjahre Falsch

E.: 1 L-min/ L-Jahr gE.: 1 L-sec/ L-Jahr kE.: 1 Klick/L-Jahr M.: 1 L-h/L-Jahr SM.: 1W100 L-Tage/L-Jahr

Deswegen gibt es Sprung-Staffeln mit ca 5-20 Sprüngen im Standard abstand Verfahren und Nachrechnen der Koordinaten.

Wm+30 & 4W6 h Zeit (Sprunganzahl um 1W6 erhöht) einfache Berechnung ca 1 min je L-Jahr

(Hypersprünge sind in bis zu 1-2 L-Jahren Anmelbbar, und in 1 Lh je L-sec Sensor Berechenbar-Erfäßbar.

Großraumer verursachen beim Hypersprung einen sehr starken Hyperabdruck, der eine Schockwelle innerhalb einer L-h erzeugt, die auch ohne Sensoren gespürt wird.)

B) Linearflug (Kann jedes Hypertriebwerk)

gilt als ungenau. Zeitlich 1 Probe je 8 h. „Hyperpilot“, oder keine Probe, wenn langsames Linear-Tr (24h/ L-Jahr)

E.: 1 L-Jahr/h gE.: 1W6 L-Jahre/h kE.: 10 L-Jahre/h M.: 1L-Jahr/ 1W6h

sM.: Crash mit Antriebs-Schaden 1W6 FSP-Raumboot, 1W20 FSP-Raumschiff, 1W100 FSP-Großraumer

F.: Falsches Ziel & 2te Probe für Wie schnell. „F-Wiederholung = Crash“

Abgeschaltete Triebwerke haben einen ähnlichen Effekt. Schutzschirme sind dgegen den Schaden aber wirkungslos.

Es ist das Fliegen durch einen 3 D-Wellenoberfläche eines Meeres, ohne die Möglichkeit des Tauchens.

Besonderheiten sind die Lichtverhältnissenach vorne in violetter Richtung, & nach hinten in roter Richtung. Sowie

Verschiebungen in der Akustik und Hall-Effekte. Diese Version benutzen Schmuggler gerne, weil der Eintritt schwer zu orten ist. (Man schleicht in das System. Großraumer die Schleichen hinterlassen einen Hyperabdruck, wie wenn ein Schiff springt.

Raumboot & Raumschiffe die schleichen sind nur in Sensor-Reichweite Aufgespürt. Ansonsten ist dafür ein gE.: in 1 L-min je L-sec & kE.: in 5 L-min je L-sec Sensorreichweite nötig.)

Da der Hyperraum selbst sehr unregelmäßig ist, benötigt man unterschiedlich viel Energie für den Sprung, oder um hindurch zu manövrieren. Deswegen können zwei parallele fliegende Schiffe unterschiedlich schnell sein.

Wenn jedoch das zweite ein Verfolger ist, so benötigt er nur eine schwere (Wm-10) Probe um mit entsprechender Geschwindigkeit zu folgen, selbst wenn das erste Schiff einen Kritischen Erfolg hatte.

Schutzschirme verhindern den 4D-Wandlungseffekt, welcher ein normales 3D-Wesen umwandelt, wobei es eine Dicke in Diesseits & Jenseits bekäme, und so alle Wände umwandern könnte. Daß man keine Luft mehr atmet, (und es auch nicht brauch) ist einer der Effekte, sowie daß Kommunikation nur Mental, aber nicht visuell, oder verbal funktioniert, obwohl man alle Strukturen „Sehen“ kann. Meist schließen sich hierbei die Gehirne der Lebewesen zu einem Intelligenzverbund zusammen, der aber zerbricht, wenn der Hyperraum verlassen wird, und die Erinnerung über gedachtes ist nicht verwertbar, weil ja in jedem nur Fragmente sind.

C) Hyper-Schnell-Strahlen & Wurmlöcher (kann man mit jedem Objekt)

Erlauben mit 10 L-Jahren/h zu fliegen, wobei am Ende des Tunnels keine Probe notwendig wird.

Linear-Triebwerke (oder Hyper-Tr) können höher beschleunigen auf 100 L-Jahre/h (E-nötig), 1000 L-Jahre/h (gE nötig) oder 10 000 L-Jahre/h (kE nötig) um einen Unfall zu vermeiden. Das Dumme ist, daß man nicht mehr bremsen kann.

Da die Enden von diesen Wurmlöchern immer in gravitations-Punkten (Sonne) beheimatet sind, bedeutet ein Unfall innerhalb einer Sonne heraus zu kommen. Ein Schiff braucht etwa 1W6 Rd um sich daraus zu befreien.

Dabei erleidet es vollen Energetischen und gewürfelten ballistischen Schaden, gegen den Schutzschirme wirken können.

Raumboot 40 & 2W20 Raumschiff 100 & 1W100 Großraumer 200 & 1W200

Wenden im Hypertunnel erfordert bei nur 10 L-Jahren/h schon eine schwere Wm-10 Probe mit folgenden Auswirkungen.

K-E.: Schutzschirm weggerissen gE.: Panzerung zerstört E.: Struktur zerstört (Wrack) M.: Desintegriert

Der Unterschied zwischen Warptunneln und Hyper-Straßen ist nur der, daß man Warp-Tunnel durch eine Komplexe Wm-30 Hyper-Pilotenprobe Treffen muß, um hinein zu kommen, und Hyper-Straßen eine Art Hyperdimensionales Tor haben, welches in die Sonne führt, und einen durch den heißen Bereich geleitet. Letzteres ist eine technische Installation. Dort kann man nur mit normalen Schubtriebwerken hinein & hinaus. Während beim Warptunnel man 1W6 Klicks über der Sonnenoberfläche wieder im Normalraum erscheint. In beiden Fällen sind die Sensoren für ca 10 Sec lang blind.

Der Anflug mit Normalschub ist nicht ungefährlich, da die Toore selten groß genug sind für sehr große Grobraumer, und somit ein kleines Ziel nur 10 Klicks von der Sonnenoberfläche entfernt darstellen.

Es ist dafür eine Pilotenprobe notwendig. Mit Wm-5 je Klick über 10, oder Wm+2 je Klick unter 10 Ein Vorbeiflug ist dann peinlich, wenn man nicht mehr bremsen kann (Sonnenufall gewürfelter En & Ball Schaden) und dabei Eine Probe mit Wm-5 je Klick über 0 nicht schafft um ab zu drehen. (Eintauchen in Sonne für 1W6 Rd)

KOMUNIKATION

Normalfunk ist Unterlichtschnell ca 100 Klicks / Sec und ist anfällig gegen ECM, radio-Sterne, Ionenwolken, EMP.... Er kann gezielt $\sim 1^\circ$, oder Rundum 360° gesendet werden mit sehr hohe Datendichte mit vielen Kanälen, viele Parallele Sendungen sind möglich.: Sprache, Bild, Text, Computer-Info, verschlüsselte Info

Hyperfunk ist überlichtschnell

(normal) mit Reichweite behaftet, wobei die Reichweite beider Kom-Anlagen nicht addiert werden darf, sondern der sendende die Reichweite bestimmt, und ist anfällig gegen ECM, Hyper-Effekte, Ionenwolken, Pulsare, schwarze Löcher.. Er kann gezielt $\sim 5^\circ$, oder Rundum 360° gesendet werden mit wenig parallelen Sendungen, aber guter Datendichte.: Sprache, Bild, Text, Computer-Info, verschlüsselte Info

(Linear) ist mit Geschwindigkeit und Reichweite behaftet und ist anfällig gegen ECM, Ionenwolken, Pulsare..... Er kann gezielt $\sim 0,001^\circ$, oder Rundum 360° gesendet werden, hat aber immer nur je 1 Kanal mit sehr geringer Datendichte wegen Hyperraum-Interferenzen. (§1 Sprache & Text mit Zeitfaktor 1; §2 Sprache & Text mit Zeitfaktor 2; §3 Sprache mit Zeitfaktor 3; A Ausbrennprobe notwendig)

Peilsignal	Reichweite in L-h	0,1E zusätzlich			
Direkt-Strahl	Reichweite in L-Monat	1E zusätzlich	Probe Kom Wm+10	1 L-Jahr/24h	§1
Rundum	Reichweite in L-Monat	10E zusätzlich	Probe Kom Wm+0	1L-Jahr/24h	§1
Hoch-Energie-Strahl	Reichweite in L-Jahren	5E zusätzlich	Probe Kom Wm+0	1 L-Jahr/h	§2 A
Hoch-Energie-R.	Reichweite in L-Jahren	50E zusätzlich	Probe Kom Wm -10	1L-Jahr/h	§2 A
Ultr-HÉ-Strahl	Reichweite in 10 L-Jahren	10E zusätzlich	Probe Kom Wm -20	1 L-Jahr/6min	§3 A
Ultra-HÉ-Rundum	Reichweite in 10 L-Jahren	100E zusätzlich	Probe Kom Wm -30	1L-Jahr/6min	§3 A

Ein Fumbel bei der Kom Probe hat Nebeneffekte. Zusätzliche Ausfälle, 1W6.

ab 1-Computer-Ausfall ab 2-Sensoren Ausfall ab 3-Besatzung verletzt je 1W6 leichte Wunden
 ab 4-Hyper-Tr Ausfall ab 5-Reaktor instabil (Ausfall) ab 6-Totaler Ausfall aller Energie-Systeme für 1W6h

Ausbrennprobe, eine zweite KOM-Probe mit Wm - (nötige)E ist fällig um eine Beschädigung des Gerätes zu vermeiden. Ein M bedeutet einen kleinen Ausfall, und ein SM, oder F bedeutet die Zerstörung desselben.

Die großen Kom-Strecken mit ihren Satelieten-Verbindungen zwischen den Systemen benutzen den Hoch-Energie-Strahl, und verschicken so Nachrichten, in Textformat, oder als gesprochene Version. Dabei haben sie aber nur eine verkürzte Reichweite, von 1 Lichtjahr, um viele Daten parallele zu schicken. Denn hierüber werden auch die Bank-Und Credit-Abgleich-Daten geschickt. Es ist zwar so, daß die Credits auf der extrem schwer zu fälschenden Karte sind, aber solche Sachen wie Sperrungen werden extra nochmal geschickt, und Planetenweite Geld-Transfers werden täglich auf die Reise geschickt. Dafür braucht man diese Verbindung eigentlich hauptsächlich. Diese Sateliten sind übrigens so gut in Kommunikation, daß sie alle nötigen Proben schaffen, (90% +Wm+20 bis +30"KOM"), und sie sind für diese Überlast ausgelegt, somit entfällt die Ausbrennprobe, solange nicht mehr als 5E aufgewand werden.

Schub-Triebwerke, Brems-Triebwerke und **Manöver-Triebwerke** gibt es natürlich viele verschiedene Versionen..

Manche davon basieren sogar auf unterschiedlichen Prinzipien. z.B.:

Photonen-Triebwerke	Abstrahlung von Photonen-Quanten
chemische Triebwerke	Verbrennung von expandierenden Gasen
Fusions-Schub-Triebwerke	Ausstoß Ultra-erhitzter Gase
Gravitron-Pulse-Triebwerke	künstlichverlegte Schwerkraft und Atom-Beschleunigung
Hyper-Ion-Pulse Triebwerk	ähnlich Gravitron -Pulse, aber 5D, nicht 4D
Hyper-Haken-Pulse Triebwerk	Ein Hyperenergetischer Strahl wird abgeschossen, und das Schiff daran eingeklinkt
usw...usw...usw...	

Fast jedes Schiff besitzt eine Kombination mehrerer Triebwerksarten, welche zusammen das Triebwerk ergeben.

Dabei sind Schubtriebwerke meist hinten angebracht, und das größte der drei Systeme. Brems-Triebwerke sind vielleicht teilweise separiert, benutzen aber den gleichen Triebwerks-Kern, und haben nur die Peripherie anders angebracht.

Hierbei ist das Problem, daß die Triebwerksperipherie nach vorne in Flugrichtung zeigt, dadurch besser gepanzert sein muß, innerhalb des Schiffes ungünstiger angebracht ist, oder einfach kleiner ist, u.ä. Deswegen bedeutet Bremsen meist 2 Schub-Punkte Pro Bremspunkt. Aber wenn das Schub-Triebwerk ausgefallen ist, könnte das Brems-Triebwerk noch intakt sein, und umgekehrt auch. Sollte der Manöver-Schub auf 0 fallen, wegen Triebwerks-Ausfall, oder mehreren Beschädigungen, so hilft aber auch hier nichts. Manöver-Triebwerke sind meist relativ klein und haben wenig Leistung.

Wenn als Brems- & Schub-Triebwerk ausfallen, und trotzdem noch Manöverpunkte vorhanden sind, so können Jagt-Piloten-Proben, und Drehungen immer noch ausgeführt werden, aber keine Bremsungen oder Beschleunigungen.

In diese Triebwerke sind natürlich die A-Grav-Triebwerke integriert, ohne die die Raumfahrt viel langsamer wäre.

ORTUNG & Sensoren bilden einen wichtigen Teil der Raumfahrt, und auch der Wahrnehmung auf Planeten.

Was haben wir denn überhaupt für Systeme...:

Masse-Taster	ortet die Atomare-Grundstrahlung, und Materie wird so erfaßt.	(passiv)
Radar	sendet einen Radar-Strahl aus, der vom Objekt reflektiert wird.	(aktiv)
Energie-Taster	diverse elektro, elektro-magnetische, Hyper-elektronische.....Systeme	(aktiv & passiv)
Visuelle Aufnahmen	Kamera, Holo-Kamera, Photonen-Abdruck-Taster...	(passiv)
Hyper-Wellen-Taster	erfaßt Hyper-Raum-Bewegungen, durch Ortungs-Strahl in den Hyperraum	(aktiv)
Sensor-Echo-Taster	sendet eine Art Radar-Strahl, prüft aber nicht die Reflektion, sondern nur in wie weit sich der gesendete Strahl staucht oder streckt.	(aktiv)
Hyper-Echo Taster	ähnlich dem Sensor-Echo, aber für Hyperraum	(aktiv)
Struktur-Analyse-System	ist ein Kombinations-Sensor-System zur Analyse von Größe, Aufbau, Material und energetischen Strömungen mit einem Ingenieurs-Computer-System zur Identifikation	(aktiv)
Materie-Analyse System	ist ein Kombinations-Sensor-System zur Analyse der Atom-Struktur, und der Molekül-Struktur von Objekten, inkl Chemo-Experten Computer zur Identifikation	(aktiv)
Normal-Raum Verzerrungs Sensor	ist ein Gerät zur Überprüfung des Normal-Raumgewebes	(passiv)
Vital-Zeichen-Scanner	ist ein Bio-Komponenten-Resonanz-Scanner, dessen Strahl auf organische Materie reagiert und grob die Masse einschätzen kann. Dabei werden Tote noch etwa 1 Stunde als lebendig erfaßt, es sei denn die Verletzung war vernichtend.	(aktiv)
Mental-Impulse-Scanner	ist eine Art Telepathischer Horcher, aber relativ ungenau	(passiv)
KOM-Scanner	ist eigentlich ein Kom-Gerät	(passiv)
Hyper-KOM-Scanner	ist eigentlich ein Hyper-Kom-Gerät	(passiv)
usw.....usw.....usw.....		

Und natürlich gibt es für alles ein Gegengerät, oder eine tarnende Bauweise, so daß man der Erfassung entkommen kann.

Dies alles fällt unter ECM und Standard-Konstruktion. Interessant ist, daß Schiffe mit Stahl-Rumpf-Konstruktionen, statt mit Raumschiff-Panzerung, sofort und problemlos erfaßt werden können. (z.B. klare Sensor-Reflektion)

Innerhalb der Sensor-Reichweite ist eine klare Identifikation möglich. Dort kann jeder aktive und passive Sensor eingesetzt werden. Vorsicht, Planeten & Atmosphäre verkürzen die Reichweite wegen zu viel existierender Masse.

Der Bord-Computer macht ohne Sensor-Bediener immer einen M (Mißerfolg) bei der Sensor-Probe, was bedeutet, daß er alles sieht, was nicht getarnt, schwer zu finden, oder versteckt ist. Dabei können dann auch Daten wie Kategorie Person-Fahrzeug-Flugzeug-Schiff-Torpedo-Raumboot-Raumschiff-Großraumer-Station-Asteroid-Plantoid-Planet-Sonne abgefragt werden. Wenn man ihm Zeit läßt, kommen zusätzliche Informationen wie Klasse und Geschwindigkeits-Vektoren dazu. Wenn man aber schnell mehr erfahren möchte, dann wird eine Sensor-Probe fällig.

Wenn man Scant, und Erfolg hat, dann kann man Zusatz-Informationen erfragen, muß dies aber nicht. Wenn man dann später darauf zurück greifen will, sollte man sie erfragt und gespeichert haben, ansonsten sind sie weg. Wenn man alles speichert, dann hätte man sehr schnell 3W6 Rd später kein Platz mehr zum Aufzeichnen.

Ein E (Erfolg) bedeutet, einen E des gegnerischen ECM zu überbieten. Dabei erfährt man folgenden Informationen.: Die Klasse, die Bewaffnung, die Schildstärke, die Anzahl der Lebewesen, den Panzerungs und Struktur-Zustand, den Reaktor-Wert und Art, Hier erfährt man auch, ob es sich um einen A-Mat Reaktor oder Sprengkopf handelt.

Ein gE (guter Erfolg) bedeutet, einen gE des gegnerischen ECM und „stealth“ zu überbieten. Dabei erfährt man folgendes.: Den Schiffs-Typ, den genauen Sensor-Abdruck zur späteren Identifikation, Treibwerkswerte, auch abgeschaltete Systeme, Zustand und Werte von Panzerung und inneren Struktur, Sensor-ECM-KOM-Werte, Anzahl der Lebewesen grob nach Körpergröße und Gestalt (großer Humanoider, Haustier), Raumboote in den Hangars, grobe Fracht-Klassifikation.

Ein kE (kritischer Erfolg) bedeutet, einen kE des gegn. ECM und „stealth“ zu überbieten. Dabei erfährt man folgendes.: Alle Informationen vom Raumschiff-Bogen, die Anzahl der Lebewesen nach Rassen getrennt, Munitions-Art in Geschützen und Werfern. Munitions-Art in den Stau-Räumen, Fracht, Raumboote mit Werten wie ein gE im Scannen, getarnte Geschütztürme, sowie ansonsten noch relevante Informationen. (Das dumme ist nur, daß man nicht unbedingt weiß, wann man einen kritischen Erfolg gemacht hat, wenn es darum geht eine bestimmte Person auf einem fremden Schiff zu finden. Es könnte ja sein, daß er nicht an Bord ist. Also wenn nach Wi xl Versuchen niemand gefunden wurde geht man davon aus, daß niemand da ist, und ein späterer kE würde solch eine Information nicht mehr bringen.)

Sensor-Erfassung außerhalb der Sensor-Reichweite ist schwieriger, und bis zur doppelten Sensor-Reichweite wird der Erfolg um zwei Stufen gesenkt. Aus kE wird E und aus gE wird M. Ein normaler E bringt also garnichts, und ein M bringt nur Müll als Information.

Danach bleibt nur noch Erfassung nach Sicht. Diese hat zwei Nachteile. Erstens sie ist nur licht-schnell, was bedeutet, daß man Probleme hat durch verzögerte Erkennung, und Verfolgung fast unmöglich ist. Zweitens hat Licht ein starkes Problem mit schnellen 50 Klicks/Rd Objekten, oder stark beschleunigenden/Bremsenden Objekten +/- 5 Klicks/Rd.

Dabei wird das Licht so gestaucht, daß visuelle Sensoren nur noch einen Licht-Kleck auch Keks sehen, aus dem man mit Glück erraten kann, welche Kategorie (gE) und welche Klasse (kE) es wohl ist. Das passiert aber nicht nur, wenn das ortende Ziel so etwas macht, sondern auch wenn das Schiff, welches die Sensor-Erfassung macht solche Geschwindigkeit, oder Beschleunigung hat. Es ist also nur in den ersten 10 Sec nach Ankunft im System möglich optisch ein Schiff zu identifizieren. Danach darf nur noch gretaten werden.

Hyper-Sprung Anmessung ist relativ einfach, aber unabhängig von der Sensor-Reichweite.

Raumboot 1/2-Lj, Raumschiff 1 Lj, Großraumer 2 Lj mit einem M. E, gE, kE geben nur genauere Positions-Werte
M 1 Lh, E 1 Lmin, gE 1W6 Lsec, kE 1 W6 Klicks Also relativ genau.

Das Berechenbar-Erfassbar bedeutet, eine Entfernung, in der Anmeßbar ist, wohin ein fremdes Schiff springt, wenn es weg springt. Wenn man in der Nähe des Ankunfts-Ortes ist, ist es aber sehr leicht heraus zu finden, wo genau jemand raus kam.

Linear-Flug, und Erfassung sind da schon etwas schwieriger.

Raumboote & Raumschiffe welche schleichen (Linear-Flug) werden innerhalb der Sensor-Reichweite mit einem M aufgespürt. In der 60fachen Sensor-Reichweite passiert dies nur mit einem guten Erfolg, und in 300 facher Reichweite mit einem kE möglich. Bei Großraumern ist es, als ob ein Raumschiff normal an den Ort mit Hyper-Sprung springt. Das heißt, daß es zwar erfaßt wird, meistens aber nicht wirklich ernst genommen wird, denn es ist ja ein nicht getarnter Sprung eines normalen Schiffes.

Aktives ECM kann man relativ leicht anmessen, denn es ist ein große Sensor Lärm-Quelle.

Das bedeutet, daß man das Ziel-Hex (1 Klick) anpeilen kann auf Sensor-Reichweite $\times 300$, aber auch auf kurze Distanz kriegt man das Ziel nicht genau in die Erfassung, was bedeutet, nicht schießen zu können, weil einem die Zielkoordinaten fehlen, und ein Raumschiff von nur $50 \times 100 \times 20$ m ist in einem Klick von $3000 \text{ km} \times 3000 \text{ km} \times 3000 \text{ km}$ eine 1 zu 500 Milliarden Chance. Da lohnt sich kein Schuß, und selbst Streu-Feuer ist lächerlich. Da bleibt nur die Sicht-Erfassung, mit ihrer Chance auf einen kritischen Erfolg beim Treffen.

Apropos, aktiver Sensor-Einsatz ist annehmbar, passiver kaum, oder nicht. Es hat schon Piloten gegeben, welche einen stealth Torpedo darauf programmierten, auf ein Sensor-Zielerfassungs-Signal zu zu fliegen, welches sie aus dem hinterhalt erfaßte. Aber das machen nur die ganz wahnsinnigen, sich als Köder hin zu stellen, bis der Torpedo losfliegt. Die Chancen sind übrigens relativ schlecht für so etwas. Fernlenk-Probe mit Torpedo-Sensor-WM des Fernlenkers. Hierbei zählt aber glücklicherweise die Sensor-Reichweite des Fremdschiffes, und nicht die des Torpedos.

ECM & ECCM ist eine ganze Reihe von verschiedenen Systemen, welche die unter Sensoren aufgezählten Systeme durch Informations-Überlastung vollmüllen, so daß die Genaue Position nicht erfaßt werden kann, sowie ein System um das ECM zu stören, und den Müll wieder aus zu filtern. Nebenbei kann man mit ECM auch KOM-Signale stören, sofern es nicht ein Laser-Kom-System ist (nur für stehende Objekte), und ein E beim ECM stört einen E bei der Kom, gE stört gE usw. Desweiteren kann man gezielt Sensoren blenden, wenn man versucht bei einem gegnerischen Schiff in ECM Reichweite die Sensoren zu überlasten (ECM-Angriff) dabei setzt man den Sensor Erfolg dann um eine Stufe herunter, wenn der ECM Erfolg besser ist wie die Sensor-Probe, zusätzlich zu der Tatsache, daß man sich erfolgreich getarnt hat.

ECM-Angriffe auf Fernlenk-Waffen zerstören diese meist, wobei es eine beliebte Variante ist, der Fernlenk-Waffe glauben zu machen, das Schiff zu sein, welches sie steuert. Eine ECM-te Mini-Missel, Rakete, oder Torpedo (gE nötig) explodiert. Fracht-Fernlenk-Waffen tun dies nicht, schalten sich aber ab. Natürlich gehört es zum Repertoire eines Kom-Offiziers notfalls den Steuer-Computer eines solchen Dinges durchbrennen zu lassen.

Es soll sogar schon KOM-Offiziere gegeben haben, welche erfolgreich Robotter auf fremden Schiffen, oder anfällige Systeme mit einem ECM-Angriff zum Ausfallen gebracht haben (ECM anfällige Systeme wie ECM-Treffer)

Meister und Spielleiter

Grundwissen & Tips & Tricks

„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 Wortklauberrinnen 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 Meistersmacht 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 Rumpkriegen', '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		
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 Nerven haben & Ruhe bewahren	x	
Stimmen imitator sein	= allgemein	- Maschienen & Geräusche - spezielle Personen
gutes Gedächtnis haben	=	(wofür gibt es Spick-Zettel)
Selbstbeherrschung bei Antheipathien	+	
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 eingeleisige 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 Kampftaktiken anwandten, 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 verstoßen 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 Charactere sterben läßt, kann der Verlust eines Geliebten NSCs sowohl Charactere 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 soetwas nur 'sehr' vorsichtig sein. Denn was zu einer Start-Rakete für ein Abenteuer werden sollte kann auch eine Guillotine für die Kampagne werden, wenn Charactere plötzlich Selbstmord begehen, oder andere Charactere töten, einfach weil es 'Charactergerechtes Spiel' sei, oder andere Charactere 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 Charactere sich ähneln, aber alle nur oberflächlich gespielt werden, weil sie ja sowieso sterben.

Chancen-Rechnung		1	2	3	4
IW4 (4 seitiger Würfel)	je 25%	1-25	26-50	51-75	76-100
IW6 (6 seitiger Würfel)	je ca 16,6%	1-16	17-33	34-49	50...
IW8 (8 seitiger Würfel)	je 12,5%	1-12	13-25	26-37	38...
IW10 (10 seitiger Würfel)	je 10%	1-10	11-20	21-30	31...
IW12 (12 seitiger Würfel)	je ca 8%	1-8	9-16	17-24	25...
IW20 (20 seitiger Würfel)	je 5%	1-5	6-10	11-15	16...
IW30 (30 seitiger Würfel)	je ca 3,3%	1-3	4-6	7-10	11...
IW% (IW10 Zehner IW10 Einer)	je 1%	1	2	3	4...
IW200 (IW20 Zehner IW10 Einer)	je 0,5 %	0.5	1	1.5	2...
IW1000 (IW10 Hund.; Zehn.; Ein.)	je 0,1 %	0,1	0,2	0,3	0,4...

Bei W% bedeuten bestimmte Ergebnisse festgelegte Werte.

Z=0 oder IO & E=1 0.1 = 1 Eins

Z=1 & E=0 oder IO 1.0 = 10 Zehn

Z = 5 & E = 5 5.5 = 55 Fünfundfünfzig (Pasch)

Z = 0 oder IO & E 0 oder IO 0.0 = 100 Einhundert (Pasch)

die Zahl Null gibt es auf keinem Würfel, kann aber durch Würfel-Modifikatoren erreicht werden.

IW8-2 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)							Gesamt 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%	15/36	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 Würfelergebnis addiert' ist.

D.H. Ein einzelner W6 hat einen Durchschnittswert von 3,5 => $\frac{(\min + \max)}{2} = \frac{(1+6)}{2} = \frac{7}{2} = 3,5$

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 x6 x6 x6 x6 x6 x6 x6 x6 x6)= 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 Würfelergebnisse 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, mittlere als auch große Waffen ihre Berechtigung.

Hinzu kommen die Zonen-Treffer und kritische Treffer Regeln, welche aus anscheinend völlig harmlosen Pistölnchen 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 5 TP Würfelmax Waffen können laut Regeln keinen FSP-Schaden (Fahrzeuge) verursachen.

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

11 bis 15 TP Würfelmax Waffen können nur durch mehrere Treffer FSP-Schaden verursachen.

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

16 TP = 1 FSP ; 22 TP = 2 FSP ; 28 TP = 3 FSP ; 34 TP = 4 FSP ; 40 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 S/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-10 = X En TP-10 = Y NKS TP-10 = Z FSP-Schaden = 1 FSP je volle 6 TP (X+Y+Z)

Mit dem besonderen Hinweis, daß NKS-Schaden immer nur gewürfelt wird. Er bei einem guten Erfolg nicht (!) automatisch das Würfelmaximum hat, und bei einem kritischen Erfolg nicht (!) Würfel maximum plus Würfelschaden verursacht.

Dieser NKS (Nahkampfschaden) ist übrigens der einzige Schaden, welcher ohne Krallen, oder Biß im unbewaffneten Kampf verursacht wird. Dies wiederum bedeutet aber auch, daß der Krallen oder Biß Schaden zusätzlich erfolgt.

Natürlich haben Auch Energie- Nahkampf-Waffen diesen NKS Schaden, welcher aber immer ballistisch bleibt, da davon ausgegangen wird, daß bei einem Kampf der ganze Körper und jeder schmutzige Trick angewendet wird, dessen man habhaft werden kann. Es sei erlaubt per Spieler Entscheid den NKS beliebig bis 0 zu senken, wenn man den anderen nicht zu sehr verletzen will. Dies bedeutet aber auch, oftmals nicht durch Rüstung durch zu kommen.

TECHNOLOGIE LEVEL

Er steht nichtodernur bedingt für das Schul Wissen der Welt, sondern für die technischen Möglichkeiten beruhend auf der vorhandenen Industrie. Es mag zwar sein, daß auf einer Welt jedes zweite Kind den theoretischen Aufbau eines Fusions-Reaktors kennt, aber er auf der Welt nicht hergestellt werden kann, weil es keine Fabriken zur Metall-Veredelung gibt.

Der Tech-Level 0 ist im allgemeinen auf kargen Welten ohne Zivilisation zu finden. Manchmal gelten Notunterkünfte für Schiffsbrüchige, oder Forschungs-Camps als so etwas. Meist wird es jedoch auf Prä-Bronze Kulturen angewendet.

Den Tech Level 1 stellen einfache Farmen, geologische Stationen, Agrar-Welten mit biologischen Transport & Arbeitshilfen, sowie Kulturen mit Terra-Mittelalterlichem Wissens-Stand dar. Je nach Wesensart könnte es sich dabei um das Equivalent einer Ritter-Gesellschaft mit Kettenhemd, Schwert und Aberglauben, als auch um eine „Zurück zur Natur“ Hippy Gesellschaft handeln.

Den Tech Level 2 stellen normale Farmen, einfache Schürf-Stätten, oder junge Kolonien dar, sowie Kulturen welche dem Wissens-Stand zwischen den 15ten und dem 19ten Jahrhundert Terras entsprechen. Von Dampfmaschinen über Hochseetauglichen Segelschiffen bis zu einfachen Motor-Flugzeugen. Eigentlich alles was man ohne die Zuhilfenahme von elektronischen Steuerungen und Computern einsetzen kann.

Den Tech Level 3 stellen meist einfache Industrie-Fabriken, oder Bessere Handwerks-Betriebe dar, oder Kulturen welche Terra um das 20.te Jahrhundert ähneln. mit etwas Glück sind sie in der Lage Raumboote zu bauen, welche mit als schlecht konstruiert gelten und nur in absoluten Ausnahme Fällen an die Standard Raumboot Werte heranreichen.

Sie Stellen die Wm (-30er bis -10er) Generation von Schiffen dar. Es sei zu erwähnen, daß Terra im Jahre 2150 an der Grenze zwischen Tech Level 3 und 4 war. Also sollten Vorstellungen vom technischen Standard des Jahres 2001 durchaus dem einer Tech Level 3 Welt entsprechen können.

Der Tech Level 4 hingegen ist schon etwas besonderes. Man kann mit sauberer Energie arbeiten, hat Antigrav-Schweber, Schutzschirme überspannen nicht selten große wichtige Orte und schützen vor direkten Angriffen, und die Standard Raumschiffe sind baubar. Dies bedeutet auch, das gesamte Sonnensystem zu beherrschen. Aber für Hyperraum-Fähige Schiffe muß man immer noch für sehr teures Geld Hyper-Triebwerke von anderen Planeten kaufen, und für den Einbau braucht man nicht selten spezielle High-Tech Werkstätten.

In Krankenhäusern kennt man sich meist mit Genetik und Cybertechnologie gut aus, und Regeneration oder High-Tech Chirurgie ist die Grenze des Schaffbaren.

Beim Tech Level 5 wird es einem Menschen des 21.ten Jahrhunderts wohl schwer fallen die zugrunde liegende Technik logisch zu erfassen und zu begründen. Manchmal kann man vielleicht die Schlagworte noch erklären, aber mehr nicht. Man beherrscht die Kontrolle gefährlicher Energien, und die Hyper-Technologie gut. Sowie Techniken, welche von der alten einfachen elektrik und deren Schaltungsverhalten abweicht. Dazu gehören auch schon die ersten technischen direkten Hilfsmittel für Psionik. Nur wenige Dinge können mit der ausgefeilten Technik nicht in Massenproduktion hergestellt werden. Für eine Agra-Welt ist es fast unmöglich diesen technischen stand zu erreichen.

Der Tech Level 6 gilt als herausragend und nur wenige Welten erreichen ihn und halten ihn, denn die nötige Infra-Struktur ist doch erheblich und kann meist nur auf Kosten der Gesundheit der Bevölkerung, oder durch Einnahmen von Außerhalb der Welt geschaffen werden. Bei diesem Tech Level werden vorhanden Materialien oft als selbstverformende Maschinenelemente gebaut, Nano-Technologie ist kein Geheimnis. Ein sich selbst aufbauender Raumhelm ist ein gutes Beispiel dafür. Für vieles wäre es einem Menschen des 21.ten Jahrhunderts nicht mal möglich sich ein Gerät vorzustellen von 100 facher Größe, welches die Fähigkeiten eines Tech Level 6 Produktes hätte.

Den Tech level 7 wird man vergebens suchen, zumindest als allgemeiner Techlevel für eine Welt. Manchmal in High Tech-Labors der Zylohs soll es jedoch auch Technik geben, welche Zauberei zu sein scheinen.

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 sollten +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 28 LP (+1W6-1W6) 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 Ste, 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 soetwas 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 zurrück, 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 Charactere gehören eigentlich in diese Kategorie. Das besondere daran ist, jedem dieser Charactere ein eigenes Merkmal zu geben, was sie unverwechselbar macht, denn das Flair ist extrem wichtig.

z.B. die weibliche Fayzzahr-Polizistin mit dem Namen Komissar GOLD und dem Goldblonden Fell, oder der Exkalibur 12 Kriegerrobotter 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.

RAUM-PILOT/NAVIGATOR Pilot-Raumschiff Astrogation Sensor Bedienung (Raumwaffen) (Fernlenk Waffen) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Jagt Pilot) (Komunikation) (Raumschiff B/R) (Hyperpilot)	JÄGER PILOT Pilot-Raumschiff Raumwaffen Jagt Pilot Fernlenk-Waffen Sensor Bedienung Komunikation (Taktik & Strategie) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Astrogation) (Hyperpilot)	BORDSCHÜTZE/ SICHERHEIT Raumwaffen Fernlenk Waffen Pistolen & Gewehre Persönliche Wahrnehmung (Niedrig G-Bewegung) (Bew Nahkampf) (Fernk Ausweichen) (Sensor Bedienung) (Komunikation)	RAUM-TECH Komunikation Raumschiff B/R Fernlenk-Waffen Sensor Bedienung (diverse Tech Fertigkeit.) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Computer programmieren)
RAUM-HANDLER Verhandeln Xeno Psychologie Menschenkenntnis (Pilot-Raumschiff) (Astrogation) (Fernlenk Waffen) (Niedrig G-Bewegung) (hoch G-Bewegung) (schnell lesen) (Pistolen & Gewehre) (Komunikation) (Raumschiff B/R)	SENSOR & KOM OFFIZIER Sensor Bedienung Komunikation Fernlenk-Waffen (Raumwaffen) (Spachen) (Verhandeln) (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (Astrogation)	KAPITAN Führungskraft Verhandeln Taktik & Strategie Astrogation (Menschenkenntnis) (Raumwaffen) (Fernlenk Waffen) (Pistolen & Gewehre) (Niedrig G-Bewegung) (Sensor Bedienung) (Komunikation)	STEWARD Persönliche Wahrnehmung Menschenkenntnis Überzeugen & Überreden (Niedrig G-Bewegung) (Schleichen & Balancieren) (Psychologie) (Tiere Hüten & Kontroll.) (Multimedia Kunst) (Sprachen) (Xeno Psychologie)
MEDIZINER Allgemein Medizin Xeno Medizin Allgemein Biologie (Xeno Biologie) (Sensor Bedienung) (Kybernetik) (Genetik) (Nahrungsmittel Chemie) (Nahkampf ausweichen) (Überreden & Überzeugen)	ZOLL-INSPEKTOR Persönliche Wahrnehmung Menschenkenntnis Sensor Bedienung (Niedrig G-Bewegung) (Pistolen & Gewehre) (unbewaffneter Nahkampf) (Verhandeln) (Struktur Ingenieur) (industrielle Chemie) (Rennen Dauerlauf...)	STATIONS TECH Struktur Ingenieur Elektronik Raumschiffe B/R Persönliche Wahrnehmung (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)

HOSTEB Menschenkenntnis Überzeugen & Überreden Verführen (Modelldrum) Zutexten & Vollquatschen) (Theologie) (Unbew Nahkampf) (Nahkampf Ausweichen) (Tanzen) (Gefahren Sinn)	TAXI-FAHRER Pilot-Bodenfahrzeug Orientierung (Pilot Schweben) (Sensor Bedienung) (Kommunikation) (Menschenkenntnis) Zutexten & Vollquatschen)	PRIESTER Theologie Zutexten & Vollquatschen Psychologie (Multimedia Kunst) (Verhören) (Überreden & Überzeugen)	FABRIK TECH Mechanik Elektrik (Computer) (Robottik) (Bodenfahrzeug Pilot)
AGRAR ARBEITER Klettern Bew Nahkampf (Schreiner) (Steinmetz) (Schmied) (Improviesieren von Geg.)	BAU ARBEITER Häuser B/R Klettern (Schreiner) (Steinmetz) (Schmied) (Improviesieren von Geg.)	STATIONS-KOMMANDANT 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 & Überreden)	IMBI?BUDENBESITZER Überzeugen & Überreden Kochen & Backen (Nahrungsmittel-Chemie) (Bodenfahrzeug Pilot)	STRABENHÄNDLER Verhandeln Überzeugen & Überreden Zutexten & Vollquatschen Multimedia Kunst	SÖLDNER Pistolen & Gewehre taktischer Kampfsinn S-Inf Waffen (Fernk Ausweichen) (Bew Nahkampf) (Nahk Ausweichen) (Meucheln) (Schleichen & Balanc) (Rennen, Dauerlauf...)
KYBERNETIKER AllgemeinMedizin Kybernetik Robottik (Allgemein Biologie) (Xeno Biologie) (Xeno Medizin) (Sensor Bedienung) (Genetik)	POLIZIST Persöhnliche Wahrnehmung Menschenkenntnis Verhören (Sensor Bedienung) (Pistolen & Gewehre) (unbewaffneter Nahkampf) (Überzeugen & Überreden) (Bodenfahrzeug Pilot) (Rennen Dauerlauf...)	HIRTE Tiere Hüten & Kontrol. persöhnliche Wahrnehmung (Rennen Dauerlauf...) (unbew Nahkampf) (Nahk Ausweichen)	

Stardust & bright Suns

A)Alfons
 ST 7 Ko 7 Stat 7
 Ge 7 Re 7 KöAu 7
 Log 7 Me 7 Wi 7
 Int 7 Em 7 Psi 7

Beispiele

In diesem Kapitel werden Hilfen gegeben, die das Verständnis der Regeln erleichtern sollen. Sie sollen für Spieler und Spielleiter gleichermaßen zugänglich sein.

Deswegen werden jetzt Charaktere generiert, welche durch das Regelwerk führen.

Alfons Standard, der menschliche Allrounder....

Brittaria Gold, die elysianische Händlerin, und

Chemurrinah, der fayizzahrische Schmuggler....

Dorin, der Roboter

B)Brittaria
 ST 5 Ko 6 Stat 7
 Ge 7 Re 3 KöAu 7
 Log 8 Me 8 Wi 9
 Int 6 Em 8 Psi 12

C)Chemurrinah
 ST 7 Ko 10 Stat 7
 Ge 9 Re 11 KöAu 8
 Log 12 Me 6 Wi 7
 Int 7 Em 4 Psi 2

A) wählt alle Attribute auf 7

B) würfelt alle Attribute mit 2W6

12 Würfe ergeben 7,8,8,9,5,6,7,7,12,3,6,8

Diese werden frei verteilt. Psi ist sehr wichtig, also 12, Re ist sehr unwichtig 3, Wille ist anscheinend wichtig 9, Stärke unwichtig 5, die 8ten auf Empathie, Log & Me, die 7er auf KöAu, Stat & Ge, die 6er auf Int & Ko

C) würfelt alle Attribute mit 2W6

12 Würfe ergeben 2,12,9,7,7,6,8,10,4,7,11

Diese werden frei verteilt. Psi ist unwichtig 2, Log ist für Raumfahr wichtig also 12, Ko 10, Ge9, Re 11, aber Em 4, Me 6, KöAu 8, Rest 7

D) würfelt auf der Robot-Spalte.

St 1W6+6 = 12, Ko 1W6+6 = 10, Ge 1W6+2 = 5, Re 1W6+1 = 5,

Stat gewählt auf 13 (St+2, Ko+4, Ge-2, Re-4)

Kö Au gewählt auf 4 (er soll bedrohlich aussehen).

Log 1W6+6 = 7, Me 1W6+6 = 10, Wi 1W6+3 = 6, Int 1W6+1 = 4, Em 1W6 = 6

Psi (ohne Wurf) = 0

D) Dorian
 ST 14 Ko 14 Stat 13
 Ge 3 Re 1 KöAu 4
 Log 7 Me 10 Wi 6
 Int 4 Em 6 Psi 0

A) Englisch (Oxford) 3
 Interkosmo 2
 Fayizzahr 3
 Jooli Elysianisch 3
 & Überzeugen... 4

B) Jooli Elysianisch 3
 Interkosmo 2

C) Chamrah Fayizzahr 3
 Interkosmo 2

D) New Chicago Engl. 3
 Interkosmo 2

Damit sind die Start-Attribute vordefiniert, es lohnt sich aber noch nicht sie einzutragen.

Persönliche Ausbildung lernen.

Jeder beherrscht eine Sprache auf 3

A) Oxford Englisch, vom Planeten Oxford.....

B) Jooli Elysianisch vom Planeten Jooli....

C) Chamrah Fayizzahrisch vom Clansgebiet der Chamrah....

D) New Chicago Englisch.... vom Planeten New Chicago.

Dies bedeutet, daß sich Alfons & Brittaria schon verständigen können, wenn auch nur mit Slang in der Sprache. (Erschwernis von ca. Wm-10)

Jeder beherrscht eine Sprache auf Stufe 2.:

Seltsamerweise wählen sie alle Interkosmo, weil es eine sehr verbreitete Sprache ist.

Es lohnt jetzt noch nicht die Werte auszurechnen.

[FP sind Fertigkeitspunkte]

Dann stehen jedem 10 Fertigkeiten zu, welche er auf Stufe 1 kann, plus 50 Fertigkeitspunkte...

A) Sprache Fayizzahr (allgemein) 1 & Stufe 2&3 5 FP (9 & 45 FP)

Sprache Jooli Elysianisch 1 & Stufe 2 & 3 5 FP (8 & 40 FP)

Überzeugen & Überreden 1 & Stufe 2,3&4 9 FP (7 & 31 FP)

Charaktergenerierung

Beispiele-01

Raumschifftechnik I	0 FP	(6 & 31 FP)
Allgemeine Medizin I & Stufe 2	2 FP	(5 & 29 FP)
Pistolen & Gewehre I & Stufe 2 & 3	5 FP	(4 & 24 FP)
unbewaffneter Nahkampf I & Stufe 2	2 FP	(3 & 22 FP)
Rennen / Dauerlauf / Springen (nur vorgemerkt)	0 FP	(3 & 22 FP)
persönliche Wahrnehmung I & Stufe 2,3 & 4	9 FP	(2 & 13 FP)
Raumwaffen I	0 FP	(1 & 13 FP)
Kochen & Backen I Stufe 2	2 FP	(0 & 11 FP)
Improvisieren von Gegenständen Stufe 1,2& 3	10 FP	(0 & 1 FP)

Der eine FP verbleibt unbenutzt, verfällt aber auch nicht.

B) zieht das Verwenden des Rassenpaketes vor.

St-1, Ko-1, Me+1, Telepathie 2, Suggestion 2, dürfen Psionik normal lernen, erhalten Nachteile bei Schwerverletzten in der Nähe. (Sind natürliche Psioniker)

Mentaler Block I & Stufe 2 & 3	5 FP	(9 & 45 FP)
Telekinese I & Stufe 2 & 3	5 FP	(8 & 40 FP)
Selbstheilung I & Stufe 2 & 3	5 FP	(7 & 35 FP)
Ballistisches Schutzfeld Groß I & Stufe 2 & 3	5 FP	(6 & 30 FP)
Teleportation I & Stufe 2 & 3	5 FP	(5 & 25 FP)
Energierüstung I & Stufe 2 & 3	5 FP	(4 & 20 FP)
Suggestion Stufe 3	3 FP	(4 & 17 FP)
Niedrig-G-Bewegung I & Stufe 2	2 FP	(3 & 15 FP)
Telepathie Stufe 3	3 FP	(3 & 12 FP)
Xeno-Psychologie I & Stufe 2	2 FP	(2 & 10 FP)
Visuelle Abschirmung I & Stufe 2 & 3	5 FP	(1 & 5 FP)
psionische Heilung anderer I & Stufe 2 & 3	5 FP	(0 & 0 FP)

C) sucht erstmal alle notwendige Fertigkeiten zusammen:

Raumpilot, Raumwaffen, Fernlenkwaffen, Jagdpilot, Hyperraumpilot, Sensoren bedienen, Kom&ECM, Strategie & Taktik, Astrogation, Verhandeln & Diplomatie, Raumschifftechnik, Pistolen & Gewehre, Akrobatik (fürs kontrollierte Abstürzen), Körperwaffen, Computerprogrammieren, Nahkampf Ausweichen, Klettern, das macht 17 Fertigkeiten.....

Also alle auf 1,	35 FP	(0 & 15 FP)
Die ersten 7 auf Stufe 2	14 FP	(0 & 1 FP)

Dann kommt da noch das Rassenpaket.....

Stat-1, Krallenhände (Pilot & Tech-IO), Kampf & Körper +15 & Hände als Waffen)
Biß, Flughäute, kann kontrolliert abstürzen, Stunnerberserker.

D) wird anders gesteigert als normale Roboter, weil er wie ein Charakter gesteigert wird.

Jetzt könnte der Spieler von Dorian Veto sagen, und hätte die Erlaubnis, keine Fertigkeiten zu lernen, & auch die ersten Sprachen wieder zu verlieren, und statt dessen nur festprogrammierte und nicht steigerbare Fertigkeiten zu erlernen, und das tut er auch, obwohl es eigentlich von Nachteil für ihn ist. Er hofft darauf, einen fähigen Robot-Spezialisten zu finden, der ihn programmiert, und so umsonst lernen zu können.

Interkosmo 60%, New Detroit Englisch 50%, Pistolen & Gewehre 50%,

Rennen / Dauerlauf... 40%, Sensoren 40%, Körperwaffen 40%, Psychologie 40%

Danach gibt er noch Kostruktionspunkte aus... Bei den 4W6x10 ergibt dies 210 Punkte...

A) Raumtech I
Allg. Med. 2
Pistole & Gew. 3
unbew. Nahkampf 2
Rennen... 0
pers. Wahrn. 4
Raumwaffen I
Kochen... 2
Improvisieren.... 3
1 FP Rest

B) 1 Vorteilspunkt....

ST 4 Ko 5 Me 9
Telepathie 3
Suggestion 3
Mentaler Block 3
Telekinese 3
Selbstheilung 3
Ball. Schutzfeld gr. 3
Energierüstung 3
Visuelle Abschirmung 3
psi. Heil. ander. 3
[normale]
Niedrig-G-Bew. 2
Xeno-Psychologie 2

Andere zukünftige Psioniker hätten keine Psionik wählen dürfen!!!

Nur normale Fertigkeiten.

C) 1 Vorteilspunkt

Stat 6
R-Pilot, R-Waffen, F-Lenk-W, J-Pilot, HyperR-P, Sensor, Kom& ECM.: 2
Strat & Taktik, Astrog, Verhandeln, Raum-Tech, Pistolen & Gew., Akrobatik, Körper-W, Comp prog, Nahk-Ausw., Klettern.: 1
& 1 FP in Reserve.

D) verliert alle Fertigkeiten, und erhält dafür fest programmierte Werte.

Log (gewürfelte 1) ist ihm zu niedrig, und so setzt er sie auf 11 (W6=5)
 Ge (gewürfelte 3) ist ihm zu niedrig, und so setzt er sie auf 6 (W6=6)
 Dann gönnt er sich gute Sensoren Wm+5, Reichweite x2 200m
 Ein gutes KOM darf es auch sein Wm+5, Reichweite x2 10 km
 Zusätzliche Sensoren sind IR, LV in den Augen
 Sehr schwere Panzerung schützt ihn mit Rs 9/9 Wm-15 Ka... Ini-1
 Er hat einen großen Robot-Körper mit Ketten LPx2 Ini-1
 Seine Akku-Ladung ist stark vergrößert x3 = 300h
 Zwei Zusatzarme runden das Bild ab

12 P (+188P)
 18 P (+170P)
 5 P (+165P)
 5 P (+160P)
 10 P (+150P)
 20 P (+130 P)
 10 P (+120P)
 10 P (+110P)
 10 P (+100P)

Fertigkeits max
 Wissenschaft 110
 Technik 60(45)
 Pilot 60(45)
 Wahrnehmung 40
 Kampf 60(45)
 Körper 60(45)
 Handwerk 120
 Charisma 120 (naja....)

[Die -15 gelten auf die angewendete Fertigkeit. Das ist so, als ob das Maximum sinkt, aber es ist möglich Fernsteuer-Einrichtungen oder direkte Kom-Verbindungen zu benutzen, bei denen dann die eingebaute Panzerung irrelevant wird.]

Jetzt kommen noch ein paar Programme

60er	S-Inf-Waffen, Allgemeine Med, Nahk Parade, Fernk Ausweichen	24p (+76P)
50er	Raumpilot, Jagdpilot, Raumwaffen, Fernlenkwaffen	16p (+60P)
70er	KOM & ECM, Robotik, Taktik & Strategie	24p (+36P)
95er	Computer programmieren	25p (+11P)
40er	Persöhnliche Wahrnehmung	3p (+8P)
70er	Cryptologie	8p (+0P)

Für bessere Max sollte er die Statur runtersetzen, wobei dann unter 10 Ge & Re besser würden, aber das will er nicht wegen der LP.

[45] eingeschränkt durch Körper-Panzerung & Maximum
 {60} eingeschränkt nur durch das Maximum

Daraus ergeben sich aber nur folgende Werte.....

Interkosmo 60%, New Detroit Englisch 50%, Pistolen & Gewehre [45]50%,
 Rennen / Dauerlauf... 40%, Sensoren 40%, Körperwaffen 40%, Psychologie 40%
 S-Inf-Waffen [45]60%, allgem. Med. 60%, Nahkampf Parade [45]60%
 Fernkampf Ausweichen [45]60%, Raumpilot [35]50%, Jagdpilot [35]50%,
 Raumwaffen [35]50%, Fernlenk-Waffen [35]50%, KOM&ECM [45]{60}70%,
 Robotik [35]{60}70%, Taktik & Strategie 70%, Compter prog 95%,
 Pers Wahrnehmung 40%, Cryptologie 70%.

Ein guter Programmierer hilft da nicht wirklich etwas, aber die Maximum-Werte hätten auch für normal gesteigerte Charaktere gegolten, aber man kann ja 'nen Reserve-Körper bauen, der ungepanzert ist, klein & sehr geschickt. Sprich 'nen Robot-Piloten-Körper, auf den der Kopf gewechselt wird, oder so.....

Damit wäre die persöhnliche Ausbildung gelernt....

jetzt kommen die Vor- & Nachteile.

A) wählt Vielseitigkeit 3, 15 auf alle ungelernen Fertigkeiten.....	5 Vorteilspunkte
und Glückskind, darf jede Probe Nachwürfeln...	5 Vorteilspunkte
Mehr will er nicht.	Auszugleichen 0 Vorteilspunkte

B) wählt gute Ausbildung 5 +50 FP	5 Vorteilspunkte
9 psionische Fertigkeiten auf Stufe 4	36 FP (14 FP)
Energietinese 1,2,3 & 4	14 FP (0 FP)
und bessere Attribute 4 2x +3, Psi=15, Wi=12	4 Vorteilspunkte
Mehr will sie nicht.	Auszugleichen 0 Vorteilspunkte

B hatte 1 Vorteilspunkt schon verbraucht, wegen dem Rassenpaket.

C) wählt gute Attribute 5 10x+2 alle außer PSI & Stat	5 Vorteilspunkte
St 9 Ko 12 Stat 7 Ge 11 Re 13 KöAu 10	
Log 14 Me 12 Wi 9 Int 9 Em 6 Psi 2	
wählt gute Attribute 1 lx+1, und kann sie nur noch auf Stat oder Psi setzen, und entscheidet sich dagegen	0 Vorteilspunkte
dann kommt gute Ausbildung 5 +50 FP	5 Vorteilspunkte
die restlichen 11 Fertigkeiten auf Stufe 2	22 FP (28 FP)
dann die ersten 7 Fertigkeiten auf Stufe 3	21 FP (7 FP)

Es dürfen auch jetzt noch alle Würfelwürfe der Attribute gewechselt werden, wenn es dem Erschaffer des Charakters notwendig erscheint.

Naja, den Vorteil der guten Ausbildung kann man nur einmal nehmen.....

also den Nachteil etwas älter, nein.... zu Alt für den Job....

Zu alt für den Job +25 FP, Ini-2, (-2) Vorteilspunkte

Alterstabelle gewählt 2 Würfe mit IW12....

4.... Zipperlein, Knackende Gelenke (Glück gehabt)

IO... eine verlorene Liebe.... (Glück gehabt) etwas Melancholie ist immer gut...

Die restlichen II Fertigkeiten auf Stufe 3 33 FP (-1 FP)

Nein-nein-nein!!!! Gut, also programmieren nur 2-3 FP (2 FP)

Grumpf.... (Die verbleiben und werden später im Spiel verwendet.)

Moment, da war ja noch einer in Reserve..... also doch....

Programmieren 3 3 FP (OFF)

(ja solche Fehler sind sehr häufig)

Nun dann fehlt ja noch ein Raumschiff Reichtum 5 5 Vorteilspunkte

3W6 x 1 MCr gewürfelter ler Pasch, [Der Spieler beißt ins Sofa] 3 MCr

Das war es wohl Auszugleichende 4 Vorteilspunkte

Da greift der Spielleiter ein, und sagt „SOO nicht, da fehlen noch Nachteile“

Was gebe ich dir denn.....

[Er kennt die Hintergrund-Storie...] Rassist, Fayizzahre über alles -1

[Er kennt seine Spielerin] leichter Wahnsinn -1

[Er kennt Fayizzahre] Überheblichkeit -1

[der Spieler bittet darum] Sexist, Hah, Weibsbilder !!!! -1

Damit sind alle überzähligen Vorteilspunkte ausgeglichen.....

D) überlegt kurz, und wenngleich er es gerne gehabt hätte, stellt er fest, daß er verbesserte Attribute garnicht wählen kann. Und gute Ausbildung ihm nichts bringt, da er Festprogrammierung und nicht eine Selbstlern-KI hat.

Also wählt er Hitze Immun, EnSchaden -5 5 Vorteilspunkte

(fast wie En Rüstung +5, aber nicht ganz, denn nicht durchdringbar)

gutes Koordinationsvermögen +2 AKP 1 Vorteilspunkt

Gift & Krankheits-Resistenz ist irrelevant.... also nein

gute Persönliche Ausrüstung 3... 100 Teile je 2500Cr max 3 Vorteilspunkte

Teil-Cyborg kann er nicht wählen, und entschließt sich, den letzten Punkt verfallen zu lassen.

Auszugleichende 0 Vorteilspunkte.

Tja, dann kommt jetzt wohl die Start-Ausrüstung.

alle bekommen

IW6x100 Cr A-200Cr, B-600Cr, C-500Cr, D-100Cr

ID-Karte, Credit-Karte, Std Overall, Unterwäsche, Schuhe.

I speziellen Gegenstand für den Beruf.

A- eine lebenslange Versorgungskarte des Terranischen Imperiums, mit Nahrung, und einer kleinen Kabine. Hat mal was Wichtiges getan.

B- einen Psi-Verstärker-Helm Wm+10, +2OPP

C-einen Mill Vario-Helm mit Not-LEH-Pack für Raumanzüge

D-einen Ersatz-Robot-Körper zum Umstecken mit hoher Geschicklichkeit.....

limitierte Serie, 50 Konst Punkte, Geistige Attribute nicht vorhanden.

Ge=8 (18p), besonderes Aussehen (10p), Re 7(18p) Ko 9 (3p)

Gewürfelte Nachteile 5 Würfel für den Typ & 1 für diesen Körper

7,8,7,6,9 & 2 Unannehmlichkeit, Aussehen Insektoid

2Sp Problem, Selbstdiagnose stellt nur Fehldiagnosen... (oh neeeee)

R pilot, R-Waffen, F-Lenk-W, J-Pilot, Hyper-P, Sensor, Kom& ECM

Strat & Taktik, Astrog, Verhandeln, Raum-Tech, Pistolen & Gew., Akrobatik, Körper-W, Comp Prog, Nahk-Ausw., Klettern...: 3

Ein Raumschiff für insgesamt 3 MCr inkl Waffen.

IO Vorteilspunkte müssen nicht ausgeglichen werden, was darüber hinausgeht schon.

Es sollte aber alles zur Figur passen.

Alle körperlichen Verbesserungen entfallen, und weil wir nett sind, wird für diesen einen Roboter kein weitere Konstruktions-Nachteil-Wurf notwendig. Er ist halt doch was besonderes, sprich ohne besondere Mängel gebaut.

Dorian entscheidet, Chemurrianahr zu gehören, und somit auch die gesamte Ausrüstung. Kleidung wird abgelehnt. C-600 Cr

Die 100 Ausrüstungs-Gegenstände kommen jetzt also eigentlich beiden zu gute, und wenn alle irgendwie eine Familie wären, wäre es auch kein Thema, damit alle auszurüsten.

(Kampf, Körper, Pilot, Tech Max steigt auf 80 bei Dorian)

dann gibt es natürlich noch eine Waffe nach Wahl für max. 1000 Cr mit 2 Mag.

- A) entscheidet sich für etwas aus Pistolen & Gewehre.
ein Lasergewehr mit 2 G-E-Magazinen
- B) hat keine Waffen gelernt, und bekommt dafür eine Anti-Psi-Handgranate
- C) wählt ein Bolzen SFG mit 1 G-E-Mag & 1 std Bolzen Mag
- D) Wählt ein schweres-MG mit 2 S-Gewehr Mag für s-MG

Dann erhalten alle jenen Rucksack mit der Abenteurer Überlebensausrüstung.....
und das w.... noch nicht, denn da kann sich jemand noch 100 Teile auswählen.
und natürlich die 3 Sachen zur Auswahl.....

- A) Rüstung (2W6x 100Cr) 600 Cr leichter Keramik Anzug
Helm (2W6x 100Cr) 800 Cr Mil Raumhelm mit Not-LEH
Apartment mit Jahreskarte F.Planetares Transport-System (Oxford)
- B) kleines Haustier (Frettchen) & (1W6x1000 Cr) 5000 Cr
ein A-Grav-Auto, mit Standardwerten, limitierte Serie, 0 Punkte
(2 Würfel 7,8 keine Nachteile.)
2W6 Ausrüstungs-Gegenstände für je 25 Cr (Kleinzeug)
- C) Rüstung (2W6x100Cr) 500 Cr leichter Hartplast-Anzug
2W6 Ausrüstungs-Gegenstände für je 25 Cr (Munition.... usw)
2W6 Ausrüstungsgegenstände für je 25 Cr (Kleinzeug)
- D) Apartment mit Jahreskarte für sich
Apartment mit Jahreskarte für Chemurrianahr
2W6 Ausrüstungsgegenstände für je 25 Cr (Munition usw)

Was wollen die bloß mit dem ganzen Zeug????

Kleinzeug.: Taschen-Koms, E-Zellen-Packs, Ladegerät.

Munition.: je Magazin, je 100 Schuß Pack Munition.

Munition wird für Bolzen und Ersatz-Magazine benutzt.

Zwar besitzen die Waffen alle Magazine, aber keine Mun.

Energie Magazine kann man mit einem Generator und einer Ladestation aufladen.

3 MCr Schiff Shadow-Pig Zerstörer, mit 4 individuellen Fehlern 1137 KCr

gewürfelte 3,4,5,7 ergibt 2,3,4,6 wegen Billig-Serie....

Computerfehler apokalyptisch Wm-20 auf alles Fehlprogrammierung

klare Sensorreflektion Wm+15 gegnerischer Sensor Material-Problem

E-Waffen-Leitung zu klein, nur leichte Waffen Energie-Leitungen

Unannehmlichkeit, Schiffs-Struktur ächzt öfters Struktur-Fehler

Waffen einbauen

4 Mini Misselwerfer mit je 20 std Mini Missels 180 KCr

4 Raketen Werfer mit je 5 std Raketen 440 KCr

4 leichte Gauss mit vollem Magazin 36 KCr

5 leichte Phaser 200 KCr

5 leichte Disruptoren 250 KCr

2 leichte Desintegratoren 360 KCr

Ersatzmunition für Gauss, Mini-M, Raketen 300 KCr

Die 100 Teile sind übrigens relativ schwer zu verbrauchen, wenn man sie nur für sich holt.

Das ist immer wieder aufgefallen. Natürlich kann man auch auf das Einkaufen verzichten, aber das Geld bekommt man nicht, und auch Differenzbeträge werden nicht gutgeschrieben!

Jetzt müssen wir eigentlich nur die Werte eintragen und ausrechnen.....

Chirurgen-Feldbesteck

Laser Skalpel

High tech Med scanner

3 Cameleon Overals

3 Raumfahrer Overals

2 Notklapphelme

s.High.Klein-Comp

Telekinese Fokus

Energetinense Fokus

Mystizistischer Raum

3 Karbonium Anzüge

3 Mil. Raumhelme

3 LEH-Rucksack Packs

4 Cameleon-Plating

(für Raumanzüge, & Rob)

4 Holo Unsicht.-Gürtel

(32)-----

4 Personen-Schilde

ECM Pack

3x 10 Splitter Granaten

Bolzen SFG, (mit guter

Handwerkskunst)

Pulse Laser Gewehr

2 G-E-Magazine

(+12=44)-----

Pulse Stunner Gewehr

2 G-E-Magazine

Raketenwerfer

(ohne Mun !!!!!)

4 E-Schwerter

5 P-E-Magazine

1 g-E-Feld Schild Arm

(Robot)

Werkzeug Wagen (Robot)

Robo-Werk. Wagen (Raum)

(+16=60)-----

4 exzelente Multiwerkzeuge

4 Robot Koffer

4 A-Grav Gürtel

1 Last Gürtel

5 Gürtel Piloten

5 Steuer Hilfen

4 A-Grav Robo Platten

12 kleine Scanner 1 je...

(+39=99)-----

std Müll-Zersetzungs

Generator

(+1 = 100) -----

GESCHAFFT !!!!!!!!

A) Werte errechnen

Da alle Attribute 7 betragen, und alle Grundfertigkeiten aus drei Attributen gerechnet werden, z.B. CHAR= KöAu 7+ EM 7+ Wi 7= 21, errechnen sich hier alle Grundfertigkeiten als 21. Diesen Wert hat man in jeder Fertigkeit aus dem Bereich, außer PSIONIK, da Alfons kein gelernter Psioniker ist.

Dann kommen da noch diverse andere Werte.....

AUSW Ausweichen $[RE 7 \times 3 (=21) + Int 7 - Stat 7 (=21)] / 3 = 7$

LP Lebenspunkte $St 7 + Stat 7 + 2 \times KO 7 (=14) = 28$

TrgF Tragfähigkeit $St 7 + Stat 7 = 14$ kg Last kann ohne Behinderung getragen werden.

NKS Nahkampfschaden $[St 7 + Stat 7 (=14)] / 3 = 4,67 = 5$

bewaffnet $NKS 5 + Stufe 0 = 5 = IW5$

unbewaffnet $NKS 5 + Stufe 2 = 7 = IW6+1$

PP Psi-Punkte $Ko 7 + Wi 7 + 2 \times Psi 7 (=14) = \dots 0 \dots$ kein Psioniker !!!!

AKP Aktionspunkte $[Re 7 + Ge 7 (=14)] / 2 (=7) + 5 = 12$

Ini Initiative $Re 7 - Altersmodifikator 0 = 7$

Fertigkeiten werden so gerechnet, Attribut plus S.... Ergebnis wird multipliziert mit Stufe, und hinter dem ersten = Zeichen eingetragen. Dazu wird dann die Grundfertigkeit hinzugerechnet. Das ist dann das Gesamtergebnis.

Englisch (Oxford)	3	(Me 7+5)= 36	+ CHAR 21 = 57
Interkosmo	2	(Me 7+5)= 24	+ CHAR 21 = 45
Fayzzahr	3	(Me 7+5)= 36	+ CHAR 21 = 57
Jooli Elysianisch	3	(Me 7+5)= 36	+ CHAR 21 = 57
Überzeugen...	4	(Wi 7+5)= 48	+ CHAR 21 = 69
Raumtech	1	(Me 7+5)= 12	+ TECH 21 = 36
Allg MED	2	(Me 7+5)= 24	+ WISS 21 = 45
Pistole & Gew.	3	(Ge 7+5)= 36	+ KAMPF 21 = 57
unbew. Nahkampf	2	(Ko 7+5)= 24	+ KAMPF 21 = 45
pers. Wahrn	4	(Log 7+5)= 48	+ WAHR 21 = 69
Raumwaffen	1	(Log 7+5)= 12	+ PILOT 21 = 33
Kochen...	2	(Me 7+5)= 24	+ HANDW 21 = 45
Improvisieren....	3	(Log 7+5)= 36	+ HANDW 21 = 57

B) rechnet erst mal die Grundfertigkeiten.....

CHAR KöAu 7 + Em 8 + Wi 12 = 27 TECH Log 8 + Me 9 + Ge 7 = 24

WISS Log 8 + Me 9 + Wi 12 = 29 KAMPF St 4 + Ge 7 + Int 6 = 17

KÖRP Ge 7 + Ko 5 + Wi 12 = 24 WAHR Int 6 + Em 8 + Log 8 = 22

PILOT Ge 7 + Re 3 + Int 6 = 16 HAND Ge 7 + Ko 5 + Me 9 = 21

PSIONIK Psi 15 + Psi 15 + Psi 15 = 45

AUSW Ausweichen $[RE 3 \times 3 (=9) + Int 6 - Stat 7 (=8)] / 3 = 2,67 = 3$

LP Lebenspunkte $St 4 + Stat 7 + 2 \times KO 5 (=10) = 21$

TrgF Tragfähigkeit $St 4 + Stat 7 = 11$ kg Last kann ohne Behinderung getragen werden.

NKS Nahkampfschaden $[St 4 + Stat 7 (=11)] / 3 = 3,67 = 4$

bewaffnet $NKS 4 + Stufe 0 = 4 = IW4$

unbewaffnet $NKS 4 + Stufe 0 = 4 = IW4$

PP Psi-Punkte $Ko 5 + Wi 12 + 2 \times Psi 15 (=30) = 47$

AKP Aktionspunkte $[Re 3 + Ge 7 (=10)] / 2 (=5) + 5 = 10$

Ini Initiative $Re 3 - Altersmodifikator 0 = 3$

A) Alfons

ST 7 Ko 7 Stat 7

Ge 7 Re 7 KöAu 7

Log 7 Me 7 Wi 7

Int 7 Em 7 Psi 7

CHAR 21 Ausw 7

TECH 21 LP 28

WISS 21 TrgF 14

KAMPF 21 NKS 5

KÖRP 21 NKS un 7

WAHR 21 PP 0

PILOT 21 AKP 12

HAND 21 Ini 7

PSI 0

Vorteile

5 Glückskind

5 Vielseitigkeit

„0-Stufen Fertigkeiten“

CHAR 36

TECH 36

WISS 36

KAMPF 36

KÖRP 36

WAHR 36

PILOT 36

HAND 36

PSI 0

B) Brittaria

ST 4 Ko 5 Stat 7

Ge 7 Re 3 KöAu 7

Log 8 Me 9 Wi 12

Int 6 Em 8 Psi 15

CHAR 27 Ausw 3

TECH 24 LP 21

WISS 29 TrgF 11

KAMPF 17 NKS 4

KÖRP 24 NKS un 4

WAHR 22 PP 47

PILOT 16 AKP 10

HAND 21 Ini 3

PSI 45

Vorteile

1 Elysianer-Rasse

5 gute Ausbildung

4 bessere Attribute

Telepathie	4	(Em 8+5)= 52	+ Psionik 45= 97
Suggestion	4	(Em 8+5)= 52	+ Psionik 45= 97
Mentaler Block	4	(Wi 12+5)= 72	+ Psionik 45= 117
Telekinese	4	(Wi 12+5)= 72	+ Psionik 45= 117
Selbstheilung	4	(Ko 5+5)= 40	+ Psionik 45= 85
Ball Schutzfeld gr.	4	(— +5)= 20	+ Psionik 45= 65
Energie Rüstung	4	(Wi 12+5)=72	+ Psionik 45= 117
Visuelle Abschirm	4	(Me 9+5)=56	+ Psionik 45= 111
psi Heil ander.	4	(Em 8+5)= 52	+ Psionik 45= 97
Energetinese	4	(Int 6+5)=44	+ Psionik 45= 89
Niedrig G-Bew.	2	(Ge 7+5)=24	+ KÖRP 24= 48
Xeno Psychologie	2	(Log 8+5)=26	+ WISS 29= 55

Mit Psi Helm
 Telepathie 107
 Suggestion 107
 Mentaler Block 127
 Telekinese 127
 Selbstheilung 95
 Ball Schutzfeld 75
 Energie Rüstung 127
 psi hl anderer 107
 Energetinese 99
 Niedrig G-Bew 48 „!“
 Xeno Psychol 55 „!“
 PP 67 mit Helm „!“

C) rechnet

CHAR KöAu 10 +Em 6 +Wi 9 = 25 TECH Log 14 +Me 12 +Ge 11 -10(Krallen) =27
 WISS Log 14 +Me 12 +Wi 9 =35 KAMPF St 9 +Ge 11 +Int 9 +15 (Krallen)=44
 KÖRP Ge 11 +Ko 12 +Wi 9+15 (K.) =47 WAHR Int 9 +Em 6 +Log 14 =29
 PILOT Ge 11 +Re 13 +Int 9 -10 (K.)= 23 HAND Ge 11 + Ko 12 +Me 12=35

C)

ST 9 Ko 12 Stat 7
 Ge 11 Re 13 KöAu 10
 Log 14 Me 12 Wi 9
 Int 9 Em 6 Psi 2

AUSW Ausweichen [RE 13x3 (=39) +Int 9 -Stat 7 (=41)] / 3 =13,67 = 14
 LP Lebenspunkte St 9+ Stat 7+ 2x KO 12(=24) = 40
 Trgf Tragfähigkeit St 9 +Stat 7 = 16 kg Last kann ohne Behinderung getragen werden.
 NKS Nahkampfschaden [St 9+Stat 7 (=16)] / 3 =5,33 = 5
 bewaffnet NKS 5 +Stufe 0 = 4 =IWS
 körperWaffen NKS 5 +Stufe 3 = 8 =IW6+IW2
 PP Psi-Punkte (wieso eigentlich rechnen ????)
 AKP Aktionspunkte [Re 13 + Ge 11(=24)]/2 (=12)+5 =17
 Ini Initiative Re 13 - Altersmodifikator 2 =11

CHAR 25 Ausw 14
 TECH 27 LP 40
 WISS 35 Trgf 16
 KAMPF 44 NKS 4
 KÖRP 47 NKS kö 8
 WAHR 29 PP 0
 PILOT 23 AKP 17
 HAND 35 Ini 11
 PSI 0

R Pilot	3	(Log 14+5)=57	+ PILOT 23 =80
R-Waffen	3	(Log 14+5)=57	+ PILOT 23 =80
F-Lenk-W	3	(Log 14+5)=57	+ PILOT 23 =80
J-Pilot	3	(Re 13+5)=54	+ PILOT 23 =77
Hyper-P	3	(Int 9+5)=42	+ PILOT 23 =65
Sensor	3	(Ge 11+5)=48	+ WAHR 29 =77
Kom& ECM	3	(Int 9+5)=42	+ TECH 27 =69
Strat & Taktik	3	(Int 9+5)=42	+ WISS 35 =77
Astrogation	3	(Log 14+5)=57	+ WISS 35 =102
Verhandeln	3	(Wi 9+5)=42	+ CHAR 25=67
Raum-Tech	3	(Me 12+5)=51	+ TECH 27=78
Pistolen & Gew.	3	(Ge 11+5)= 48	+ KAMPF 44=92
Akrobatik	3	(Ge 11+5)= 48	+ KÖRP 47 =95
Körper-W	3	(Re 13+5)=54	+ KAMPF 44=98
Comp Prog	3	(Log 14+5)= 57	+ WISS 35=92
Nahk-Ausw.	3	(Re 13+5)= 57	+ KAMPF 44 =101
Klettern...	3	(St 9+5)=42	+ KÖRP 47=89

Vorteile

1 Fayizzahr Rasse
 5 gute Attribute
 5 gute Ausbild.
 5 Reichtum Raumschiff

Nachteile

-2 zu alt für den Job
 -1 Rassist
 -1 leichter Wahnsinn
 -1 Überheblichkeit
 -1 Sexist

D) rechnet nur noch ein paar Werte aus.

AUSW Ausweichen $[RE \ 1 \times 3 (=3) + Int \ 7 - Stat \ 13 (= -3)] / 3 = (-1)$ also „0“
LP Lebenspunkte $St \ 14 + Stat \ 13 + 2 \times KO \ 14 (=28) = 56 \times 2$ (schwerer Rob) = 112
Trgf Tragfähigkeit $St \ 14 + Stat \ 13 = 27$ kg Last kann ohne Behinderung getragen werden.
NKS Nahkampfschaden $[St \ 14 + Stat \ 13 (=27)] / 3 = 9$
bewaffnet NKS 9 + Stufe 0 = 4 = IW6+IW3
körperWaffen NKS 9 + Stufe 2 = 11 = IW6+IWS
PP Psi-Punkte (wieso eigentlich rechnen ????)
AKP Aktionspunkte $[Re \ 1 + Ge \ 6 (=7)] / 2 (=3,5) + 5 + 2$ gutes Koord. = 10,5 = 11
Ini Initiative $Re \ 1 - Altersmodifikator \ 0 = 1$

Tja, und wie es scheint haben wir hier eine funktionierende Gruppe zusammengestellt, welche mit ihrer Ausrüstung im Team eine ganze Menge anstellen kann.... Im guten wie im schlechten.

Anwenden von Fertigkeiten

Die Gruppe trifft sich in einer Raumhafenkneipe, auf dem Wüstenplanet Enud, nach einem ereignislosen Flug. Dort scheinen eine ganze Menge stark gerüsteter Leute zu sein, welche die Gruppe mustern und sich über sie lustig zu machen scheinen. Leider tun sie das nicht in Interkosmo..... Alle Spieler sind aber neugierig, und fragen beim Meister nach...

OK je eine Probe in Aktonisch, als Char Grundwert. Erschwerungen scheinen nicht angemessen, denn ganz so unendlich selten ist diese Sprache nicht.....

Alfons CHAR 21, der Wurf ergibt eine 45, was doppelt so viel ist, wie der angegeben Wert.

Die Worte ergeben nicht den geringsten Sinn „er grüßt sie freundlich lächelnd“

Brittaria CHAR 36, der Wurf ergibt eine 40, was nur ein normales Versagen ist.

Nö, hat zwar anscheinend was mit CHEBANITURAS zu tun, aber...?

Chemurrinahr CHAR 25, der Wurf ergibt 33 nen Fumble

Auf einer Fumble Tabelle wären dies grober Denkfehler.....

Die haben euch garnicht beleidigt, sondern freundlich begrüßt.

Er wiederholt die Worte zum Grulle zurück, worauf die anderen ihn verblüfft anstarren, während er sich frohgelaunt setzt.

Dorian hat diese Sprache nicht, und führt keine Probe durch.

Brittaria ist weiterhin neugierig und versucht die Aktonier telepathisch auszuhorchen.

Sie verwendet „Gedankenlesen auf Sicht“ und konzentriert sich auf denjenigen, welcher in der Ecke zurückgezogen hockt. Sie gibt 2 PP aus, und hat einen Wm von +0.

Der Wurf ergibt eine 88, was ein kritischer Erfolg ist. Sie erfährt gerade die geheimsten Gedanken. Er träumt gerade unanständige Sachen, lästert über seinen Vorgesetzten und amüsiert sich über die eigenen Leute, die sich anscheinend über jene Fremden mit den ekelhaft schleimigen Gesichtern unterhalten. Ach und ja, sie erfährt, daß man vorhat, denen vom Barmixer etwas Halluzinogen in den Drink mischen zu lassen. [AHHAAAA]

Das reicht ihr, und sie bricht die Telepathie ab, um ihren Freunden zu berichten.

Natürlich sehen sich die Charaktere um, und stellen fest, daß hier wohl zuviele Feinde sind, falls sie Waffen ziehen sollten, und ziehen es vor sich zurück zu ziehen. Das wird hier wohl doch etwas zu hart.

ST 14 Ko 14 Stat 13
Ge 6 Re 1 KöAu 4
Log 1 Me 10 Wi 6
Int 7 Em 4 Psi 0

CHAR 0 Ausw 0
TECH 0 LP 112
WISS 0 Trgf 27
KAMPF 0 NKS 9
KÖRP 0 NKS bkö 11
WAHR 0 PP 0
PILOT 0 AKP 11
HAND 0 Ini 1
PSI 0

Vorteile

5 Hitze Immun

1 gutes Koordinat.

3 gute Ausrüstung

Die dort sitzenden Aktonier hatten die Gruppe geschmäht, und sie als Nachkommen einer aktonischen Schleimbeutel-Amöbe tituliert.

Eigentlich suchten sie Streit, aber nachdem dieser alte Fayizzahr ihnen doch ganz deutlich gezeigt hat, daß er jedes Wort verstand, überlegen sie erst einmal darüber, wie gefährlich der wohl wirklich ist.... und erst der Kampfroboter.

Der Erfolg in Telepathie war so gut, daß der Meister entschied, keinen Wahrnehmungswurf zu machen, ob der Aktonier sich vielleicht von jener psionischen Spezies, belauscht fühlt.

Charaktergenerierung

Beispiele-08

Fertigkeitsproben

Der Infanterie -Kampf

Zwar konnten sie in der Kneipe der Konfrontation ausweichen, aber als sie etwa zwei Stunden später um eine Ecke in eine dunkle Gasse biegen, stoßen sie auf drei der bekannten Aktonier, welche gerade eine Leiche fleddern. Zu diesem Zeitpunkt hat noch niemand die Waffen gezogen. Ein erschreckter Ruf, und der Kampf beginnt.

Taktik-Proben??????

C- macht eine (77%Grundwert) was ihn 2 Akp kostet. „45“ E
kein Aktonier macht eine ...sM

Verlierer kündigen an.

Aktonier 1 Orientieren komplex (S), Pistole ziehen (I), etwas bewegen (O)
Ruf „Feinde“ (I), Schuß-komplex (S)

Aktonier 2 Orientieren std (Z), Pistole ziehen (I), stehen bleiben (O)
8 schnelle Schüsse (B), Magazin auswerfen.

Aktonier 3 Orientieren std (Z), Pistole ziehen (I), hinknien (I)
4 std Schüsse (B)

Dann kündigen Gewinner an.

Alfons Orientieren komplex (S), Gewehr ziehen (Z), etwas bewegen (O)
Ruf „Scheisse!“ (I), 5 schnelle Schüsse (S)

Brittaria in Deckung bewegen (S) „hinter die Ecke“, Orientieren komplex (S)

Chemurianahr 3 komplexe Angriffe mit Vollauto.....(1S)
„was ist mit ziehen?“ O.K., erste Aktion verfällt.....
Gewehr ziehen (Z) 2 Komplexe Angriffe (1O)
„Entsichern....“ nächste komplexe Aktion entfällt..
„und was ist mit den Aktoniern? & Alfons?“
„die wahren schon entsichert!“
Gewehr ziehen (Z), ensichern (I) 1 komplexer Angriff (S)

(hier wurden komplexe Aktionen gegen kleinere eingetauscht, wegen Fehlern des Spielers. Ist so zwar nicht vorgeschrieben, aber ne gute Lösung)

Dorian Orientieren std (Z), Waffe ziehen (S) entsichern (I) auf Salve stellen (I) schneller Streu-Schub.

INITIATIVE

Aktonier 1	IWIO ergibt 1	plus Ini 7 =8	Nr 5
Aktonier 2	IWIO ergibt 6	plus Ini 7 =13	Nr 3
Aktonier 3	IWIO ergibt 10	plus Ini 7 =17	Nr 1 a
Alfons	IWIO ergibt 10	plus Ini 7 =17	Nr 1 b
Brittaria	IWIO ergibt 8	plus Ini 3 =11	Nr 4
Chemurianahr	IWIO ergibt 3	plus Ini 11 =14	Nr 2
Dorian	IWIO ergibt 2	plus Ini 1 =3	Nr 6

Aktonier & Alfons handeln gleichzeitig...

Nr 1 a handelt Orientierungsprobe... 21 %+0=21% (er kann dafür takt. Kampfsinn, oder Orientierung, oder pers. Wahrnehmung verwenden) 42 sM bringt ihm keine Infos also wählt er sein Ziel per Zufall.
„Brittaria“ in 14m Entfernung (mittel), & voller Deckung (-100) geht alles in die Wand. Naja, was soll es. Er kniet schon, ansonsten keine Bewegung angekündigt.

Nr 1 b handelt Orientierungsprobe... 69%+20=89 % (82) E er erkennt 3 Gegner, welche die Aktonier aus der Bar sind mit schweren Auto-Pistolen, alle unverletzt und mit Schutzanzügen ausgerüstet. Er will auf Aktonier

Aktonier
LP 28, Ausw 7 Ini 7
schwere Auto-Pistole
55%, IW8+2 (8 Schuß)
7-15-30-60
12 Akp, Schutzanzug 8/O/-
Waffenloser Kampf 3
60% IW2 & NKS 8

Alfons
LP 28 Ausw 7 Ini 7
Laser-Gewehr
47% IW10 (100 Schuß)
20-100-500-2500
12 Akp, I-Keramik-Anzug
3/S/-S, Helm+4/+4/-10
Waffenloser Kampf 2
30% IW1 & NKS 7

Brittaria
LP 21 Ausw 3 Ini 3
Energetinese 99
10 Akp,
Energie-Rüstung 127
Ball Feld groß 75

Chemurianahr
LP 40 Ausw 14 Ini 11
Bolzen SFG
92% IW12 (200 Schuß)
15-45-140-420
17 Akp, I-Hartplast-Anzug
7/3/-S, Milvario Helm
+3(-)/+3(-)/-10(-)
Krallen 98% IW4 &
NKS 8

Dorian
LP 112 Ausw 0 Ini 1
S-MG
30% IW10+4 (50 Sch.)
5-40-200-2000
11 Akp, RS 9/9
Metall-Arme 40% IW3 &
NKS 11

Infanterie Kampf

Beispiele-09

I schießen , 5 mal in 14m (kurz) -20 (schneller Schuß), knieht (-10) & er geht (-12) Waffe ziehen (-40) Gesamtchance 0%

Nr 2 Handelt 25 (sM), 46 (sM), 30(sM), 98(sM), 11(F)“einfacher Fehlschuß“ es geht also alles daneben. Nr 2 kann sich bis zu 10 m bewegen und geht 4m näher, und drückt sich an die Wand bleibt stehen.

72%, komplex+20, steht +0, Waffe ziehen -40, =52% auf zufälliges Ziel, Aktonier I geht (-12) =40% auf 13 m (kurz) (36) Streiftreffer, 1W6 Treffer (4), Schaden 1W12 je 2,4,2,10. gegen Rüstung 8= 0,0,0,2- leichte Wunde Aktonier I hat jetzt nur noch 11 Akp.

Nr 3 handelt bleibt stehen Orientieren 21 %+0=21% 11 kE „juhu!!!“ Er erkennt nicht nur die 4 Gestalten aus der Bar wieder, sondern auch ihre Bewaffnung, Chemurianahrs Probleme mit dem Ankündigen, ihre Schutzausrüstung, Rassen, und die Tatsache, daß die Deckungsmöglichkeiten in der Gasse echt mies sind. Er entscheidet auf den Roboter zu schießen 55%, Waffe ziehen -20, steht -0, Ziel steht +10, schneller Schuß-20 25%, auf 16m (weit) mal 1/2 = 12,5% (trifft nur mit 12, denn 13 wäre mehr als 12,5) (16) M ,(90) sM ,(78) sM ,(88) F Freund-Treffer per Zufall Aktonier I mit 1W8+2 Schaden „10“ minus Rüstung 8 = 2 LP, leichte Wunde ,64 sM, (23) M, 11 kE Maximalschaden 10+1W8 „8“ =18 minus 9 Rüstung =9 LP (weniger als 1/10tel LPmax 112/10=11) leichte Wunde „Hab, was meinst du wieviel LP ich denn haben sollte...“

Nr 4 handelt kommt in Deckung, weil dies das erste war, und alle anderen Angriffe nicht in der ersten komplexen Aktion erfolgten. WAHR 22%+20 =42 „100“ oje oje.... Das sind keine 3 Aktonier, nein, das sind 5 Kampfcyborgs, einer feindlichen Regierung. Schwer bewaffnet & gepanzert!!!! Außerdem kommen da hinten noch mehr. Brittarria gerät in Panik und wird jetzt scharf schießen.

Nr 5 handelt Orientieren 21%+20=41 „88“ F „heute ist aber was los. Du bist von Feinden umstellt, die anderen sind deine Freunde!!!! Er hat den Cyborg übersehen. Der komplexe Schuß entfällt, durch Verletzung und dafür gibt es einen std Schuß. Er geht und dreht sich in einem Raum von 2x2 m 55%, Waffe ziehen-20, bewegt -12, zufälliges Ziel Aktonier 2. steht+10 = 33 auf 2m kurz, aber ein Wurf von 88 F Freund-Treffer. Jetzt trifft er doch die Gruppe der Spieler. Dorian 1W8+2 = 3 gesamt Kein Schaden.

Nr 6 handelt bleibt stehen Orientieren „Sensoren“ 45% „21“ gE, er erkennt die Aktonier wieder und kann deren Stärke und Rüstung einschätzen. Wegen der Verletzungen entfällt der schnelle Schuß.

Das war diese Kampfrunde.

Aktonier I
Leichte Wunde 2 LP
Wm-1, Akp-1
leichte Wunde 2 LP
Wm-1 Akp-1

Dorian
leichte Wunde 9 LP
Wm-1 Akp-1

Natürlich sind die folgenden Kampfrunden ähnlich, wengleich auch jene, welche eine Orientierung geschafft haben, keine weitere Probe brauchen, solange nicht etwas anderes in den Kampf eingreift, oder jemand verstecktes erneut in den Kampf eingreift.

Brittarria wird z.B. in der zweiten Runde teilweise aus der Deckung treten und eine Energetinexe wirken. eine 99% Chance auf 4 Ziele (ja Alfons steht da ungünstig, denn sie macht gerade keine Orientierung) Einer davon wird per Zufall ausgewählt.

99% -20 Blitzschlag (geht selbst), +10 Aktonier I (Pechvogel) stehendes Ziel =89 % „35“ = gE maximal-Schaden 2W6+8= 20 En-Schaden - Rüstung 0 20 LP , über 1/2x28 (14) ergibt eine komatöse Wunde (Totalausfall) und Brittarria bekommt die Sterbenspanik mit Wm-5 auf alles zukünftige.

In der dritten Kampfunde steht Alfons dann Aktonier 2 gegenüber, der ihn als Deckung gegen die Salven von Chemurianahr und Dorian benutzt, während Aktonier 3 gerade von der 12ten leichten Wunde kampfunfähig geschossen wird.

Alfons hat 1 komplexen Angriff angekündigt, und um nicht zu patzen verzichtet er auf jegliche Paraden. Aktonier 2 macht 10 Angriffe mit je Wm-20 ansosnten orientiert er sich, und sucht nach einem Ausweg. Zum Glück hat er die Initiative besser geworfen als Alfons.

60% er geht (-12), Alfons steht +10, schneller Angriff -20 =48%

16 gE IW2 =2 minus Rüstung 9=0 & NKS 8 (IW6+IW2) gewürfelt 5+1=6 minus Rüstung 9.. nächster 6S, 48, IW2 gewürfelt 1 minus 9... IW6+IW2 gewürfelt 6+2 =8 minus 9....

„Moment dem kann ich ja garnicht schaden“

60 M, 72 M, 33 (kE) IW2+2 minus 9... IW6+IW2 gewürfelt 1+1 =2 minus 9....

„Da komme ich ja nicht durch die Rüstung durch“

Der Aktonier bricht die Angriffe ab, und verzichtet auf weitere Würfe.

Orientierung 21% +O, +Routine-Schwierigkeit +50 =71% 23 gE

Der Weg führt nur durch die feindlichen Linien, deswegen hattet ihr hier die am Boden liegende Leiche ja hier hineingetrieben, als er noch lebte. „Mist!“

Alfons macht einen rüstungsdurchdringenden Angriff

30% Komplex Rüstungsdurchdringend +O, er steht+O, anderer geht -12 =18%

Gewürfelt 11 IW1+1 -Rüstung 8/2 ... =0, IW6+1 gewürfelt 4=5 minus 8/2 =1 LP

Aktonier 2 ist leicht verletzt, was ihm Wm-1 & -1 AKP einbringt.

In der nächsten Runde mischt Chemurrianahr noch im Nahkampf mit, und kündigt einen komplexen Angriff an. Da er die höchste Ini würfelt, entscheidet er auf meuchlerisch & rüstungsdurchdringend. Der Aktonier versucht allen Angriffen auszuweichen, und da er es nicht gelernt hat mit KAMPF Grundwert 21% minus Verletzung Wm-1 =20%

Das heißt, daß sein Angriff 55% -1 durch Verletzung & -50 durch Ausweichen erhält.

Aber zuerst Chemurrianahr. 98% (geht selbst-17), Aktonier steht +10, -50 (Schwachstelle & Meucheln =41% Er trifft knapp mit einer gewürfelten 40. IW4 ergibt eine 1 minus 8....

NKS IW6+IW2= gewürfelte 3+2=5 minus ... Halt! „Ausweichprobe“

20% gewürfelte 21 Mißerfolg.... „Also 5 minus 8/2=1 LP leichte Wunde, Wm-1, Akp-1 &

Meucheln. Kampf-Grundwert 44% „welchen meuchlerischen Angriff?“

„Den normalen, mit Wm+O, also die Behinderung.“ gewürfelte 1 gE,

Der Aktonier erhält einen Verletzungs-Wm von -20.

Man muß beim Ankündigen vor der Initiative nicht genau sagen welchen Angriff man machen will, sondern nur ob schnell, standart, oder komplex. Bevor man den Wurf ausführt, muß man dies jedoch schon tun. Und ein angekündigter meuchlerischer Angriff muß erst einmal midestens 1 LP Schaden verursachen, bevor auf Meucheln gewürfelt wird.

Direkt vor der Probe sagt man dann an, welche Auswirkung der Angriff dann erzielen soll. Es ist nicht zulässig zu sagen, ich guck mal was für ein Ergebnis ich werfe, und nehme dann das beste welches ich erreiche.

Die Schwierigkeiten von Meuchelproben stehen bei den Fertigungsbeschreibungen auf der ersten Seite der Fertigkeiten.

Dies soll verhindern, daß alles und jeder sich daran versucht, der es nicht gelernt hat.

Andererseits ist gerade soetwas die grundlegend richtige Chance, einen gut gerüsteten Gegner schnell und effektiv auszuschalten.

Mit LP unter O zu Fallen zählt als tödliche Wunde, selbst wenn die Summe die schlimmste Wunde nur leicht gewesen wäre.

MEDIZIN

In diesem Kampf hat es mehrere Verwundungen gegeben. Brittaria versucht eine leichte Verletzung von Chemurrianahr zu heilen, indem sie Psionische Heilung anderer anwendet. Dafür bräuchte sie aber 2h „1h Selbstheilung leichte Wunde“ x2....

Also entschließt sie sich dazu, die harmlose Blutung zu stoppen. 1 PPx2 =2PP

107% Wm+O - 10 für Heilung anderer =97% gewürfelt 63 = E , Blutung von O stoppt.

Alfons verucht mit Laser-Skalpell Wm+10 und Erster-Hilfe-Tasche (Wm-10, aber entfällt) und allgemein MED 45 dem Toten zu helfen. Wm-10 je 10 min TOD =Wm-10

45 % nun sagen wir mal er hat eine 23, was heißt, daß er ihn stabilisieren kann.

Nun könnte er versuchen die zahlreichen Wunden mit High-Tech-Chirurgie zu behandeln, was 30 min dauert. Wohl wissend, daß das nächste Lazarett zu weit weg ist, und während nach Hilfe telefoniert wird, versucht er sich an dieser tödlichen Wunde.

Infanterie Kampf

Beispiele-II

Medizin

45% +10 (Laser Skalpelle), -40 (tödliche Wunde)

Nun, der Wurf ergibt eine 22, was bedeutet, daß Alfons jede einzelne Wunde mit 3 LP heilt.

Nehmen wir jetzt einmal an, die Wunden wären gewesen (bei 28 LP)

leicht 2 Wm-1 Akp-1 / leicht 1 Wm-1 Akp-1

mittel 3 Wm-5 Akp-2 / mittel 5 Wm-5 Akp-2

mittel 6 Wm-5 Akp-2 / mittel 7 Wm-5 Akp-2

mittel 4 Wm-5 Akp-2 schwer 8 Wm-25 Akp-5

gesamt Wm- 52, Akp-17, LP-36..... was bedeutet, daß er am Blutverlust gestorben ist, weil er mehr als seine Konstitution im minus war. Dann senken sich die Wunden auf....

— 0 Wm-0 Akp-0 / — 0 Wm-0 Akp-0

— 0 Wm-0 Akp-0 / — 0 Wm-0 Akp-0

mittel 3 Wm-5 Akp-2 / mittel 4 Wm-5 Akp-2

leicht 1 Wm-1 Akp-1 / mittel 5 Wm-5 Akp-2

gesamt Wm-16, Akp -7, LP-13.... was bedeutet, daß er sogar relativ schnell wieder aufstehen könnte.

Die inzwischen eintreffenden medizinischen und polizeilichen Hilfskräfte versuchen zwar noch den Aktoniern zu helfen, aber durch die Tatsache, daß zuviel Zeit vergangen ist, fruchten die medizinischen Hilfsmittel nicht, und jene schweren Verletzungen, die der Aktonier erlitt, als er nachträglich noch beschossen wurde, bis seine LP im minus sein LP Maximum überschreiten, entscheidet der Meister, sind unheilbar, bzw. so schwer, daß da die Medizin nichts mehr tun könnte, selbst wenn es Spezialisten wären.

Der Wiederbelebte würfelt jetzt einmal für ein sinkendes Attribut, und markiert es sich.

Wahl auf Körperlich, IW6 ergibt eine 2, Ko, was bedeutet, daß seine Gesundheit dauerhaft geschädigt ist. Dieses Senken tritt zwar erst bei der nächsten Stufen-Steigerung ein, und es gibt auch nur maximal eine davon pro Stufen-Steigerung, aber es paßt schon dieses jetzt festzustellen, und die Figur während des Heilprozesses dieses schon spüren zu lassen.

Da es sich um einen normalen Arbeiter handelt, steht er nicht auf und bedankt sich überschwenglich, sondern er bedankt sich mit brüchiger schwacher Stimme, und wird ins Lazarett gebracht. Dort erhält er noch einmal einen Tag (24h) intensive Regenerations-Tank-Heilung, welche von einem Facharzt 60% im Krankenhaus Wm+20, durchgeführt wird. Da seine schwerste Wunde eine mittlere ist Wm+0, beträgt die Chance 80%, und ein normaler Erfolg verbessert jede Wunde um 1 LP

leicht 2 Wm-1 Akp-1 / mittel 3 Wm-5 Akp-2

— 0 Wm-0 Akp-0 / mittel 4 Wm-5 Akp-2

gesamt Wm-11, Akp -5, LP-9... dies bedeutet, daß er dort noch ein paar Tage zubringen sollte.

Natürlich wird er sich nach verlassen des Krankenhauses nach seinen Rettern erkundigen, und erfahren, daß diese unter mysteriösen Umständen verschwunden sind.

Die Polizei fahndete nach ihnen, sowohl wegen der Zeugenaussagen, als auch wegen des Tragens von militärischen Waffen wie SMG & Bolzen SFG.

Der Arbeiter muß sich noch ein paar anstrengende Verhöre gefallen lassen, und nach zwei Wochen ist er froh, nichts mehr von ihnen hören zu müssen, zumal sein Boß schon rummäkelt und mit Entlassung droht, bei seinem kriminellen Ruf, und den dauernden Vorladungen bei der Polizei.

Na bei solch hervorragenden Ärzten kann uns ja überhaupt nichts mehr passieren sagen sich Chemurranahr und Brittarria.

Ein späterer erfolgloser Versuch mit Hightech-Chirurgie Chemurianahr zu helfen schlägt fehl, und so versucht sich Brittarria doch daran, und mir einem gE schafft sie dies in der angegebenen Zeit. Wenn sie gesagt hätte, daß sie es in der halben / viertel Zeit schaffen wolle, wäre es angebracht gewesen, von ihr zu verlangen, daß sie einen gE / kE würfelt. Aber das soll je nach Situation vom Meister entschieden werden.

Bei Ko 7 heilt er 28 LP im Monat, in jenem Krankenhaus wobei jeweils 1 LP pro Wunde geheilt wird, bevor es einen weiteren 'Durchlauf gibt.

1.te) Leicht 2

2.te) mittel 3

3.te) mittel 4

1 Tag 1.te leicht 1

2 Tag 2.te leicht 2

3 Tag 3.te mittel 3

4 Tag 1.te weg

5 Tag 2.te leicht 1

6.Tag (keine Heilung)

7.Tag 3.te leicht 2

8. Tag 2.te weg

9.Tag 3.te leicht 1

10 Tag 3.te weg.

Fahrzeug-Kampf

Als erstes werden die Felder eigentlich größer, denn von den 1m Feldern weg zu der Gößeneinheit Hex (6-Eck) mit einem Durchmesser von 15m zwischen den Seiten.

Der große Unterschied ist, daß ein Fahrzeug sich immer eine gewisse Anzahl von Hex bewegen muß. Desweiteren sollten Fahrzeuge ohne Autopilot einen Fahrer haben, welcher eine komplexe Aktion auf das Fahren verwendet.

Solange es nur ein Fahrzeug gibt, ist alles ganz einfach, ein Fahrzeug beschleunigt, oder bremst am Anfang der Runde, und oder am Ende. Er darf beides voll ausnutzen.

Und in jedem Hex darf es entscheiden, eine oder mehr Drehungen zu machen. Letztere hat es nicht so viele.

Ein Motorrad mit 10 Drehungen, welches mit einer Geschwindigkeit von 200 Km/h fährt, darf innerhalb der Bewegung nur noch 2 Drehungen machen, was bedeutet, daß man auf 40 Hex, sprich (600m) 2 mal um 60° drehen darf, was einer kurvigen Autobahn entspricht.

Dabei aber auf 15 m eine 120° Wendung hin zu legen ist schon etwas seltsam.

Ein guter logischer Faktor bedeutet, daß der Faktor der Drehkosten bei hohen Geschwindigkeiten die Mindestentfernung ist, um die nächste Drehung zu machen ist ein gutes Augenmaß. Also wenn in Her 10 die erste Drehung erfolgt, dann darf erst in Hex 15 die zweite erfolgen, und in den anderen keine.!

Naja, eine weitere Drehung ist schon möglich, in diesem Fall in Hex 20 mit einer Piloten-Probe von -50. (Regel mit zuwenigen Drehpunkten drehen)

Wenn die Entfernung zwischen den Drehpunkten zu klein ist, dann sollte man eine Notbremung versuchen, welche als negativen Wm- die zu hohe Geschwindigkeits (in km) hat, und als Bonus das Bremsvermögen des Fahrzeuges (in km/h). Dabei wird dann das Fahrzeug nur auf einen Wert gebremst, der die Drehung erlaubt.

Die Stellen an denen agiert werden kann, sind natürlich über die gesamte Runde verteilt, aber das ist in dieser Simulation nur schwer darzustellen. Also sollten sich einfach

Bewegungsunden und Infanterie-Kampf-Runden hintereinander reihen. (Abwechselnd halt)

Infanterie-Schützen haben ihre normalen Handlungen, erhalten aber ggf. Mali durch Bewegung, und Passagier müssen pro Rd 1 Orientierung schaffen, oder alle Angriffe erhalten einen Wm von -20 wegen Problemen mit der Bewegung des Fahrzeuges.

Hier ist das Feuern von Geschützen immer eine komplexe Aktion, und der Einsatz kleinerer Bordwaffen ist immer eine komplexe -Aktion. Dabei hilft es nichts, wenn eine Waffe doppelt bedient wird. Wenn eine Person mehrere Komplexe Aktionen ausführt, erhält sie Mali dadurch, daß sie ihre Konzentration splitten muß. Und zwar Wm-10 je komplexe Aktion mehr als 1.

Eine Waffe bedienen bedeutet, einen normalen Angriff mit Wm+0 durchführen zu können

Bei Doppel-, Dreifach-, oder Vierfach-Feuern, ist dies immer noch nur 1 komplexe Aktion.

Es sei darauf hingewiesen, daß leichte Bordwaffen auch den größten-Wms zum Treffen von Infanterie unterliegen. Das liegt daran, daß sie über Sensoren bedient werden.

Das indirekte Feuern auf ein Hex trifft stehende Ziele mit Wm+0. Fahrende Ziele mit Wm-50, und direktes Feuern auf Hex-Felder gibt sogar Wm+50.

Es gibt hier ein Problem der Initiative & des Durchfahrens. Deswegen gilt auf Fahrspuren die einfache Faustregel, wer vorne ist, fährt zuerst. Somit muß man nur Hindernisse umfahren, welche man überhohlt.

Bei Verfolgern auf freiem Gelände entscheidet gegebenenfalls eine vergleichende Orientierungs-Probe (Sensoren, pers.Wahrnehmung, takt-Kampfsinn), wer als erstes den geplanten Kurs bekannt geben muß.

Der Gewinner kann dann auf den Kurs reagieren, und sich nähern, entfernen, oder rammen.

Alles handelt dann aber immer im 10 Sec Bildaufnahme-Verfahren.

Es darf übrigens im und durch dieselben Hex gefahren werden, in denen sich andere Fahrzeuge aufhalten. Wieviele letztendlich sich darin aufhalten, hängt von sovielen Faktoren ab, daß man hier nur auf den gesunden Menschenverstand gehen kann.

Der Fahrzeug-Kampf ist eine Hybrid-Form zwischen dem Raum-Kampf-System und dem Infanterie-Kampf-System.

Raum-Kampf

Der Unterschied zwischen dem schnellen Pseudo-Kampf und dem Tabletop-Raumkampf ist, daß der schnelle Pseudo-Kampf sehr stark vom Würfelglück und den Charakterwerten abhängt, während der Tabletop-Raumkampf, sehr von dem taktischen Verständnis der Spieler abhängt.

Lassen wir unsere Gruppe Abenteurer mal in einem simulierten Gefecht antreten, gegen eine Vierer-Staffel Shuttle der ADDER-Klasse.

Taktik.Probe Staffel-Führer Taktik 60 gewürfelter „E“, Kostet keine Aktion
Taktik Probe Gruppe C Taktik 77 gewürfelter „gE“, kostet keine Aktion

Gewinner ist die Abenteurer-Gruppe.

Die Staffel sagt an, daß jedes der Raumboote 3 Aktionen durchführt.

Alfons kündigt 2 Aktionen an, Brittaria kündigt eine Aktion an, Chemurianahr kündigt (Pilotensitz) 3 Aktionen an, Dorian kündigt 1 Aktion an. also insgesamt 7.

Chemurianahr läßt den Computer pilotieren (M)

Auch die Staffel läßt ihre Schiffe per Computer pilotieren (M)

Chemurianahr macht eine Sensorprobe (Aktion Nr 1, Wm-10, gewürfelter kE) und erhält einen Wm+30 für den Einsatz alle Bordwaffen.

Die Staffel verzichtet auf besondere Sensor-Proben, und läßt nur den Computer dies tun (M) und erhält keinen Bonus.

Chemurianahr macht keine ECM-Probe, sondern läßt dies den Computer tun (M)

Der Staffelführer macht aber eine gegen das Schiff (2te Aktion) 60% gewürfelter E.

Dadurch erhält die Shadow-Pig Wm-10 auf alle Waffenproben.

Chemurianahr verzichtet auf den Einsatz von ECCM. (M)

Hätte er ihn eingesetzt, wären dies 69-10 (3te Aktion)+10 Schiffs WM=49 % gewesen, wobei er bei einem E den Wm-10 durch das ECM wieder aufgehoben hätte.

Hat er aber nicht. Die Staffel verzichtet auf ECCMs, weil sie unnötig sind.

Jetzt wird gefeuert. Es dürfen 75% der Waffen eingesetzt werden.

Chemurianahr Phaser 80-0 (Waffen WM) -10 (3 Aktionen)-15 Feuerleit
+30 Sensor-Erfolg, -10 gegn ECM Erfolg = 75% (gE)

1 W6 Treffer zu je „IW6+2 (max 8)“ FSP Schaden

Nehmen wir mal an 5 Treffer auf die vierte Adder, dann wären dies

5x 8 FSP =40 FSP Schaden, wird vorgemerkt.

Dorian Phaser 35-0 (Waffen WM) +0 (1 Aktion) -15 Feuerleit
+30 Sensor Erfolg, -10 gegn. ECM Erfolg =40% (E)

IW6 Treffer zu je „IW6+2“ FSP Schaden

nehmen wir einmal an, es sind nur 3 Treffer, dann wird für jeden dieser Treffer IW6+2 gewürfelt. z.B. gewürfelte 3,4,1 =

5+6+3 =14 FSP Schaden, und da wird wieder auf den vierten geschossen haben, sind das jetzt schon 54 FSP.

Adder
Pilot 3 Aktionen
Schirm 100/+1 1E
Panzerung 20
Intern 20
Schub 8/12 8E

alle Werte Wm+0
Reaktor 10E
1 Pulse-Laser, Wm+10 1E
1 Multigauss, Wm+0
(gegn, Sensor +10)

Shadow Pig
Pilot 2 Aktionen,
3 Offiziere je 1 Aktion
Schirm 240/+2 2E
Panzerung 400

Rumpf 100
Schub 4/6 15E
Sensor +0 Pilot-35
ECM+10 Flt -15
Kom-5 T-auto -30
Reaktor 28E

4 Mini Missel Werfer +20
4 Rak Werfer +30
4 leichte Gauss -10
5 leichte Phaser +0
2 leichte Disruptoren -20

Panzer.-Schwach. 30%
keine Reserve Masch.
gegn. Sensor +15

Jetzt feuern erst einmal die Adder zurück.

Sie dürfen alle nur 40% ihrer Waffen einsetzen. Naja, also 1 Waffe.

60% +10 (Waffen WM) +0 (Aktion Nr 2) +0 (Sensor Erfolg).....=70%

Na gut, also wir haben gewürfelte.....

(F) Nr 1 trifft überhaupt nichts.

(M) Nr 2 trifft 1W3 Treffer mit gewürfeltem (2W4) FSP Schaden (6+5)=11 FSP

(KE) Nr 3 trifft 6 mal mit max-Schaden (2W4 max 8) FSP Schaden 48 FSP

(E) Nr 4 trifft 1W6 mal mit gewürfeltem (2W4) FSP Schaden (3+3+4+7)=17 FSP

Das macht gesamt 76 FSP Schaden.

Dann kommen jetzt die Fernlenkangriffe. mit den Raketen

Dorian Fernlenk 21 (Pilot Grundwert) +30 (Waffen WM) -15 Feuerleit

+30 Sensor Erfolg -10 (gegn ECM Erfolg) =56 % (M)

1W3 Treffer je (4W6) FSP Schaden 12+15+20= 47 FSP, auf Adder 3 gezielt.

Brittaria Fernlenk 16 (Pilot Grundwert) +30 (Waffen WM) -15 Feuerleit

+30 Sensor Erfolg -10 (gegn ECM Erfolg) =51 % (KE)

6 Treffer je (4W6 Max 24) FSP Schaden = 132 FSP auf Adder 2 gezielt

Die Staffel hat keine Fernlenkwaffen.

Chemurianahr macht selbst eine Jagdpilotenprobe. (Aktion Nr 3, Wm-10 wegen 1 Aktion zuviel, Wm-35 wegen Schiff-Piloten-Malus, 77-45=32 gewürfelte E) was heißt, daß er 30% des Feindschadens ausweicht. 76x 0,7 =53 FSP Schaden.

Und alle Staffelpiloten machen einen Jagdpiloten (Aktion 1, 60 ohne Malus = 60)

gewürfelte (E, gE, M,F) Die erste Adder weicht 50% des Schadens aus.

Die zweite sogar 60% „132 x0,4 = 53“, die dritte nichts (47FSP), & die vierte auch nicht. „54“ (aber es kommt nicht zu weiteren Problemen)

Technik-Proben

Die Shadow-Pig benutzt den Computer für Technik, Was 40% Schildschaden bedeutet, 21 FSP „240-21= 219“ ins Schild, Rest 32 FSP (30% davon intern „10“), „400-22=378“ in die Panzerung und 10 in den Rumpf (100-10 =90)

Die Adder-Staffel

Nr 1 auf Computer, aber ungetroffen.

Nr 2 macht es selbst 60% (E) Schild 60% 32 FSP (100-32=68)

Panzerung 40% 22 (20-22 „ups!“= 2 intern)

Intern 2 (20-2=18)

Nr 3 macht es selbst 60% (KE) Schild 100% 47 (100-47=53)

Nr 4 macht es selbst 60% (F) Schild 0%

Panzerung 100% (20-54 „oje!“=34 intern)

Intern 34 (20-34 „ojeoje!“=14 unter Null)

Unter Null (20-14 „ojeojeoje!“=6)

Keine Panzerung, ein totales Wrack, aber nicht desintegriert....

Tja, jetzt werden die Criticals errechnet. Die Shadow-Pig hat 22 FSP der Panzerung verloren., also 5,5%. 1 mal Tabelle 1 & 1 mal Tabelle 2. (sagen wir mal jeweils die 4)

Dann sinkt Wm der Schiffs-Kom um -5.

Und es hat 10 von 100 FSP (10%) verloren. 2 Würfe auf Tabelle 6.

gewürfelte 13 (kleine Explosion 2W20) (2&3 =5) 1 Wurf auf Tabelle 6

Adder 4 54 FSP

Schiff 76 FSP

Adder 3 47 FSP

Adder 2 132 FSP

bis zum Ende des

Waffeneinsatzes.

Adder 4 54 FSP

Schiff 53 FSP

Adder 3 47 FSP

Adder 2 54 FSP

Nach Einsatz des

Jagdpiloten

Adder 4 Schild 100

Panzerung 0 Rumpf 0

„WRACK“

Schiff Schild 219

Panzerung 378 Rumpf 90

Adder 3 Schild 53

Panzerung 20 Rumpf 20

Adder 2 Schild 68

Panzerung 0 Rumpf 18

Nach Berechnung des

Technik-Einsatzes zwecks

Schild-Abwehr.

Raum-Kampf

Beispiele-15

gewürfelte 13 (kleine Explosion 2W20) (2&3 =5) 1 Wurf auf Tabelle 6
gewürfelte 7 (Lebenserhaltung zerstört)
gewürfelte 9 (Schutzschirm zerstört) „Böse Falle“

Die Adder 4 darf 20 Panzerungs-Criticals auf Tabelle 2 und 20 Criticals auf Tabelle 6 werfen. Die überzähligen 14 Criticals werden auch noch geworfen, können das Schiff aber nicht mehr explodieren lassen. Jetzt entscheidet nur noch der Piloten-Wurf, über das rechtzeitige Ejecten.

Die Adder 2 darf 20 Panzerung-Criticals auf Tabelle 2 und 2 Criticals auf Tabelle 6 werfen. Naja eigentlich muß sie sogar.
1, 5 (T-auto-S), 7 (Sensor-S), 2, 4 (Kom-S), 9 (3 hyper Tr Ausfall nicht vorhanden, 12 Schub Tr Ausfall „kein pilotieren oder Jagdpilot“), 10 Waffe (Zufall, der Pulse Laser)....
und die internen
1 kein Effekt, 14 Kom Zerstört.

Der Pilot entscheidet sich für das Ejecten, bevor er in der nächsten Runde getötet würde.

Jetzt regnerieren die Schirme 6x ihre normale Rate.

Und dann kommt die nächste Runden.
Chemurianahr wird es zu heiß, und eine zusätzliche Aktion ist der Hypersprung.

Während der folgenden Runde werden beide Adder abgeschossen, und die Shadow Pig erhält mehrere Treffer, welche sie ihre Computer, und die Schubtriebwerke kosten, aber nicht ihr Hyper-Triebwerk. Dann kommt der Hypersprung, und jetzt ständen sie vor einem Problem. Wäre dies keine Simulation, müßten sie raten, wo sie sind, und erst einmal ihr Schiff flicken.

Der Table-Top Raumkampf ist da sogar noch komplizierter, läßt aber auch mehr zu, was den Ereignis-Verlauf bestimmt.
Als erstes ist ein Spielbrett mit Hexfeldern mindestens 20 x 30 Hex auszulegen.
Dann braucht man Miniaturen, welche die Schiffe darstellen. Eines für jedes Schiff.
Dann wird ein Flottillen-Chef ausgewählt, der die Taktik-Probe macht (ohne Malus für mehrere Aktionen, obwohl ihn diese 1 Aktion kostet.)

Erst werden Schiffe aufgestellt, und mit einer Start-Geschwindigkeit versehen.
Nach der vergleichenden Taktik-Probe werden erst vom Verlierer und dann vom Gewinner die Aktionen angesagt, und teilweise aufgeschlüsselt, wie z.B
Pilot, 2 Piloten Sondermanöver, Jagdpilot, 2x Technik, Kom-Netz, Sensor, ECM, 4x ECM gegen Feinde, 1x ECCM gegen Feinde, 8 Geschütze, 4 Fernlenkwaffen gelenkt, 6 Fernlenkwaffen werden ausgeklint.

Die Reihenfolge der Schiffe hängt kaum noch von dem Erfolg der Taktikprobe ab, sondern es wird so sein, daß schnelle Raumboote am Anfang handeln, und kaum getroffen werden, während langsame Großraumer spät dran sind, gut getroffen werden, aber eine größere Reichweite haben. z.B. Adder Initiative
IWIO+ 8 (Schubwert) +2 (Raumboot) +~ (Taktik-Probe Modifikation)
Hierbei gilt, je höher desto besser.

Adder 4 Schild 100
Panzerung 0 Rumpf 0
„WRACK“
Schiff Schild zerst
Panzerung 3/8 Rumpf 85
Kom-S, LEH zerst

Adder 3 Schild 53
Panzerung 20 Rumpf 20

Adder 2 Schild 68
Panzerung 0 Rumpf 18
diverste Ausfälle, Pilot
ejected.

Ja dieser Kampf dauerte nur
120 Sekunden für die
Charaktere und etwa 40
min für die Spieler.

4 Shuttles gegen einen
Zerstörer.... und dann nur
ein Pyrrus-Sieg. Das ist
schon bitter, aber relativ
normal für den schnellen
Pseudo-Kampf.

Beim Ansagen der Aktionen
muß man nicht genau
definieren, wer jetzt
welches Geschütz bedient,
oder ob man doppelt oder
dreifach Feuer gibt.

Für sich selbst sowas zu tun
ist zwar von Vorteil, aber
dem Gegner muß man es
nicht unbedingt sagen.

Die nun folgenden Proben von Sensor, ECM, ECCM geben keinen Bonus-Malus auf die Treffer-Würfe, sondern haben etwas damit zu tun, ob man den Gegner sieht, und überhaupt auf ihn schießen kann. Hinweis, Fragen zu gescannten fremden Schiffen kann nur jener Stellen, dessen Schiff beim Scannen einen Erfolg hatte, und der muß auch ausreichen, um dieses spezielle Schiff zu sehen. Das bedeutet, daß wenn man wissen will, ob z.B. ein Feindschiff die Jagd-Piloten-Probe geschafft hat, bevor man feuert, muß man ihn gescannt haben, oder in einem Sensor-Netz sein, in dem jemand mit einer höheren Initiative diesen Scan-Wurf gemacht hat. Ansonsten schießt man gegebenenfalls auf ein Ziel, was mit einem kritischen Erfolg jedem Treffer ausweicht.

Da bei Raumbooten die Ausrichtung wichtig ist, können sie meist nur dann schießen, wenn ein Gegner sich im Feuerbereich befindet. Hier können Pilotensondermanöver helfen. Da man ja einfach den Bug drehen könnte. Als Technik-Proben gelten auch Schildumstellungen, wengleich dafür keine Probe nötig ist, sondern einfach angegeben wird, auf was das Schild diese Runde steht. Hierbei hält Energetisch allen energetischen Schaden auf, und Ballistisch allen ballistischen Schaden, während die andere Art passiert, und Panzerungs-Schaden macht. Die Schild-Einstellung C heißt, daß zwar aller Schaden aufgehalten wird, aber es den Schirm 5 FSP kostet, 1 FSP aufzuhalten. Was ihn sehr ineffektiv macht. Deflektoren hingegen reduzieren den Waffenschaden bei jedem Treffer sowohl ballistisch, als auch energetisch. Dabei sind sie aber relativ leicht zu durchschlagen.

KONSTRUKTION

Hier gibt es einen Unterschied zwischen Berechnungsarbeit des Spielers, und Ingenieurskunst der Charaktere & NSCs. Als erstes ist jedes Raumschiff, und Fahrzeug eine sehr komplexe Sache, was jeder normale Konstrukteur bestätigen wird. Soetwas gut und ohne Fehler zu konstruieren ist zwar angeblich machbar, aber in Wirklichkeit die totale Ausnahme. Also gibt man sich mit weniger perfekten Geräten ab, welche aber die Bedingungen erfüllen, für die sie konstruiert wurden. Und kleine Probleme werden einfach belassen, oder sind gar gewollt, wegen der Nebeneffekte solcher Qualitätsmängel.

Also wollen wir doch mal versuchen ein Raumschiff zu konstruieren
Es soll... ein Scout werden. Er soll leicht bewaffnet und preiswert sein.
Wir treffen eine Vorentscheidung für Massenware, als guter Kompromiß zwischen Preis & Qualität.

Der Bord-Computer. Pilotbonus...? hmmm eigentlich nicht wirklich nötig. Op
Wir brauchen kaum Feuerleit, aber senken nein. Op
Teilauto....? Naja, wenn man weit weg ist von allen Reperaturen könnte ein Bonus helfen. 4p
Nur wie groß. Wm+10 für 4p
Sensoren sollten besser sein. Oder warum dafür haben wir ja zwei Raumboote an Bord. 2p
Die Sensoren sind also etwas besser, aber den Fernscout machen Sidewinder. +5 2p
Reichweite der Sensoren 2 Lsec.
ECM & ECCM eigentlich nicht nötig, aber einen kleinen +5 Bonus 2p
Kommunikation auch etwas verbessert +5, 20 Lsec UKW 128 Kanäle 1p
Das macht bisher 9p und bedeutet, noch relativ preiswert zu sein. 9p —
Passagiere brauchen wir weniger... 25% = 12 Kabinen (-6)
Frachtraum ist auch nicht sooo wichtig ... 25% = 62,5 CUM (-2)
E-Waffenhalter leicht Bewaffnet 50% 2 E-Waffe-Türme (-1)

Auch hier gilt, daß nicht durchgeführte Aktionen wie z.B. Taktik als Schwere Mißerfolge gewertet werden, und vom Computer geleistete Dienste als normaler Mißerfolg gelten.

Das std Raumschiff
Brücke mit 5 Offizieren
Computer Status
Pilot +0
Feuerleit +0
Teilauto +0
Sensoren +0 (1 Lsec.)
ECM +0 (5 Klicks)
KOM +0 (10 Lsec)
& UKW 64 Kanäle
Triebwerk 100% 8 E
MS 6/9 50% C
Reaktor Fusion 100%
2OE & Not E 400E
Schutzschirm 100% 2E
200 FSP (ABC)+1%
Panzerung 100% 100FSP
Struktur 100% 100 FSP
Passagiere 100% 50 Kab
Frachtr. 100% 250 CUM
E-Waffen Türme 100% 2
B-Waffen Türme 0
Rettungskapseln 50%
Andock Vorrichtung 1
Hangar 2 standard

Grundpreis 1 MCr
& 5 KCr pro Punkt

Computer +4
Elektronik +5
Passagiere & Fracht -8
Waffen -1
ist unterm Strich wieder ausgeglichen.

Raum-Kampf

Beispiele-17

Konstruktion

Nungut, wieviel Reaktor werden wir wohl brauchen... ??? müßte man später berechnen.			Es ist auch möglich Fehler oder Nachteile in die Konstruktion einzubauen, um dafür negative Punkte zu bekommen, um die Konstruktion billiger zu machen.
Also erst mal 100% Fusion behalten		Op	
Triebwerk... etwas mehr wäre schon besser, bei einem leicht bewaffneten Schiff			
Triebwerk 120% Ex 125% (8x1.25=10) Schub 7, Vollschub x1,5 = 11 60% C		2p (x2)	
Aber Triebwerke			
Schutzschirm stärker wäre besser, aber dann würde das Schiff als Kampfschiff mißbraucht... also besser 40% 80FSP (ABC) 2E +1FSP/3 Rd		-6p	
Panzerung 80% 80FSP	(x5)	-10p	
Struktur 80% 80FSP	(x5)	-10p	Die am Ende gewürfelten Konstruktionspunkte geben aber keine Verbilligung der Konstruktion, weil sie ungewollt sind.
Damit sind wir jetzt bei minus 24 Punkte... , also billiger als das Standard Schiff..		—	
Raumfahrzeug-Größe... normal / keine schwere oder dünne Panzerung..		Op	
keine Dual, Trippel, oder Schnell-lade-Schirme		Op	
Reaktor bleibt Fusion		Op	
Zusätzliche Andock-Vorrichtung... ja eine		Sp	
Hyper-Triebwerk... ja !!!! Aber nur was preiswertes. Die Reichweite ist bei allen gleich, nur die Auflade-Rate bessert sich... Hyper TR 1 SE +1%/min Reichweite 10 L-Jahre		2Op	Bei Waffentürmen wird nicht fest gelegt, welche Waffen eingebaut werden. Das tut nur der jeweilige Besitzer.
Aua war das teuer.... nein kein Hyper Triebwerks Booster, um 20 L-Jahre weit springen zu können		Op	
Bessere Schleusen, oder zusätzliche, oder Auto-Frachtsystem ? Nein,		Op	
Externe Lichtanlage...? Hm warum mal nicht.... Also ja		1p	
Cameleon-Plating, oder Holo-Tarnschirm ?hmmm... ach nein		Op	Nachteile können die Waffenwahl zwar limitieren, oder Festlegen, aber normal sollte dies nicht sein.
Raumgreifarm, oder Traktor-Strahler ? Wofür habe ich Besatzung		Op	
Co-Brücke, Zusatz-Crew, Vollauto Crew.. Nicht nötig so viele Leute oder Punkte		Op	
Damit sind wir jetzt bei	2p	—	
Jetzt die ganz teuren Sachen wie Zusatz-Kontrollen & Maschinen.	Nein	Op	
Besondere Reparatur-Vorteile... Zu teuer !	Nein	Op	Die Konstruktion von Fahrzeugen, oder Gebäuden läuft eigentlich gleich ab.
Besseres Eject-System... Dies ist kein Kriegsschiff	Nein	Op	
Med-Stationen.... Ähm Moment..biologische Proben... kleine Med Station +10		1Op	
Doppelte Rettungskapseln ? Wenn die abgeschossen werden	Nein	Op	
Hangars. Ein std Schiff darf nur die Zwei besitzen. Es sei denn es will 4 kleine.			Hätte das Schiff noch dünne Panzerung, so hätte es -5 p und 80 FSP/2 also 40 FSP Panzerung.
Also bleibt es bei 2 Std, denn dort passen ja auch 4 kleine hinein..., oder doch nur einen Großen ..????	Nein es bleibt	Op	
Zusätzliche Ball Halterungen...? Für Torpedowerfer mit Dronen.. ja, wieviele den... Das Schiff besitzt nur 2 E-Waffen, also darf ich maximal 2 ball. Waffenhalter einbauen. Ja 2 Stück sind genug.		2Op	Wenn dies über die Panzerungs-Qualitäts-Tabelle erreicht worden wäre, 40% =(-6p) (x5) Wären das (-30p) statt (-20p) & (-5p)
Ach den ganzen Rest sehe ich mir lieber nicht noch an, sonst wird das Schiff zu teuer.			
Das Macht insgesamt	32 P	—	
Tja, jetzt haben wir noch die Konstruktions-Probleme zu würfeln.			
2 Würfel als Grundanzahl für Massenproduktion als Typ-Fehler....			
+2 Würfel wegen den 32 p besonder Konstruktionsmodifikationen.			
Also jeweils mit 2W6..... 4....6....6...8			
4.:1Op Problem LEH-Ineffizient 75% von 17 =12.... ach was solls !!		Op	
6.:Unannehmlichkeit Hangars können nur vom Computer geöffnet werden.		Op	
6.:Unannehmlichkeit Robot-Steuerung ineffizient.... Wm-10		Op	
8.: kein Problem			
Hinzu kommen jetzt noch drei solcher Würfel für jedes davon gebaute Schiff.			
Diese werden aber alle einzeln für jede solches Schiff erwürfelt.... „Einzel-Maschinen-Fehler“			
Der Preis ist 32 x 5 KCr =160 KCr für die Sondereinbauten plus 1 MCr Grundpreis...			
Macht 1 160 000 Cr insgesamt			

BEGRIFFSDEFINITIONEN & ABKÜRZUNGEN

IW6	ein Würfel sechsseitig
ZWB+I	zwei Würfel achtseitig addiert zu I, Gesamtsumme
IW100	ein Würfel hundertseitig, bzw ein W10 für die Zehnerstelle und ein anderer W10 für die Einerstelle. Minimum [0][1]=1, Maximum [0][0]=100
Wm, WM	Wurf-Modifikator, der zur Chance addiert wird.
Wm-, WM-	Die Zahl wird von der Chance abgezogen (negatives Vorzeichen)
Bonus	additiver WM, oder Schaden....
Malus	subtraktiver WM, oder Schaden....
std	Standard (Normal, Durchschnitt)
Charakter	Figur, welche durch eine illusionäre Welt geführt wird.
SC	Spielercharakter, von Spielern geführt
NSC	Nicht-Spielercharakter, vom Meister geführt
Meister	Spielleiter, welcher die ganze Welt verwaltet.
ST	Stärke der Figur, Muskelstärke, Hebekraft u.ä.
KO	Konstitution der Figur, Ausdauer, Wund- & Gift-Resistenz.
STAT	Statur der Figur, Knochenbau, Größe & Gewicht, ein Pseudowert.
GE	Geschicklichkeit der Figur, Fingerfertigkeit, Beweglichkeit
RE	Reaktion der Figur, Reaktionsgeschwindigkeit....
KÖAU	Körperliches Aussehen, Schönheit, von der eigenen Rasse aus gesehen.
LOG	Logik der Figur, logisches Denkvermögen, Denkgeschwindigkeit.....
ME	Merkfähigkeit der Figur, Gedächtnis.
WI	Willenskraft der Figur, Selbstbewusstsein & Selbstkontrolle
INT	Intuition der Figur,erspüren von Situationen, ohne Anhaltspunkt
EM	Empathie der Figur, verstehen von Lebewesen, Einfühlungsvermögen.
PSI	Psionik der Figur, eine Art geistige Muskeln für Psionik.
Psionik	geistige Umweltbeeinflussung, ohne manuelle Hilfe.

Stardust & bright Suns

Vorteile

#

Nachteile

#

Alter.: terranische Jahre

Reaktionsmalus.: - ____

Aussehen.:

besondere Wunden.: _____

[_____

[_____

besondere Kennzeichen.:

EP.: ____/____/____/____/____/____

____/____/____/____/____/____

Status.: _____

Beruflicher Werdegang.:

Einschätzung.: _____

kurze Familieninfo.: (langer Hintergrund bitte auf der Rückseite)

Stardust & bright Suns

Ausrüstung.:

Am Körper untergebracht

Kleidung

Waffen

Magazine

Mun

in Rucksack/Reisetasche

Versteckt

wo ???

Stardust & bright Suns

Name des Fahrzeuges.:

Fahrzeug-Typ.: [_____] grÖße.: [_____]

Antrieb-Primär.: [_____], sekundär.: [_____]

Rumpf.: [_____] FSP Panzerung.: [_____] FSP Schild.: [_____] FSP

Panzerung.: Std leicht mittel schwer Schirm.: Stationär ohne Bodenkontakt immer

Besatzung.: Piloten [_____] Passagier : [_____]

Sensoren.: Wm [_____] / [_____] m Kommunikation.: Wm [_____] / [_____] km

ECM & ECCM.: Wm [_____] / [_____] km

Geschwindigkeit Standart [_____] Malus [_____] = [_____]

Vollgas [_____] Malus [_____] = [_____]

Manöver WM [_____] Malus [_____] = [_____]

Drehungen [_____]

Reichweite.: Fusion A-Mat Batterie [_____ %] = _____ km

Frachtraum [_____] GUM [_____] t

Einbauten, Vorteile & Nachteile

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

+ _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

(-) _____

Preis ohne Waffen .: _____

MGr KGr Gr

Raumboot-Typ		Std	Pts		
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit: ()	Crew: ()	0	
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt +()	0	
		Sensoren	+() 1 t sec	0	
		ECM & ECCM	+() 5 Hex	0	
		Komunikation	+() 10 t sec	0	
		Reaktor	100 % fusion 10 E	0	
Triebwerk	100 % 8 E - Manöver	8/12	max G: 50 %	0	
Schutzschirm	100 % (abc) - fSP	100	+ I / Rd -1 E	0	
Panzerung	100 % (std) - fSP	20		0	
Rumpf	100 % (std) - fSP	20		0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+()	+()	+()	0
Passagiere	10 Frachtraum	50 CUM		0	
Waffenhalter	100 % E-Waffen	2	Ball-W. ()	0	
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
keine Sondereinbauten					
Preis ohne Waffen		100 000		Gr	

RaumSchiff-Typ		Std	Pts		
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke: 0	Crew: 0	0	
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0	
	Sensoren	+0	1 L sec	0	
	ECM & ECCM	+0	5 Hex	0	
	Kommunikation	+0	10 L sec	0	
	Reaktor	100 % fusion	20 E	0 x2	
Triebwerk	100 % 12 E - Manöver	6/9	max C: 50 %	0 x2	
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	200	+1 / Rd	-2 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	50 Frachtraum	250 CUM			0
Türme	100 % E-Waffen	4	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	1 Hangar	2	std		0
	Rettungskapseln	50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
keine Sondereinbauten					
Preis ohne Waffen		1 000 000			Cr

Groß-RaumSchiff-Typ

				Std	Pts
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
		Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-10
		Sensoren	+0	2	l sec
		ECM & ECCM	+0	5	Hex
		Kommunikation	+0	20	l sec
		Reaktor	100 % fusion	50	€
Triebwerk	100 % 40 € - Manöver		2/3	max C:	20 %
Schutzschirm	100 % (abc) - fsp	500	+5/ Rd	-10	€
Panzerung	100 % (std) - fsp	250			0 x5
Rumpf	100 % (std) - fsp	1000			0 x5
Computer	Pilot / feuerleit/ teilauto	-10	+0	+0	0
Passagiere	1000 Frachtraum	10 000	CUM		0
Türme	100 % E-Waffen (1E)	10	Ball-W.	0	0
	GroßraumerW. Turm (10E)	2	D (20 €)	1	
Andock-Vor.	4 Hangars	20	std		0
	Rettenkapseln 50%		linear Hyper Tr	11j/24h	0
Individuelle Probleme	3		Massenfertigung		0
keine Sondereinbauten					

Preis ohne Waffen

50 000 000

Gr

Stardust & bright Suns

Raumboot-Typ

Pts

Cocpit:

1 Pilot

Co-Cocpit:

Crew:

Pilot & Jagtpilot WM

gesamt

Sensoren

l sec

ECM & ECCM

Hex

Komunikation

l sec

Reaktor

%

€

Triebwerk

%

€ - Manöver

max G:

%

Schutzschirm

%

(abc) - FSP

+ / Rd

- €

Panzerung

%

(std) - FSP

Rumpf

%

(std) - FSP

Computer

Pilot / Feuerleit/ teilauto

Passagiere

Frachtraum

CUM

Waffenhalter

%

€-Waffen

Ball-W.

Standarteinbauten

Individuelle Probleme

Waffenausfälle

Strukturschaden FSP:

Maschinen Pilot WM

PanzerungsSchaden FSP:

Computer- Pilot WM

Schildschaden %:

Computer- Feuerleit WM

Manöver Schub

Computer-Teilauto WM

Malus

Preis ohne Waffen

Gr

Stardust & bright Suns

RaumSchiff-Typ

Brücke:	Offiz.	Co-Brücke:	Offiz.	Crew:					
		Pilot & Jagtpilot	Wm	gesamt					
		Sensoren						l sec	
		ECM & ECCM						Hex	
		Kommunikation						l sec	
		Reaktor		%				€	x2
Triebwerk	%	€ - Manöver		max G:			%	x2	
Schutzschirm	% (abc) - fSP			+ / Rd			€		
Panzerung	% (std) - fSP							x5	
Rumpf	% (std) - fSP							x5	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto								
Passagiere		Frachtraum		CUM					
Türme	%	E-Waffen		Ball-W.					
Andock-Vor.		Hangars							
	Rettungskapseln	%							
Standarteinbauten									

Individuelle Probleme

Waffenausfälle									
Strukturschaden FSP:				Maschinen Pilot WM					
PanzerungsSchaden FSP:				Computer- Pilot WM					
Schildschaden %:				Computer- Feuerleit WM					
Manöver Schub Malus				Computer-Teilauto WM					

Preis ohne Waffen

Gr

Stardust & bright Suns

Raumfahrzeug

Bordschütze/ Fernlenker

Waffensystem

Feuerleit

Reieweite

Nr **Richtung** **Winkel** **Waffentyp** **Schaden** **EN/Ball** **k / m / W / Extr** **Wm** **%**

1		°		/	/	. . .		
2		°		/	/	. . .		
3		°		/	/	. . .		
4		°		/	/	. . .		
5		°		/	/	. . .		
6		°		/	/	. . .		
7		°		/	/	. . .		
8		°		/	/	. . .		
9		°		/	/	. . .		
10		°		/	/	. . .		
11		°		/	/	. . .		
12		°		/	/	. . .		
13		°		/	/	. . .		
14		°		/	/	. . .		
15		°		/	/	. . .		
16		°		/	/	. . .		
17		°		/	/	. . .		
18		°		/	/	. . .		
19		°		/	/	. . .		
20		°		/	/	. . .		
21		°		/	/	. . .		
22		°		/	/	. . .		
23		°		/	/	. . .		
24		°		/	/	. . .		

Fahrzeug-Typ		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot	Pilot Wm +0	0
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	Sensoren	+0 100 m	0
	Kommunikation	+0 5 Km	0
	Akku	100 % 500 Km	0
	Panzerung	100 % FSP	0
	Intern	100 % FSP	0
Geschw.	100 % normal (km/h)	60 Vollgas 150	0
Passagiere	3 Sessel	fracht 2 GUM	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung	
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug Vollgummi-Bereifung			
Preis		5 000	Gr

Fahrzeug-Typ		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot	Pilot Wm +0	0
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	Sensoren	+0 100 m	0
	Kommunikation	+0 5 Km	0
	Akku	100 % 500 Km	0
	Panzerung	100 % FSP	0
	Intern	100 % FSP	0
Geschw.	100 % normal (km/h)	60 Vollgas 150	0
Passagiere	3 Sessel	fracht 2 GUM	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung	
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug Vollgummi-Bereifung			
Preis		5 000	Gr

PERSONAL-DATEN

[Empty box]

ID-NUMMER:

Rang		Nachname	
Flotte <input type="radio"/>	Heer <input type="radio"/>	Ziviel <input type="radio"/>	Voname

Beruf / Einsatz Form:

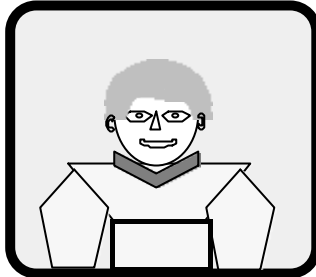
Ausbildung:

Rasse:

Geschlecht:

Größe: cm

Masse: kg



Hautfarbe:

Haarfarbe:

Augenfarbe:

Besondere Kennzeichen:

Beruflicher Werdegang:

Psychologisches Profil

besondere Verdienste

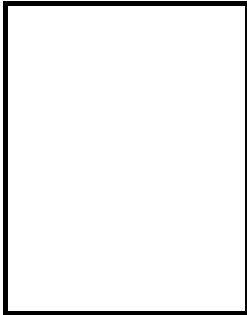
Komentar zur Person

ID-KARTE



ID-NUMMER:

Name.: Vorname.: Titel.:



Rasse.: Geschlecht.:

Größe.: cm Statur.: Masse.: kg

Hautfarbe.: Haarfarbe.: Augenfarbe.:

Heimat-Planet.: Ort.:

Beondere Kennzeichen.:

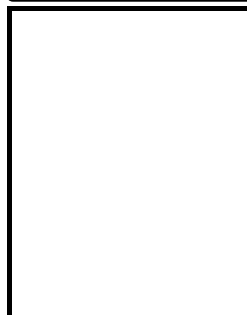
Medizinische Besonderheiten.:

ID-KARTE



ID-NUMMER:

Name.: Vorname.: Titel.:



Rasse.: Geschlecht.:

Größe.: cm Statur.: Masse.: kg

Hautfarbe.: Haarfarbe.: Augenfarbe.:

Heimat-Planet.: Ort.:

Beondere Kennzeichen.:

Medizinische Besonderheiten.:

SCHIFFS-ID

KENN-NUMMER:

Name des Schiffes.:

Raum-Boot Raumschiff

Klasse.:

Typ.:

Kategorie.:

Herstellungsort.:

Verwendungszweck.:

Beondere Kennzeichen.:

SCHIFFS-ID

KENN-NUMMER:

Name des Schiffes.:

Raum-Boot Raumschiff

Klasse.:

Typ.:

Kategorie.:

Herstellungsort.:

Verwendungszweck.:

Beondere Kennzeichen.: