

Sternen-Tramp

SCI-Fi-Tischrollenspiel-Regelwerk

von

Astor van Zoff

Alias Bernd Grudzinski

Grundregelwerk



Copyright

Liegt beim Autor.

Es ist erlaubt zum privaten Gebrauch für sich selbst Kopien zu erstellen.

Diese Kopien dürfen nicht veräußert, aber verschenkt werden.

Drucklizenzen müssen mit dem Autor oder dessen Erben verhandelt werden.

Zusatz-Material von Fremdautoren die auf dem Sternentramp Regelwerk basieren unterliegen dem selben Copyright

Einleitung

1. Grundregeln Würfeln

- 1.1. Würfel**
- 1.2. Erfolgswürfe**
 - 1.2.1. Grundregeln der Erfolgswürfe**
 - 1.2.2. SG-Tabelle**
 - 1.2.3. Kritische Erfolgswürfe**
- 1.3. Tabellen-Würfe**
- 1.4 Würfeln oder Festezahlenwerte**
 - 1.4.1. Die „5“ nehmen**
 - 1.4.2. Die „10“ nehmen**
 - 1.4.3. Die „15“ nehmen**
 - 1.4.4. Die „20“ nehmen**

2 Fertigkeiten

- 2.1. Attribute des Charakters**
- 2.2. Klassenfertigkeiten**
- 2.3. die Fertigkeiten**
 - 2.3.1. Diplomatie**
 - 2.3.2. Krieg**
 - 2.3.3. Magie**
 - 2.3.4. Pilot**
 - 2.3.5. Psionik**
 - 2.3.6. Technik**
 - 2.3.7. Wildnis**
 - 2.3.8. Wissenschaft**

3. Psionik & Magie

- 3.1. Magie**
 - 3.1.1. Rituale**
 - 3.1.1.1. Elemente & Kräfte**
 - 3.1.1.2. Wirkung Angriffs-Magie**
 - 3.1.1.3. Wirkung Schutz-Magie**
 - 3.1.1.4. Wirkung Heil-Magie**
 - 3.1.1.5. Wirkung Informations-Magie**
 - 3.1.1.6. Wirkung Erschaffungs-Magie**
 - 3.1.1.7. Wirkung Unterstützungs-Magie**
 - 3.1.1.8. Reichweite ändern**
 - 3.1.1.9. Wirkung Verstärken**
 - 3.1.1.10. Rituale wirken**
 - 3.1.1.11. Rituale vorbereiten**
 - 3.1.1.12. Magie-Punkte**
 - 3.1.2. Schnellzauber**
 - 3.1.3. Zauberzeiten**
- 3.2. Psionik**
 - 3.2.1. Reichweite**
 - 3.2.2. Bereich**
 - 3.2.3. Energetinese**

- 3.2.4. Hypnose**
- 3.2.5. Pyrokinese**
- 3.2.6. Selbstheilung**
- 3.2.7. Suggestion**
- 3.2.8. Telepathie**
- 3.2.9. Telekinese**
- 3.3. Magische Orte**
- 3.3. Magische Gegenstände**

4. Kampf Infanterie

- 4.1. Die Kampfrunde**
 - 4.1.1. Initiativ-Reihenfolge**
 - 4.1.2. Handlungen**
 - 4.1.3. Bewegung und Gelegenheitsangriffe**
 - 4.1.3.1. Fallen und Fliegen**
 - 4.1.3.2. ... und stürzen.**
 - 4.1.3.3. Schwerelosigkeit**
 - 4.1.3.4. Hohe Schwerkraft.**
 - 4.1.4. AKP aufsparen**
 - 4.1.5. Nahkampf**
 - 4.1.6. Angriffsarten Nah & Fernkampf**
 - 4.1.7. Abwehr**
 - 4.1.8. Ausweichen**
 - 4.1.9. Hilflos**
 - 4.1.10. Handgemenge**
 - 4.1.11. mehrfaches Feuer**
 - 4.1.12. zufällige Treffer**
 - 4.1.13. Granaten werfen**
 - 4.1.14. gezielte Angriffe**
 - 4.1.15. Besondere Angriffe**
 - 4.1.16. Feuerbereiche**
- 4.2. Schaden erleiden**
 - 4.2.1. Rüstungswerte**
 - 4.2.2. normale Waffen**
 - 4.2.3. Flächen-Waffen**
 - 4.2.4. Schildschaden**
 - 4.2.5. Panzerungs-Schaden**
 - 4.2.6. Körper-Schaden**
 - 4.2.7. Leichte Treffer (erfolgreiche Abwehr / Ausweichen)**
 - 4.2.8. normale Treffer (erfolglose Abwehr / Ausweichen)**
 - 4.2.9. Kritische Treffer / Abwehr**
 - 4.2.10. Ausdauer Schaden**
 - 4.2.11. Lebenspunkte Schaden**
 - 4.2.12. Schwere Schäden**
 - 4.2.12.1. Schmerzen & Wunden Unterdrücken**
 - 4.2.12.2. Paralytoren**
 - 4.2.13. Schutzschirme**
 - 4.2.14. Gifte und Krankheiten**

- 4.2.15. Rüstung, Hautrüstung & B-AKP**
- 4.2.16. Waffen & Rüstungs-Beschädigungen**
- 4.3. Kampftabellen**
 - 4.3.1.1. Kritischer Schaden**
 - 4.3.1.2. fataler Fehler Angriff**
 - 4.3.2.1. Kritischer Erfolg Abwehr**
 - 4.3.2.2. fataler Fehler Abwehr**
 - 4.3.3.1. Kritischer Erfolg Bewegen**
 - 4.3.3.2. fataler Fehler Bewegen**
 - 4.3.4.1. Kritischer Erfolg Erkennen**
 - 4.3.4.2. fataler Fehler Erkennen**
 - 4.3.5.1. Kritischer Erfolg Reparatur**
 - 4.3.5.2. fataler Fehler Reparatur**
 - 4.3.6.1. Kritischer Erfolg Allgemein**
 - 4.3.6.2. fataler Fehler Allgemein**
- 4.3.7. Bewegungsaktionen**
- 4.3.8. Kampf-Aktionen**
- 4.3.9. Treffer WM**
- 4.3.10. Treffer SG Infanterie & Fahrzeuge**
- 4.4. Energie & Regeneration**
- 4.5. Kampftaktiker [erweiterte Regel]**
- 4.6. Unterführer [erweiterte Regel]**
- 4.7. Sensoren-Einsatz**
- 4.8. harmlose Waffen [Erweiterte Regel]**

5. Kampf Fahrzeuge & Flugzeuge

- 5.1. Die Kampfrunde**
 - 5.1.1. Initiativ-Reihenfolge**
 - 5.1.2. Handlungen**
 - 5.1.3. Bewegung**
 - 5.1.4. Aktionen aufsparen**
 - 5.1.5. Nahkampf**
 - 5.1.6. Fernkampf**
 - 5.1.7. Abwehr**
 - 5.1.8. Ausweichen**
 - 5.1.9. hilflos**
 - 5.1.10. Festklammern**
 - 5.1.11. mehrfaches Feuer**
 - 5.1.12. zufällige Treffer**
 - 5.1.13. Bomben abwerfen**
 - 5.1.14. gezielte Angriffe**
 - 5.1.15. Besondere Angriffe im Nahkampf**
 - 5.1.16. Feuerbereiche**
 - 5.1.17. Feuer-Geschwindigkeit / RD-FRD-RRD**
 - 5.1.18. Türme & Kategorien**
- 5.2. Schaden erleiden**
 - 5.2.1. Rüstungswerte**
 - 5.2.2. Normale Waffen**
 - 5.2.3. Flächenwaffen**

- 5.2.4. **Schildschaden**
- 5.2.5. **Panzerungs-Schaden**
- 5.2.6. **Körper-Schaden**
- 5.2.7. **Leichte Treffer (erfolgreiche Abwehr / Ausweichen)**
- 5.2.8. **normale Treffer (erfolglose Abwehr / Ausweichen)**
- 5.2.9. **Kritische Treffer / Abwehr**
- 5.2.10. **Ausdauer Schaden**
- 5.2.10.1. **Energie-Verlust**
- 5.2.11. **Rumpf Schaden**
- 5.2.12. **erweiterte Schwere Schäden [Zusatz Regel]**
- 5.2.13. **Schutzschilde**
- 5.2.14. **ECM einsetzen**
- 5.2.15. **Sensoren einsetzen**
- 5.2.16. **Drohnen-Kontrolle**
- 5.2.17. **Fahrzeug-Explosionen [Zusatz-Regeln]**
- 5.2.18. **Fahrzeug-Stunts [erweiterte Regeln]**
- 5.3. **Fahrzeug-Kampftabellen**
- 5.3.1. **Kritischer Fahrzeug-Schaden**
- 5.3.2. **Kritischer Erfolg Abwehr**
- 5.3.3. **Fataler Fehler Angriff**
- 5.3.4. **Fataler Fehler Abwehr**
- 5.3.5. **Bewegungspunkte**
- 5.3.6. **Normale SGs**
- 5.3.7. **Sensor SG-Tabelle**
- 5.3.8. **Kampf WM**
- 5.3.9. **Treffer SG Infanterie & Fahrzeuge**
- 5.4. **Energie & Regeneration**

6. Kampf Raumfahrzeuge

- 6.1. **Die Kampfrunde**
- 6.1.3. **Bewegung**
- 6.1.5. **Nahkampf**
- 6.1.13. **Bomben abwerfen**
- 6.4. **Energie & Regeneration**
- 6.5. **Entern**
- 6.5.1. **Taktische Übersicht. [Zusatz-Regeln]**
- 6.5.2. **Schleichwege [Zusatz-Regeln]**
- 6.5.3. **Rettungskapseln**

7. Charaktererschaffung

- 7.1. **Generelles Konzept**
- 7.1.1 **Alters-Stufe**
- 7.1.2 **Talente**
- 7.1.3 **Attribute & Fertigkeiten**
- 7.1.3.1. **Attribute steigern**
- 7.1.3.2. **Fertigkeiten Lernen**
- 7.1.3.3. **Normale Ausbildung vor dem Abenteurer Leben.**
- 7.1.3.4. **[erweiterte Regel] Hintergrund Geschichte.**
- 7.1.4. **Liste der Talente**

- 7.1.5. Liste der Fähigkeiten**
- 7.1.6. Rassen-Merkmale**
 - 7.1.6.1. Attribute**
 - 7.1.6.2. Körperform Grund-Typ**
 - 7.1.6.3. Körper-Waffen**
 - 7.1.6.4. Körper Schutz**
 - 7.1.6.5. körperliche Wahrnehmung**
 - 7.1.6.6. Größe**
 - 7.1.6.7. Vitalität**
- 7.1.7. Späteres Lernen**
 - 7.1.7.1. Kampf Erfahrungs-Punkte (K-EP)**
 - 7.1.7.2. Fertigkeit Erfahrungs-Punkte (F-EP)**
 - 7.1.7.3. Zauber Erfahrungs-Punkte (Z-EP)**
 - 7.1.7.4. Allgemein Erfahrungs-Punkte (A-EP)**
 - 7.1.7.5. Training Erfahrungs-Punkte (T-EP)**
- 7.2. Die anderen Werte**
 - 7.2.1. Lebens-Punkte**
 - 7.2.2. Ausdauer-Punkte**
 - 7.2.3. Aktionspunkte**
 - 7.2.4. Magie**
 - 7.2.5. Wahrnehmung**
 - 7.2.6. Gestalt**
 - 7.2.7. Rettungswürfe**
- 7.3. Hintergrund**
 - 7.3.1. Status**
- 7.4.2. Startausrüstung**
- 7.5. Leben & Tod**
 - 7.5.1. Tod und Wiederauferstehung**
 - 7.5.2. Verjüngung.**
 - 7.5.3. Kybernetik.**
 - 7.5.4. Rettungsanker Dejavue**
 - 7.5.5. göttliche Gnade**
- 7.6. NSCs**

8. Konstruktion

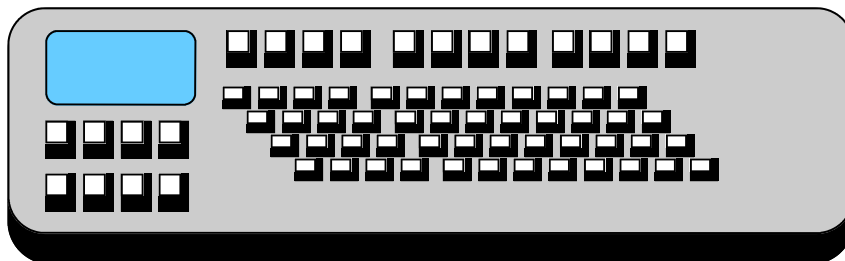
- 8.1. Grundkonzept**
 - 8.1.1. Tech-Lvl**
 - 8.1.2. Qualitäts-Level**
- 8.2. Grund-Tabellen**
 - 8.2.1. Größen-Kategorie**
 - 8.2.2. Art**
 - 8.2.3. Größen-Typ**
- 8.3. Einbauten Modulplätze**
 - 8.3.1. Modul-Antrieb**
 - 8.3.2. Modul Zusatz-Antrieb**
 - 8.3.3. Modul Steuerung**
 - 8.3.4. Modul Zusatz-Steuerung**
 - 8.3.5. Modul Energie-Versorgung**
 - 8.3.6. Modul Zusatz Energie-Versorgung**

- 8.3.7. Modul Panzerung / Rüstung**
- 8.3.8. Modul Zusatz-Panzerung**
- 8.3.9. Modul Schutzschild**
- 8.3.10. Modul Zusatz Schutzschild**
- 8.3.11. Modul Waffenbuchten**
- 8.3.12. Modul Sensoren**
- 8.3.13. Modul ECM**
- 8.3.14. Modul Hangar**
- 8.3.15. Modul Tarnung**
- 8.4.1. Waffen Grundlegender Typ**
- 8.4.2. Waffen-Schadensart**
- 8.4.3. Waffen-Mod Nahkampf Intern**
- 8.4.4. Waffen-Mod Nahkampf Extern**
- 8.4.5. Waffen-Mod Fernkampf Intern**
- 8.4.6. Waffen-Mod Fernkampf Extern**
- 8.5. MODIFIKATIONEN**
- 8.5.A. Nahkampf-Waffen**
- 8.5.B. Fernkampf-Waffen**
- 8.5.1. Schaden-Zusatz-Effekte**
- 8.5.C. Ausrüstungsteil – gleich bleibend**
- 8.5.D. Ausrüstungsteil - Fertigkeit**
- 8.5.E. Rüstung**
- 8.5.F. Fahrzeug / Raumschiff**
- 8.5.G. Lebewesen / Roboter**
- 8.5.2. allgemein Verwendbar**
- 8.5.3. Nahrung & Medizin & Drogen**
- 8.6. Erweiterte Konstruktionsregeln**
- 8.6.1. Zustand von Ausrüstung**
- 8.6.1,1. Ausfall durch Schaden**
- 8.6.1.2. Ausfall durch Explosionen**
- 8.6.1.3. Ausfall durch Stürze**
- 8.6.1,4. Zustand von Rüstung**
- 8.6.2. Herstellung**
- 8.6.2.1. Kritischer Erfolg Konstruktion [Zusatz-Regeln]**
- 8.6.2.2. fataler Fehler Konstruktion [Zusatz-Regeln]**
- 8.6.3. Helfen**
- 8.6.4. „Brandneu“**

Einleitung

1. Grundregeln Würfeln u.ä
2. Fertigkeiten und Anwenden von Fähigkeiten
3. Psionik und Magie
4. Kampf Infanterie
5. Kampf Fahrzeuge und Flugzeuge
6. Kampf Raumfahrzeuge
7. Charaktererschaffung
8. Konstruktionsregeln

Bei allem gibt es Grundregeln die immer an zu wenden sind, sowie „Zusatz-Regeln“ die immer nur dann angewendet werden sollen, wenn die gesamte Spielrunde diese gerne benutzen möchte. Sowie auch „erweiterte Regeln“ deren Benutzung auch einzelnen Spielern erlaubt werden kann, da sie andere nicht direkt beeinflussen. Eine Spielrunde sollte für sich klar stellen welche Zusatzregeln gelten und welche erweiterten Regeln benutzt werden können.



Das Grundprinzip dieses Regelwerkes soll sein, dass erfahrene Figuren zwar stärker sind, aber die Hilfe von unerfahrenen Figuren willkommen heißen und auch harmlose Feinde eine Gefahr darstellen. Dies wird durch Verwendung von wenig Lebenspunkten und vielen Ausdauerpunkten, sowie Kritischen Treffern und Patzern bei den Erfolgswürfen erreicht.

Grundregeln

Würfeln



1. Grundregeln Würfeln u.ä

1.1 Würfel

Es werden in diesem Regelwerk viele verschiedene Würfel benutzt.
Ein Würfel wird kurz bezeichnet mit **W** plus die Angabe der Augenzahlen die immer mit **1** anfangen und mit der höchsten Zahl ohne doppelte Zahlen enden sollten.

Normale Würfel (Ergebnis ist „oben“) sind .:

- 1W6** sechs-seitiger Würfel
- 1W8** acht-seitiger Würfel
- 1W10** zehn-seitiger Würfel
- 1W12** zwölf-seitiger Würfel
- 1W20** zwanzig-seitiger Würfel
- 1W30** dreissig-seitiger Würfel

Besondere Würfel (Ergebnis steht z.B. auf der unterkante zum Tisch)

- 1W4** vier-seitiger Würfel

Errechnete Würfel (Ergebnis muss gerechnet werden)

- 1W2** W6 geteilt durch 3 und dann aufgerundet
 - 1W3** W6 geteilt durch 2 und dann aufgerundet
 - 1W5** W10 geteilt durch 2 und dann aufgerundet
 - 1W100** ein W10 für die 10er-Stelle und W10 für die 1er Stelle
Ist ein Würfel eine 10 wird er als „null“ gelesen
- $0 + 1 = 1$
 $1 + 0 = 10$
 $0 + 0 = 100$

Addierte Würfel (Ergebnis hat unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten)

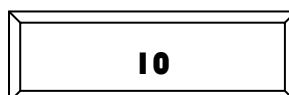
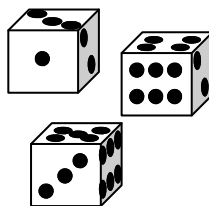
- 2W6** zwei sechs-seitige Würfel werden gewürfelt und die Zahlen zusammen addiert.
- 3W8** drei acht-seitige Würfel werden zusammen addiert.
- 1W6+4** zu einem sechs-seitigen Würfel wird die Zahl 4 addiert was das Ergebnis von 5 bis 10 ermöglicht.

Prozentchancen (meist nicht beeinflussbare Zufällige Ereignisse)

- 50%** W100. Bei 1-50 Erfolg und bei 51 bis 100 Misserfolg
Oder W6 bei 1-3 Erfolg und bei 4-6 Misserfolg.

1-25/-50/-75/-100

Eine Tabelle mit 4 Ergebnissen, wobei das erste bei 1 bis 25 das Zweite bei 26 bis 50, das dritte bei 51 bis 75 und das letzte bei 76 bis 100 eintrifft



1.2 Erfolgswürfe

1.2.1 Grundregeln der Erfolgswürfe (Erfolgsproben)

Erfolgswürfe (Probe) dienen dazu zu ermitteln ob eine Figur etwas geschafft hat oder nicht. Dazu gehören,

- **das Anwenden von Fertigkeiten**
- **das Anwenden von Attributen**
- **das Treffen mit Waffen**
- **das Abwehren von Schaden und Angriffen aller Art**

Diese Dinge werden eigentlich immer dadurch ermittelt, dass ein (W20) 20 seitiger Würfel geworfen wird, dort ein Wert (WM = Wurf-Modifikator) hinzu addiert wird und das Ergebnis eine bestimmte Zahl mindestens ergeben muss. Die „Schwierigkeit“.

Im allgemeinen ist der normale Schwierigkeits-Grad (SG) eine „20“. Dies bedeutet das jemand der keinerlei Bonus hat eine 5 % Chance hat dies zu schaffen.

Zusätzlich sei der Wurf einer „20“ auf diesem Würfel ein besonderer Erfolg, welcher aus der 20 eine 30 macht. Sollte diese 30 nicht ausreichen ein Endergebnis zu erreichen welches mindestens den SG beträgt, so scheitert dieser Erfolgswurf trotzdem.

Ist der Wurf hingegen eine „1“, so hat derjenige sich besonders unfähig angestellt und das Endergebnis wird um 10 verringert. Sollte Das Endergebnis den SG trotzdem mindestens erreichen war diese Probe trotzdem erfolgreich.

Normalerweise legt der Spielleiter den SG nach eigenem Ermessen fest. Die folgenden Informationen der SG-Tabelle sollen ihm helfen ein gutes Händchen zu entwickeln. Er möge den SG nicht einfach anheben nur weil die Spieler bessere Fertigkeiten haben, sondern sollte das Trainieren dieser durchaus belohnen. Hierbei ist weniger würfeln oft „mehr“. Proben sollten auf die Dinge beschränkt bleiben deren Ergebnis definitiv Auswirkungen hat.

Es gibt Ausrüstung, welche Bonus auf Fertigkeiten gibt. Sowohl jene (Laser-Pointer) welche dauerhaft WM+1 geben, als auch Werkzeuge die WM+2 (1-5 je nach Qualität) geben aber 5 AKP (1-5 je nach Bauart) zur Anwendung benutzen. Die meisten hingegen bieten Effekte an für bestimmte SG und AKP. Das Verwenden von Werkzeugen hilft aber auch hierbei.



1.2.2 SG-Tabelle

SG 0 So etwas triviales wie Atmen oder sich kratzen

SG 5 einfache Tätigkeiten wie Gehen, Treppen steigen, Schalter benutzen oder in einer Muttersprache reden.

SG 10 Alltägliche Tätigkeiten wie Putzen, Hilfsarbeiten, Buch lesen, bei Bäcker Brötchen kaufen oder Notizen aufschreiben. Alarmer überwachen oder offensichtliche Gefahren erkennen.

SG 15 leichte Aufgaben wie einfache Teilreparaturen, in einer gelernten Fremdsprache reden, oder über einen Parkur rennen. Einen gut bekannten Kurs oder eine gut ausgebaute Straße pilotieren oder Polizisten und Wachhunde entdecken.

SG 20 Standard Aufgaben wie Kämpfen, über einen Parkur mit Feinden rennen, einen Schaden erkennen und beheben, Maschinen identifizieren oder Fahrzeuge bedienen. Einen unbekanntes Kurs im Wald Pilotieren oder Heilkräuter am Straßenrand sehen.

SG 25 Komplexe Aufgaben wie blind Kämpfen, ohne Computer Kampfmaschinen oder Raumschiffe steuern, Sicherheitsschlösser öffnen, Fehlersuchen an Robotern. In Schwierigem Gelände Pilotieren oder einen getarnten Unterschlupf entdecken.

SG 30 Sehr komplizierte Aufgaben wie ohne Computer vollautomatisierte Raumschiffe steuern, KIs programmieren, mit einem Rückwärtssalto über einen Feind turnen ohne das dieser einen Gelegenheitsangriff erhält, Alien-Technik identifizieren, oder als mundanes Wesen Telepathie spüren.

SG 35 schwierige Aufgaben wie auf ein Garagendach hoch springen oder beim Rennen einen Faden in eine Nähnadel einfädeln

SG 40 sehr Schwierige Aufgaben wie einen Steilhang im Eiltempo hochklettern und dabei noch Feinde abwehren und Feindfeuer ausweichen.

SG 45 wahnsinnige Aufgaben wie einen durchgehenden Fusionsreaktor mit einem Stück Kupferdraht und einem Regenschirm als Schutz zu reparieren....

SG 50 unmögliche Aufgaben wie das Verschieben eines Hauses um 5 m ohne Hilfsmittel und mit nur wenig Zeit. Das fällt dann unter Realitätsverbiegung oder Film-Slapstick.

1.2.3 Kritische Erfolgswürfe [Zusatzregel]**Die [20]**

Bei einer gewürfelten „20“ darf derjenige eine Probe auf „Glück SG 20“ versuchen, bei deren Erfolg er einen Kritischen Erfolg geschafft hat. Beim Kämpfen gibt es dazu dann eine Tabelle mit besonderen Auswirkungen und bei den Fertigkeiten kann dann entweder ein Effekt verdoppelt werden oder eine Zeit halbiert, je nach Wunsch des Spielers.

Die [1]

Bei einer gewürfelten „1“ muß derjenige eine Probe auf „Glück SG 20“ versuchen um eine fatalen Fehler zu vermeiden. Schafft er dies nicht, so werden bei Kämpfen eine andere Tabelle mit speziellen Auswirkungen verwendet und bei Fertigkeiten trifft entweder der Gegenteilige Effekt ein, oder derjenige erleidet einen Sturz. (Spilleiterentscheidung)

Diese Tabellen finden sich in den Abschnitten Kampf, Fertigkeiten und Konstruktion.

1.3 Tabellen-Würfe / Zufallswürfe

Werden im allgemeinen mit (W10) einem zehnsseitigen Würfel oder einem (W100 / W%) hundertseitigen Würfel geworfen und eher selten mit einem Wert modifiziert. Natürlich können je nach Tabelle auch andere Würfel benutzt werden (W4 / W6 / W8 / W12) oder gar Wahrscheinlichkeiten gewichtet werden (2W6 / 3W6 / 2W20).

Hierbei wird vorher festgelegt was bei welchem Ergebnis des Würfelwurfes passiert und keine Fertigkeit der Figuren kann diese Würfe beeinflussen.

Z.B.**Reisetabelle 2W6**

- 2 ein Fahrzeugwrack liegt in der Nähe herum**
- 3 Das eigene Fahrzeug steckt fest (Piloten Probe SG 15) 30 Minuten**
- 4 Gebäude in Sicht (1-25 Ruinen / -50 leer / 100 Eingeborene)**
- 5 Einer der gefürchteten Stürme bricht los für 1W10 Stunden**
- 6 schwieriges Gelände (Piloten Proben SG 20)**
- 7 das Wetter ändert sich**
- 8 gefährliche Tiere nähern sich (Extra Tabelle)**
- 9 Eine Herde jagbares Wild ist in der Nähe**
- 10 Eine Wasserstelle ist in der Nähe (1 Loch / 2 Brunnen / 3 Bach)**
- 11 giftiges Pflanzengeflecht mit Pollenwolke vorraus**
- 12 ein reisender Händler hat sein Lager aufgeschlagen.**

Zusätzliche Effekte

- # wenn 1 Würfel eine „6“ zeigt ist eine Robotter Patrouille in der Nähe**
- # wenn beide Würfel einen Pasch ergeben erfolgt ein Angriff von einem Grav-Panzer nach 1W6 Stunden.**

1.4 Würfeln oder Festzahlenwerte

Nicht jede Spielrunde mag es alles und jede Möglichkeit zum Würfeln zu benutzen. Teilweise ist es auch sehr anstrengend. Somit gibt es eine Zusatzregel, die erlaubt das Würfeln stark zu reduzieren. Festzahlenwerte nehmen statt Würfelwerte. Diese ersetzen dann den Würfel.

Hierbei gilt. Sobald jemand unter Stress steht kann er keinen Festwert nehmen. Sprich Kampf, Gefechte, Gefährliche Situationen oder wichtige einzelne Handlungen erlauben das nicht. Wenn ein Festwert versagt, gilt das als Stress wenn es bemerkt wird und erlaubt kein weiteres Festwert zu nehmen. Es verbraucht AU-P Festwerte zu verwenden.

1.4.1. Die „5“ nehmen (1 AU-P)

Bei normalem entspannten Leben, Arbeiten oder Gehen. Es braucht normale Zeit und kann verwendet werden für alles was längere Zeit andauert. Man „schaltet herunter“.

**Wahrnehmung beim „Weg entlang gehen“.
Einen „Job machen“ der recht eintönig ist.
Als „Fernfahrer“ Fahrzeuge pilotieren.**

1.4.2. Die „10“ nehmen (3 AU-P)

Wenn man sich Zeit nimmt um etwas zu tun, das einem durchaus die Zeit wert ist (3 fache Zeit) nimmt man dann die 10. Es handelt sich dabei um Zeitlich stark begrenzte Aktionen.

**Wahrnehmung um „einen Gefangenen zu durchsuchen“.
Die „Endprüfung ob das Gerät sauber funktioniert“.
Einen „Kurs vorbereiten“ und ihn in den Nav-Computer einspeisen.**

1.4.3. Die „15“ nehmen (10 AU-P)

Es kostet sehr viel Zeit (10 fache Zeit) dies zu tun. Hierbei ist das Aufgabengebiet sehr begrenzt und muss sehr klar definiert sein.

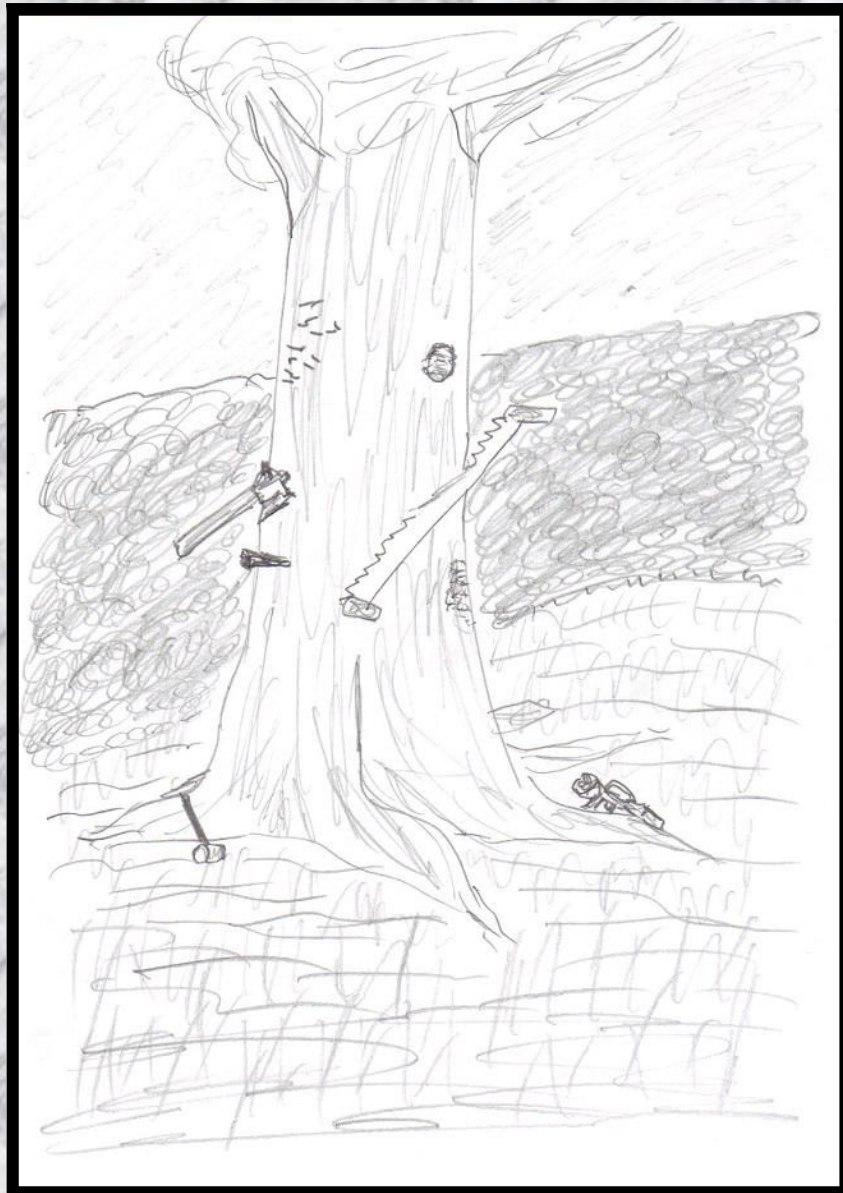
**Wahrnehmung um „in einem Zimmer nach einem Schlüssel zu suchen“.
Diese kleine „Sperr-Diode in den Robot-Computer“ einbauen.
Einen Sprung nach „Hyperpulsar 8265 Kallibrieren“
Aus dem „Schlammloch heraus navigieren“.**

1.4.4. Die „20“ nehmen (30 AU-P)

Es kostet extrem viel Zeit (30 fache Zeit) dies zu tun und kostet AU-P. Es muss eine einzelne Handlung sein die klar ab zu schätzen ist.

**Bei einem Maikäfer die Punkte zählen.
Aus einer Grube klettern mit allen möglichen Hilfsmitteln.
1m/RD Fahren**

Fertigkeiten



2. Fertigkeiten und Anwenden von Fähigkeiten

2.1 die Attribute eines Charakters, sind seine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Diese besitzt er auch ohne jegliche Ausbildung und Erinnerung.

Es handelt sich um.:

GE	Gewandheit	Beweglichkeit, Geschick und Fingerfertigkeit
GL	Glück	Abstrakter Einfluss des Schicksales
IN	Intelligenz	Logisches denken und Gedächtnis
KO	Konstitution	Ausdauer und Verletzungsresistenz
ST	Stärke	Kraft und Statur des Körpers
WA	Wahrnehmung	Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten
WI	Wille	Selbstbeherrschung und geistige Muskeln

Sie haben Größenordnungen von

WM+0	hilflos & Fertigkeiten absolut nicht einsetzbar
WM+1	unfähig
WM+2	schwach ausgeprägt
WM+3	etwas schwach ausgeprägt
WM+4	normal und durchschnittlich
WM+5	etwas besser ausgeprägt
WM+6	gut ausgeprägt
WM+7	sehr gut ausgeprägt
WM+8	Talent
WM+9	starkes Talent
WM+10	göttlich

Fertigkeitsproben werden mit W20 gewürfelt und erhalten den Fertigkeitens-Wert (Klassenfertigkeiten-Stufe plus Einzelfertigkeiten-Stufe plus Attributs-WM) als WM auf den Wurf.

Manche Proben können auch ohne eine Fertigkeit gelernt zu haben (entweder kein Malus oder WM-4 weil ungelern) ausgeführt werden und benutzen dann nur das Attribut als WM. Deswegen werden sie häufig für wirklich niedrige SGs angewendet.

**Beispiel.: Das Schleppen und Ziehen des eigenen Körpergewichtes „zusätzlich“ auf Rücken oder durch Hinterherziehen. (Athletik)
auf einer Straße mit Hilfe SG 10 und ohne Hilfe SG 15 (je 1 AKP / 1 m)
auf einer Treppe mit Hilfe SG 15 und ohne Hilfe SG 20 (je 2 AKP / 1 m)
Schnell, mit Hilfe SG 20 und ohne Hilfe SG 25 (je 1 AKP / 2 m)
Dauerlauf, mit Hilfe SG 25 und ohne Hilfe SG 30 (Je 2 AKP / 6 m)**

Hierbei eignet es sich SG 10 oder SG 15 auch zu versuchen wenn Athletik nicht gelernt wurde (Attribut ST) und SG 25 und höher ist ohne es gelernt zu haben kaum zu schaffen.

2.2 die Klassenfertigkeiten

Diese Großen Überbegriffe werden jeweils von einer Art von Charakteren erlernt. Derjenige kann damit alle Fertigkeiten die dazu gehören mit diesem WM benutzen. Normalerweise lernt ein Charakter nur eine Klasse gut und andere Klassenfertigkeiten weniger hoch.

Diese Klassenfertigkeiten sind (Klassenfertigungs-Stufen)

Diplomatie	Verhandeln, Beeinflussen und Anführen
Krieg	Körperliche und Infanterie-Kampf-Fertigkeiten
Magie	Magische Kräfte und Zauber
Pilot	Steuern und bedienen
Psionik	Psionische Kräfte
Technik	Bauen, Reparieren und Konstruieren
Wildnis	Überleben und Entdecken
Wissenschaft	Geistige und Forschende Fertigkeiten

Die Erlernten Stufen sind

WM+1	Lehrling
WM+2	Fachmann
WM+3	weitergebildeter Fachmann
WM+4	Spezialist
WM+5	Meister

2.3 die Fertigkeiten (Einzelfertigungs-Stufen)

Diese Fertigkeiten sind jeweils mit einem Attribut des Charakters verbunden (Körperliche oder Geistige Eigenschaften wie Stärke oder Intelligenz).

Beim Anwenden der Fertigkeit wird zu dem Attributswert dann noch die Ausbildung (beide Stufen) in der Fertigkeit hinzu addiert. Der gesamt WM (Wurf-Modifikator) der Fertigkeit ergibt sich aus dem WM der Klassenfertigkeit plus WM der Einzel-Fertigungs-Ausbildung plus dem WM des zur Fertigkeit gehörenden Attributes.

Bei der Erfolgsprobe kommen noch WM durch Ausrüstung und äußere Einflüsse hinzu.

Die Erlernten Stufen der Einzelfertigkeit sind.:

WM+1	angelern
WM+2 bis +3	Lehrling
WM+4 bis +5	Fachmann
WM+6 bis +7	weitergebildeter Fachmann
WM+8 bis +9	Spezialist
WM+10	Meister

SGs sind oft Festwerte plus ein Attribut des Gegenübers.

2.3.1 Diplomatie Verhandeln, Beeinflussen und Anführen

Wenn ein Gegenüber widerstehen möchte, so kann er versuchen mit einer Fertigungs-Probe das Würfelergebnis des anderen zu erreichen. Z.B. Theologie „Dogmatisch denken“ benutzen um Feilschen zu Widerstehen, oder selbst feilschen.

Beredsamkeit IN

Selbst wenn man nicht weiß wovon man schwätzt kann man doch sehr gut seinen Standpunkt darlegen und andere überreden oder überzeugen, etwas zu meinen, oder zu lassen (z.B. ergeben, nicht aber etwas zu tun).

Natürlich kann Beredsamkeit auch zum Feilschen eingesetzt werden.

Überreden SG = 20 + WI (RTW Beeinflussung+4 ist möglich)

Überzeugen SG = 20 + WI (RTW Beeinflussung ist möglich)

Eine weitere Fertigkeit, welche zu dem Thema passt muss mit gesamt WM 10 beherrscht werden. Ist die Fertigkeit kleiner, so gibt es WM-4.

Feilschen SG = 20 Jeder Punkt höher kann zum Erhöhen oder Senken eines Preises um 1 % eingesetzt werden. (Ist kompatibel zu Kaufmannstum und es dürfen BEIDE verwendet werden. Beide Parteien würfeln ihre Proben und haben Auswirkungen.)

Führung WA

Das Beeinflussen anderer, so dass sie tun was man selbst möchte.

Mitarbeiter Führung, militärisches Befehlen, das Gegenüber verunglimpfen, verspotten, oder einfach bis zur Weißglut reizen. Bei willigen Gegenüber, ist der SG = 10+WI / bei unwilligen 20 + WI / bei Feindlichen 30 +WI [Gibt im Kampf Bonies / Zusatzregel Kampftaktiker-Unterführer]

Gerade Halbausbildete Truppen folgen gerne einem guten Führer. Er Vermittelt den Eindruck dass er weiß was er tut und so die Garantie auf einen Sieg. Zivilisten tendieren dazu ihren eigenen Willen höher zu setzen, oder gar ihr Leben als wertvoll zu betrachten.

Tiere Führen SG = 20 (Folgen / angreifen / Fliehen / Warten)

Ärgern SG = 20 +WI (RTW Beeinflussung ist möglich)

Gibt dem anderen einen Moral WM -1 pro angefangenen 5 Punkte Mehr als SG bis zu einem Maximum von 4

Kaufmannstum IN

Beinhaltet das Gro des Handeltreibens.

Preise Schätzen, Kosten schätzen und Steuererklärungen ausfüllen, oder um Preise feilschen. Prinzipiell kaufen Kaufleute nur ein, wenn es günstig ist (z.B. 1/2 Preis) und verkaufen wenn es Gewinn einbringt.

Schätzen SG = 20

Steuererklärung SG = 20

Feilschen SG = 20 Jeder Punkt höher kann zum Erhöhen oder Senken eines Preises um 1 % eingesetzt werden. (Ist kompatibel zu Beredsamkeit. S.o.)

Warenwerte sind ausgelegt auf:

Handwerk beim Einzelhändler	Preis x1	Menge x1
Faktorei-Ware beim Großhändler	Preis x 3/4	Menge x10
Massenware beim Hersteller	Preis x1/2	Menge x 100
Ankauf von Einzelpersonen	Preis x 1/2	Menge x1

Psychologie WA

Lässt den Verstand eines Gegenübers genauer erkennen.

Hierbei ist die eigene Rasse (WM+0) nicht erschwert. Fremde Rassen sind schon schwieriger zu verstehen (WM-2), wenn diese zumindest ähnlich sind (Humanoide / Reptilien / u.ä.). Völlig abweichende Rassen können auch extrem schwer zu durchschauen sein (WM - [1W10]).

Krankheiten erkennen SG 20

Krankheiten Heilen SG 20 + WI

Beeinflussung / Lügen erkennen SG = Erfolg der Probe

Beruhigen / aufregen SG = 10 + WI (RTW Beeinflussung)

Einschätzen SG = 20

Verhören SG = 20 + WI (RTW Beeinflussung)

Pro Stunde wird 1 Information erfahren.

Beleidigen SG = 20 (RTW Beeinflussung)

Der andere wird feindlich und abgelenkt.

HYPNOSE (Entsprechend der PSionik Hypnose, RTW beeinflussen)

Zeitaufwand = 5 min pro AKP, AU-P Kosten x 1, SG = SG

WM- [Summe der verwendeten Macht-Stufen]

Verstärken ist NICHT möglich.

Schauspielern GE

Sowohl sich selbst verkleiden, als auch Körpersprache und Stimme verändern. Es wird oft und gerne für Unterhaltung eingesetzt. Natürlich kann man sich damit auch Personen freundlich stimmen und andere dazu animieren einen ein zu laden.

Verkleiden SG= 10 mir geht es gut / 15 Tarnung / 20 anderes

Geschlecht / 25 jemand bestimmtes / 30 Alien

Lügen / Pokern SG = 20

Tot / Verletzung simulieren SG= 20

Darstellendes Tanzen SG = 10/15/20/25 je nach Komplexität

Singen SG = 10/15/20/25 je nach Komplexität

Musizieren mit Instrument SG = 10/15/20/25 je nach Komplexität

Entertainen SG = 20

Reicht normalerweise für eine Einladung zum Essen.

Doubeln SG = 20 (RTW- Psychologie)

Kann nur angewendet werden wenn das Verkleiden erfolgreich war. Danach ist eine Probe pro Stunde notwendig.

Theologie KO

Beinhaltet das Wissen um Religionen, als auch die Fähigkeit Gesetze aller Art an zu wenden. Zusätzlich lässt sich damit hervorragend Beeinflussung widerstehen.

Religions-Kunde SG = 10 + (0 -10 Bekanntheit der Religion)
+ (0 -10 öffentliches bis geheimes Wissen)

Gesetzes-Kunde SG = entsprechend Religionskunde

Anwaltstum SG = 20

Predigen SG = 20

Dogmatisch denken und Beeinflussung widerstehen.

RTW-Beeinf. SG = 20 / Erfolgswert des Gegenübers

Verführung GE

Beinhaltet das benutzen von Körpersprache und normaler Sprache um andere Wesen sich selbst gewogen zu machen und sie zu beeinflussen.

Kennen lernen z.B. Namen und ID-Nummer SG = 10+WI

Erotisches Tanzen zum Ablenken oder unterhalten SG = 10+WI

Gefälligkeiten erschmeicheln SG WI + 10 harmlose / 15 billige /
20 normale / 25 erhebliche / 30 große

Zum Sex verführen entspricht Gefälligkeit erschmeicheln und der SG hängt stark von den sozialen Konventionen ab.

Zusätzlich werden alle Verführungsproben erschwert wenn das Gegenüber die falsche sexuelle Ausrichtung hat oder zu einer anderen Spezies gehört.

Falsche Sexuelle Ausrichtung SG +WI

Falsche Spezies SG +5 +WI

Bei einem Erfolg erwartet das Gegenüber manchmal eine sexuelle Fortführung, oder gar eine ständige Partnerschaft. Die folgende Tabelle darf vom Verführer um 1W6 modifiziert (+ oder -) werden, wenn seine Probe um 5 Punkte besser war als der SG. Dabei sagt er erst an das er modifizieren will und ob dies plus oder minus ist und würfelt dann.

1W 20 Ergebnis

Unter 1 vergisst das ganze schnell wieder

1 bis 5 will eigentlich nichts und hat sich nur amüsiert.

6 bis 10 ist verärgert und tief getroffen.

11 bis 15 will Sexuelle Weiterführung der Aktion

16 bis 20 hat sich verliebt und möchte eine feste Partnerschaft

21 bis 24 erwartet Heirat und Versorgung

25 und mehr ist verliebt, stellt aber selbst keinerlei Ansprüche

Es gibt ein Sprichwort das man mit Herzen nicht spielen soll, und dies hat durchaus seine Gründe.

2.3.2 Krieg Körperliche und Infanterie-Kampf-Fertigkeiten
Viele dieser Fertigkeiten benutzen die Kampfregeln mit Angreifen und Abwehren. Dem ist ein ganzes Kapitel gewidmet.

[# wenn die Fertigkeit/Klassenfertigkeit nicht gelernt ist WM-4]

Athletik ST

Bedeutet das Benutzen der Muskelkraft des Körpers. Es wird meist zum Kämpfen durch Stärke eingesetzt.

Bögen benutzen	SG = 20 Fernkampf
Werfen von Waffen	SG = 20 Fernkampf
Werfen von Granaten	SG = 20 Fernkampf
Werfen von Gewichten	SG = var
Lasten tragen und Stemmen von Gewichten	SG = var
Ringern und festhalten	SG = 20 Nahkampf
Verbiegen & zerstören	SG = 10/15/20/25/30.... je nach Struktur
Boxen & Körperwaffen	SG = 20 Nahkampf
Wuchtige Schläge	SG = 20 Nahkampf mit „schweren Waffen“
Abwehr „Wuchtige W“	SG = 20 mit „schweren Waffen“
Gravitation widerstehen	SG = 5 + (5 pro 1 g)
1 Probe pro Stunde. Bei Misserfolg WM-2 pro 1 g.	
Ausdauer Stärken	Bonus auf AU-P = + Stufe x1

Durchhalten KO

Basiert auf einem unermüdlichen und effizienten Körper. Normalerweise führt diese Fähigkeit zu sehr wenig Fett und leichten Muskeln und zähem Durchhaltewillen.

Dauerlauf	Laufen ohne Ausdauerverlust	SG 20+ (1W6 pro Stunde)
Figur darf nicht Vergiftet sein & keine andere Handlung ausführen		
Rennen	Schnell bewegen	SG = 15 (+ Gelände BP)
Sprinten	sehr schnell bewegen	SG = 20 (+ Gelände BP)
Springen	aus dem Stand	Probe x 5 cm weit oder x 5 cm hoch
	Aus der Bewegung	Probe x 10 cm weit oder x 7 cm hoch
	Aus dem Rennen	Probe x 15 cm weit oder x 9 cm hoch
	Aus dem Sprinten	Probe x 20 cm weit oder x 10 cm hoch
Schwimmen	SG= 10 überleben / 15 normal / 20 tauchen / 25 mit Last	
Atmung kontrollieren	SG 20 für Ausdauer Regeneration	
	Heilt wenn 0 AU-P, in 1 Min, 1W6 AU-P. Max. 1 mal pro h	
Ausdauer stärken	Bonus auf AU-P = + Stufe x 5	
Niederwerfen	SG = 20 Nahkampf	
RTW-Gift	SG = Gift	
RTW-Krankheiten	SG = Krankheit	

Einhand Fernkampf-Waffen GE #

Die Fähigkeit mit Feuerwaffen und Strahlern um zu gehen, welche als einhändig geführt werden. Hold-Out Pistolen und Pistolen. Waffen zu entstören ist eine technische Fertigkeit.

Projektile Pistolen	SG = 20 Fernkampf
Strahler Pistolen	SG = 20 Fernkampf
Sprüh Pistolen	SG = 20 Fernkampf
Gyrojet Pistolen	SG = 20 Fernkampf
Plasma Pistolen	SG = 20 Fernkampf

Einhand Nahkampf-Waffen GE #

Beinhaltet den Umgang mit Nahkampfaffen, welche für eine Hand ausgelegt sind. Messer, Kurzschwerter, Einhandäxte, u.ä. eignet sich nicht für Waffenlosen Kampf.

Stichwaffen	SG = 20 Nahkampf
Einhändige Klingen	SG = 20 Nahkampf
Einhändige Schlagwaffen	SG = 20 Nahkampf
Peitschen	SG = 20 Nahkampf
Energie-Klingen	SG = 20 Nahkampf
Abwehr „1 Hand-Waffe“	SG = 20 Nahkampf

Infanterie Unterstützungs-Waffen KO #

Schwere Infanterie-Waffen werden mit dieser Fertigkeit benutzt. Sie werden zweihändig benutzt und meist noch aufgesetzt.

Projektile Stand-Waffen	SG = 20 Fernkampf
Strahler Stand-Waffen	SG = 20 Fernkampf
Sprüh Stand-Waffen	SG = 20 Fernkampf
Gyrojet Stand-Waffen	SG = 20 Fernkampf
Plasma Stand-Waffen	SG = 20 Fernkampf

Körperbeherrschung GE

Bewegung des Körpers durch Gewandheit. Exakte Bewegungskoordination führt normalerweise zu einem leichten und schnellen Körper.

Klettern auf Objekten SG = 10/15/20/25 je nach Griffigkeit

Akrobatische Bewegungen SG = 20

Niedrig-G Bewegung SG = 15 bei ca 0,5 g / 20 bei ca 0 g

Entfesseln SG = 20

Darstellender Tanz SG = 10 / 15 / 20 / 25 je nach Komplexität

Fliegen SG= 10 Landen / 15 normal / 20 Starten / 25 mit last

Ausweichen SG = 20 (Erfolg des Angriffes)

Abwehren „Schild“ SG = 20 (Erfolg des Angriffes)

Schnelles Pistole ziehen SG = 20

Waffenloser Kampf SG = 20 Nahkampf

Turnen SG = 20

Ausdauer stärken Bonus auf AU-P = + Stufe x1

Rüstungs WM x2 bei Ausweichen

Rüstungs WM x3 bei Fliegen / Schweben

Rüstungen tragen ST #

Erleichtert die Abzüge auf Handlungen durch Rüstungen.

Es wird nicht gewürfelt, sondern nur ein Mindestwert in der Stufe der Fertigkeit benötigt (Stufen ohne Attribut). Hierbei senkt die Fertigkeit die Malies durch Haut-Rüstung PLUS die Malies durch getragene Rüstung Rüstungs-WM Mali x1 gelten für alle Handlungen außer Ausweichen (x2) und fliegen/schweben (x3). Der Malus wird ERST multipliziert und dann gesenkt.

Fertigkeit	WM Behinderung	B-AKP	Üblich für
Min = 0-1	um 0 verringert	-0	Kleidung
Min = 2+	um 0 verringert	-1	Leichte Rüstung
Min = 4+	um 1 verringert	-2	Mittlere Rüstung
Min = 6+	um 1 verringert	-2	Mittlere Rüstung
Min = 8+	um 2 verringert	-3	Schwere Rüstung
Min = 10+	um 2 verringert	-3	Schwere Rüstung
Min = 12+	um 3 verringert	-3	Schwere Rüstung
Min = 14+	um 3 verringert	-4	große Rüstung
15	um 4 verringert	-4	große Rüstung

Als zweites erlaubt es das Abwehren mit Rüstungen die mindestens RK 1 in allen benötigten Schadensarten haben und "schwer" sind.

Abwehren (Rüstung) SG = 20 (Erfolg des Angriffes)

Zweihand Fernkampf-Waffen WA #

Beinhaltet die Fähigkeit zweihändig geführte Feuerwaffen und Strahler zu benutzen. Karabiner und Gewehre.

Projektile Gewehre	SG = 20 Fernkampf
Strahler Gewehre	SG = 20 Fernkampf
Sprüh Gewehre	SG = 20 Fernkampf
Gyrojet Gewehre	SG = 20 Fernkampf
Plasma Gewehre	SG = 20 Fernkampf

Zweihand Nahkampf-Waffen ST #

Erlaubt das führen Zweihändiger Nahkampfaffen. Zweihänder, Hellebarde, Stielhammer, Kampfstab, u.ä.

Zweihändige Klingen	SG = 20 Nahkampf
Zweihändige Schlagwaffen	SG = 20 Nahkampf
Spieß/Stangen Waffen	SG = 20 Nahkampf
Kettenwaffen	SG = 20 Nahkampf
Kettensägen	SG = 20 Nahkampf
Abwehr „2 Hand-Waffe“	SG = 20 Nahkampf

2.3.3. Magie Magische Kräfte und Zauber

Diese Fertigkeiten können zwar von jedem theoretisch erlernt werden, aber das Einsetzen ist nur jenen möglich die eine Quelle der Magie in sich haben. Dafür benötigen sie sowohl die Fertigkeit, als auch Ausdauer-Punkte und Magie Punkte. Die SGs und genauen Auswirkungen des Einsatzes von Magie wird im Kapitel Magie erklärt. Jedes Element und jede Kraft muß einzeln gelernt werden und kann erst eingesetzt werden, wenn sie hoch genug gelernt wurde (Klasse plus Fertigkeit aber OHNE Attribut)

Element Erde ST
Element Feuer WI
Element Luft IN
Element Wasser GE
Element Äther GL

Kraft der Natur WA
Kraft der Todes WI
Kraft des Lebens KO
Kraft des Göttlichen GL

Magie/Psi spüren (min = 1) SG = 5 aktive Großmeister Magie / 10 aktive Meister Magie / 15 andere aktive Magie / 20 ruhende Magie / 25 verborgene Magie / 30 getarnte Magie

Magie/PSI identifizieren (min = 1) SG = 20 Element oder Kraft / 25 welcher Zauber / 30 genaue Definition / +5 bei Psionik

(Magie Macht)

Schwache Magie (min= 1) SG 10
Lehrlings-Magie (min= 3) SG 15
Gesellen Magie (min= 5) SG 20
Meister Magie (min= 7) SG 25
Großmeister Magie (min= 9) SG 30
Mächtige Magie (min= 11) SG 35

[Kostet M-P und AU-P]

Magie anwenden (min = var) SG = SG Macht

[Statt Abwehr der Angriffe auch möglich bei passender Fertigkeit]

Gegenzauber (min = 1) SG = [Erfolg des Zauberns]

Passender Gegenzauber (min = 1) SG = [Erfolg des Zauberns]

Magie zurück werfen (min = 6) SG = SG+5 Macht [Erfolg des Zaubers]

[benötigt 1 Minute]

Magie absaugen (min = 9) SG = SG Macht [zieht 1 M-P aus dem Zauber]

Magie umwandeln (min = 12) SG = SG Macht [tauscht Element-Kraft]

2.3.4. Pilot Steuern und bedienen

Alle Maschinen können gesteuert und kontrolliert werden. Bordcomputer erleichtern dies oft immens, aber letztendlich ist es der Pilot der den Kurs festlegt.

[# wenn die Fertigkeit/Klassenfertigkeit nicht gelernt ist WM-4]

Pilot SGs werden jeweils im Kapitel Kampf der entsprechenden Fertigkeit genauer erklärt, aber im Allgemeinen entsprechen sie dieser Tabelle.

Maschine starten oder ausschalten	SG = 10
Vorsichtiges langsames Fahren	SG = 5
Normales Fahren bei wenig Verkehr	SG = 10
Fahren bei starkem Verkehr	SG = 15
Schnell Fahren	SG = 15
Ausweichen oder Schleudern	SG = 20 (Erfolg des Rammens)
Notbremsung oder Notstart	SG = 20
Rammen	SG = 20
Jagt in engen Gängen	SG = 25
Hindernis Parkur	SG = 25

Anzug Pilot KO #

Das Benutzen von Raumanzügen, Kampfanzügen und Steuerdüsen dafür, sowie A-Grav-Gürteln und ähnliches. (Atmosphären Anzüge)

Fahrzeug Pilot WA #

Das Benutzen von Rad-, Ketten-, Luftkissen-, oder Geh-Fahrzeugen

Fernlenken IN #

Das Pilotieren von ferngesteuerten Drohnen und Robotern (Es dürfen eigene Fertigkeiten verwendet werden), als auch das Angreifen mit Fernlenk-Waffen.

Fernlenkwaffe lenken	SG = 15 gegen Gebäude
	SG = 20 Fahrzeug-Kampf
	SG = 20 Raumkampf
	SG = 30 Infanterie Kampf
Roboter pilotieren	SG = 20 (WM-2 auf Handlungen)
Drohne pilotieren	SG = 20 (WM-2 auf Handlungen)

Roboterkontrolle bedeutet diesen Roboter für bis zu 10 min zu kontrollieren und kostet eine Fahrzeug-Handlung pro FRD / RRD, oder 3 AKP pro RD. In der kontrollierten Zeit kann der Roboter seine Fertigkeiten einsetzen (WM+0) und erhält seine Anweisungen vom Lenker, oder direkt kontrolliert werden (WM-2) wobei dann die Fertigkeiten des Lenkers benutzt werden.

Drohnenkontrolle entspricht der Robotkontrolle, ist aber für Drohnen (Fahrzeuge) ausgelegt. Das sind Fahrzeuge ohne Besatzung. Eine Drohne ohne Kontrolle agiert nicht klug, sondern im Rahmen ihrer Befehle.

Geschütze WA #

Bedienen aller Arten von Geschützen. Direkt gelenkte Geschütze werden *über den Lauf gepeilt* und sind eigentlich nur ein wenig größer als schwere Infanterie-Waffen. Fahrzeug-Geschütze werden über Bildschirme gesteuert. Sie sind normalerweise recht beweglich und durch Computer-Unterstützung recht treffgenau. Raumgeschütze schießen nur pro RRD (Raumrunde) Was bedeutet, dass sie ein fünftel so oft schießen wie Fahrzeug-Geschütze. Sie sind für große Genauigkeit ausgelegt.

Direkt gelenkte Geschütze SG = 20 gegen Gebäude
 SG = 25 Fahrzeug Kampf
 SG = 30 Infanterie Kampf

Fahrzeug Geschütze SG = 15 gegen Gebäude
 SG = 20 Fahrzeug Kampf
 SG = 25 Infanterie Kampf

Raum Geschütze SG = 15 gegen Gebäude
 SG = 25 Fahrzeug Kampf
 SG = 20 Raumkampf
 SG = 30 Infanterie Kampf

Hyper-Pilot GL #

Benutzen von Hyper-Raum Antrieben aller Art. Es ist mehr eine Kunst, denn eine Wissenschaft. Warpen ist ein schneller Flug in einer Warp-Blase, bei dem durch Objekte hindurch geflogen wird. Hypersprünge sind Schiffsbewegungen über extrem weite Strecken. Hierbei wird ein Signal geben angesprungen dessen Codierung bekannt ist. Linear-Flug ist ein überlichtschnelles Fliegen im Hyperraum von einer Sonne zur nächsten.

Warpen	SG = 15	Schnelle unterlicht Reise
Hypersprung	SG = 20	Auf Zielmarker
Linear-Flug	SG = 20	Gleiten durch den Hyperraum
Notsprung	SG = 25	zufällige Richtung

Leviathan Pilot WI #

Das Pilotieren von Großfahrzeugen aller Art. Wasser, Boden, Schwebler, Raumfahrzeuge, Stationen, Industrieanlagen.

Hierbei kommt es darauf an, dass die Steuerung indirekt und behäbig ist. Fast immer wird sie von Computern massiv unterstützt und hat lange Nachlaufzeiten. Frei nach dem Motto. „Fang schon mal an zu bremsen, ich lös dich dann nach dem Essen ab.“

Navigation WI #

Planetare Navigation, Interplanetare Navigation, Astrogation. Gut zu fliegen reicht nicht unbedingt um schnell an zu kommen. Die richtige Richtung ist da auch sehr hilfreich.

Karte erstellen SG = 10 Haus / SG = 15 Wildnis / SG = 20 Siedlung / 25 Sonnensystem / 30 nahe Sonnensysteme / 35 Raumsektor

Kurs Berechnung SG = 10 mit Karte / 15 bekannte Gegend / 20 Planetar 25 Interplanetar / 30 Interstellar

Himmelsrichtung bestimmen ohne Kompass SG = 20 (mit SG = 10)

Entfernung berechnen ohne Laser-Messgerät SG = 20 (mit SG = 10)

Höhen berechnen ohne Gelände-Scanner SG = 20 (mit SG = 10)

Sprung-Koordinaten werden nicht berechnet, sondern an einen existierenden Frequenzquantencode angeglichen. Sind die Codes nicht bekannt, so kann man *zufällig* zu einem Hyperpulsor springen, weiß aber nicht welcher es sein wird und wie weit der weg ist. Einen Frequenzquantencode aus dem Gedächtnis zu programmieren ist SG = 35.

Raumschiff Pilot IN #

Das Pilotieren von Raumschiffen und Raumbooten im Weltraum. Hierbei ist das mit dem Weltraum das wichtige. Atmosphärenlose Landungen und Starts sowie Ausweichen wird hiermit erledigt. Großraumer hingegen werden mit *Leviathan-Pilot* geflogen.

Reiten (Bike Pilot) GE #

Das Reiten von Tieren und das Pilotieren von Bikes mit Rad, Kette, Luftkissen, Amphibien, A-Grav oder ähnlichen Antrieben, welche mit Körperinsatz Pilotiert werden.

Schweber Pilot GE #

Das Pilotieren von A-Grav-Schweben, Flugzeugen und Vektor-Liftern, sowie das Fliegen von Raumschiffen und Raumbooten in einer Atmosphäre. Atmosphären-Starts und Landungen sowie Ausweichen wird hiermit gewürfelt.

Wasser Pilot KO #

Das Pilotieren von Segelschiffen- und Booten, U-Booten, Ruder- und Gummi-Booten, Motor-Schiffen- und Booten, sowie aller Arten von Flößen.

2.3.5. Psionik Psionische Kräfte

Diese Fertigkeiten können zwar von jedem theoretisch erlernt werden, aber das Einsetzen ist nur jenen möglich die LEBEN und entweder die Fähigkeit Psionik oder das Talent Magie besitzen. Hierfür benötigen sie sowohl die Fertigkeit, als auch Ausdauer-Punkte. Die SGs und genauen Auswirkungen des Einsatzes von Psionik wird im Kapitel Psionik erklärt. Jede Fertigkeit muss einzeln gelernt werden und kann erst eingesetzt werden, wenn sie hoch genug gelernt wurde. (Klasse plus Fertigkeit aber OHNE Attribut) An und für sich sind Magie und PSI gleich aber Magie ist mächtiger. Psionik wirkt nur solange sie aufrecht gehalten wird. [Wenn die Fertigkeit/Klassenfertigkeit nicht gelernt ist so ist die Fertigkeit gar nicht einsetzbar]

Um Psionik erlernen zu dürfen, muss entweder ein starkes Talent vorhanden sein, seit der Geburt, oder ein anderer Psioniker diesen „aufbrechen“ indem er einen Tag (min Fertigkeit 4 und SG = 20) damit verbringt ihn geistig zu Verändern und ihm danach die erste Stufe irgendeiner Psionik bei zu bringen.

Energetinese	WI
Hypnose	WI
Pyrokinese	WI
Selbstheilung	WI
Suggestion	WI
Telepathie	WI
Telekinese	WI

Magie/Psi spüren (min = 1) SG = 5 aktive Großmeister Magie / 10 aktive Meister Magie / 15 andere aktive Magie / 20 ruhende Magie / 25 verborgene Magie / 30 getarnte Magie

Magie/PSI identifizieren (min = 1) SG = 20 Element oder Kraft / 25 welcher Zauber / 30 genaue Definition / +5 bei Magie

(Psionische Macht)

Schwache Psionik	(min= 1) SG 10
Lehrlings-Psionik	(min= 3) SG 15
Gesellen Psionik	(min= 5) SG 20
Meister Psionik	(min= 7) SG 25
Großmeister Psionik	(min= 9) SG 30
Mächtige Psionik	(min= 11) SG 35

Psionik anwenden (min = var) SG = SG Macht

Psionik abwehren (min = 1) SG = SG Macht (Erfolg des Zauberns)

Psionik zurück werfen (min = 6) SG = SG Macht (Erfolg des Zaubers)

2.3.6. Technik Bauen, Reparieren und Konstruieren
Technik Fertigkeiten sind in Ihren SGs sehr ähnlich, unterscheiden sich aber sehr in dem wofür sie eingesetzt werden. Es wird das passende Werkzeug vorausgesetzt.

[# wenn die Fertigkeit/Klassenfertigkeit nicht gelernt ist, ist sie nicht einsetzbar. Ist eine andere Technik-Fertigkeit vorhanden so kann diese mit WM-4 und halber Stufe eingesetzt werden]

Reparatur	SG = 15 einfach / 20 normal / 25 komplex
Neubau	SG = 15 einfach / 20 normal / 25 komplex
Umbau	SG = 20 einfach / 25 normal / 30 komplex
Erfindung	SG = 20 einfach / 25 normal / 30 komplex
Tunen	SG = 25 +10% Leistung / 30 +20% Leistung

Beispiele Einfach

- **Panzerung Flicker. Wandelt 1W6 + [Differenz zu SG] zerstörte TP Panzerung in Reparatur-Punkte um. Dauert 5 min. Benötigt 1 *Flicker*. Die Nachteile durch Schäden bleiben bestehen, aber kommende Schäden zerstören erst die Reparatur-Punkte.**
- **Struktur Flicker. Wandelt 1+ [Differenz zu SG] zerstörten TP-Struktur in einen Reparatur-Punkt um. (s.o.) Dauert 5 min.**
- **Eine *gestörte* Waffe wird entstört. Dauert 1 min.**
- **Ein ausgefallenes Gerät wird *zum Laufen gebracht* und funktioniert für 2W6 Minuten. Dauert 1 min.**

Normal

- **Panzerung reparieren. Benötigt passende Ersatzteile und eine Werkstatt. Wandelt 2W6+ [Differenz zu SG] zerstörte TP-Panzerung in normale TP-Panzerung zurück. Dauert 1 Stunde.**
- **Struktur Reparieren. Benötigt passende Ersatzteile und eine Werkstatt. Wandelt 1W6+ [Differenz zu SG] zerstörte TP-Struktur in normalen TP-Struktur zurück. Dauert 1 Stunde.**
- **Ausgefallenes kleines Gerät reparieren. Benötigt passende Ersatzteile und Werkzeug. Dauert 1W6 x 10 Minuten.**
- **Ausgefallene Fahrzeug-System reparieren. Benötigt passende Ersatzteile und Werkzeug. Dauert 2W6 x Kategorie x10 Minuten.**
- **Zerstörtes Fahrzeug-System austauschen. Benötigt Ersatz-System und Werkzeug. Dauert 1h x Kategorie.**

Komplex

- **T-Lvl 6+ Gerät zerlegen und zusammenbauen, oder Bauteile austauschen und dadurch reparieren. Dauert Zeit x5 wie oben.**
- **Fremd-Rassen Imperiums-Technik reparieren.**
- **Geräte mit vielen Funktionen reparieren (Meister-Entscheid)**

Elektro-Technik IN #

Reparieren, herstellen, umbauen und erfinden von Elektrik und Elektronik, ECM, ECCM, Normalraumfunk, Normal-Kommunikation. Zusätzlich das einbrechen in elektronisch verschlossene Räume.

Elektrische Schlösser öffnen SG = 20 normal / 30 Sicherheit / 40 #

Mit Elektronischem Dietrich SG +0 1 RD

Mit normalem Werkzeug SG +5 1 min

Mit improvisiertem Werkzeug SG +10 1W100 min

Folgeversuch (kumulativ) SG+1

Alarm vermeiden bei Fehlschlag SG 20

Energie-Technik WA #

Reparieren, herstellen, umbauen erfinden und tunen von Reaktoren Energiespeicher, Schutzschilden (kann auch mit Schutzfeldtechnik getan werden), alle Strahlen-Waffen (Laser/Disruptor/o.ä.) und Hybrid-Waffen (z.B. Plasma).

Gravitik-Technik IN #

Reparieren, herstellen, umbauen und erfinden von Triebwerke, Traktor-Strahler, Gyrojet-Munition, spezielle Strahler-Waffen (Gravitation) und A-Grav-Systeme. Zusätzlich werden Traktor Strahler und A-Grav-Systeme auch damit bedient. Techniker dieser Spalte werden in modernen Städten hoch geschätzt, weil dort viele Schwebende Dinge, Gebäude, Fahrzeuge vorhanden sind.

Traktor-Strahl bedienen SG = 20

Künstliche Schwerkraft manipulieren SG = 20 (bis zu TL/2 g)

Andruck-Absorber manipulieren SG = 20 (bis zu 1W6 g schlagen durch)

Hyper-Technik GL #

Reparieren, herstellen, umbauen erfinden und tunen von Hyper-Triebwerke, Hyperfunk-Anlagen und spezielle Strahlen-Waffen (Desintegrator/ Hyper o.ä.) . Diese Geräte widerstehen der klaren Logik und so sind es oft die Schulversager in Mathematik, welche hier besonders gut abschneiden.

Es ist nicht schwer ein paar Kristalle zusammenzuschrauben und elektrische Energie hindurch zu schicken, so dass sie irgendwelche Hyperenergetischen Schwingungen und Emissionen abstrahlen. Diese Schwingungen so zu formen dass sie die Effekte haben welche sie sollen hingegen ist schon Schwieriger.

Hyperpulser sind eigentlich schlecht eingestellte Photonen-Antriebe. Diese Probleme stammen aus den Anfängen der Sprungtechnik. Sie sind recht gut mit nicht eingepeliten Sprungtriebwerken anspringbar gewesen, wobei es aber Zufall war, was man dann genau angesprungen hat.

Industrielle Technik IN #

Reparieren, herstellen, umbauen und erfinden von Kunststoffen, Sprengstoffen, Syntho-Nahrungsmitteln, Kleidung, Treibstoffen.

Ungehobelte Zeitgenossen mögen dies auch Chemie oder gar Alchemie betiteln, aber es ist viel mehr. Nicht nur andere Stoffe, sondern auch Bewegungen, Gravitation, Temperaturen, Strahlungen gehören zum Repatoir.

Auch Recycling von Atemluft, Wasser und Müll gehört zu den Dingen für die sich diese Fertigkeit eignet. Aus organischen Verdauungsresten werden je nach Tech-Lvl Komposte, oder Syntho Grundblöcke zur erneuten Nahrungszubereitung. Dabei sind hohe hygienische Anforderungen zu erfüllen.

Kommunikation GE #

Das Benutzen von Normal und Hyper Kommunikations-Systemen

Das Benutzen von ECM und ECCM Systemen.

(Reparaturen erfolgen durch Elektro-Technik)

Funkspruch verstärken SG = 20

Funkspruch verschlüsseln SG = 20

Funkspruch entschlüsseln SG = 30 (Erfolg der Verschlüsselung)

Sensor Daten weiterleiten SG = 15

ECM Sensor Stören SG = 20

ECM Kommunikation stören SG = 20

ECM Fernlenk-Waffe stören SG = 25

ECM Computer stören SG = 30

ECCM ECM-Abwehr SG = 20 (ECM Erfolg)

ECCM Elektronik härten SG = 20 (WM-4 auf gegnerische ECM Proben)

Mechanische-Technik ST #

Reparieren, herstellen, umbauen und erfinden von Rumpf-Struktur, Panzerung, Rüstung, Mechanischen Nahkampfwaffen, Projektil Waffen, Gyrojet Waffen und Metallurgie, sowie Anwenden der Handwerke für Low-Tech Welten.

Holz bearbeiten, Stein bearbeiten, Metall bearbeiten gehört genauso dazu wie das Wissen um Hebelgesetze, Wasserkraft, Dampfkraft und Windkraft. Aber der SG ist um 5 höher als beim Handwerk angegeben.

Zusätzlich ist es möglich mechanische Schlösser zu öffnen.

Mechanische Schlösser öffnen SG = 20 normal / 30 Sicherheit / 40 #

Mit Dietrich-Satz SG +0 1 RD

Mit normalem Werkzeug SG +5 1 min

Mit improvisiertem Werkzeug SG +10 1W100 min

Folgeversuch (kumulativ) SG+1

Sensoren bedienen WA #

Das Bedienen aller Arten von Sensoren die in Fahrzeuge, oder Anzüge eingebaut sind (Roboter Sensoren zählen als Augen und fallen unter Wahrnehmung), oder in der Hand gehalten und abgelesen werden.

Ziel aufschalten SG = 0 Sonne & Planet / 5 Mond & Station / 10 Groß Fahrzeug & Stadt / 15 Raumschiff & Schiff / 20 Raumboot & Gebäude / 25 Fahrzeug PKW & LKW / 30 Bike & Personen 35 kleines Haustier / 40 Insekten am Boden

**Aufgeschaltetes Ziel identifizieren SG = 20
ID vergeben / wieder erkennen.**

**Aufgeschaltetes Ziel Scannen SG = 40 minus „SG-Zielaufschalten“
1 Info bei SG mindest Erfolg und 1 Info pro +4 besserer Erfolg:
alle Schild- Werte / alle Panzerungs-Werte & Struktur-Werte /
Energie-Leistungen Reaktor und Bänke / Lebenszeichen Anzahl
und gesamt Masse / Struktur der Gänge / Energetische ID
(Identifikation) / Triebwerksleistungen aller Einsatzbereiten
Triebwerke / Namen von allen Sondersystemen / Größe aller
Waffenbuchten und Art der Waffen**

**Falsche Sensordaten liefern SG = 25 (Erfolg der Sensorprobe+5)
Fälscht Infos die geliefert werden zu zufälligen Werten**

Sensoren können sowohl aktiv getäuscht werden, (ECM) oder auch passiv unterlaufen werden (Alle Energie abschalten) wobei dann möglicherweise falsche Daten angezeigt werden. Zusätzlich führen Starkenergetisch geladene Materialien oder auch Energieentziehende oder reflektierende Materialien zu Erschwernissen beim Scannen. Auch sind Atmosphären ein guter Grund für einen schlechten Scan.

Schutzschild-Technik WI #

Reparieren, herstellen, umbauen und erfinden von Schutzschilden, Schutzfeldern, Warp-Störfeldern, A-Mat- Waffen. Zusätzlich kann man auch Fremde Schutzschilde versuchen zu beeinflussen. Dafür ist Werkzeug und nicht selten Verbrauchsmaterial wie Leitungen oder Isolatoren nötig

Schutzschild schwächen SG = 20 (entläd um [Erfolgswurf] TP-Schild)

Schutzschild stärken SG = 20 (läd um 1W6 TP auf kostet 1 E)

Schutzschild öffnen SG = 25 (öffnet für 1 min ein 1m² Loch)

Schutzschild-Abwehr SG= 20 (Abwehr in Fahrzeugen)

Spreng-Technik IN #

Reparieren, herstellen, umbauen und erfinden von Granaten, Projektil-Munition, Sprengköpfen, Bomben und Sprengstoffen.

Sprengung vorbereiten SG = 20 (Zeit 20 AKP / Kg)

Maschine zerstören SG = 20 normal / 25 Sprengstoff sparen

Benötigt 1/10 Menge an Sprengstoff wie üblich. (Zeit 1h / Kg)

2.3.7. Wildnis Überleben und Entdecken
Fertigkeiten welche mit wenig Technik und Ausrüstung auskommen.
 [# wenn die Fertigkeit/Klassenfertigkeit nicht gelernt ist WM-4]

Beobachten WA

Sehen, hören, riechen, schmecken und Tasten und Informationen daraus ziehen. Kann eine Anzahl (= WM gesamt) Feinde in der Umgebung im Auge behalten. Es ist also die direkte Anwendung der Wahrnehmungsorgane. Für Spurenlesen hingegen ist Wildniskunde notwendig.

Umgebung einschätzen	SG = 20	Feinde & Freunde erkennen
Ausrüstung einschätzen	SG = 20	Rüstung, Waffen, Ausrüstung
Hinterhalt erkennen	SG = 20	(Verstecken+0 / Tarnen+5)
In Entfernung erkennen	SG = +5 je	(100 m mal Größe)
		(Infanterie, Fahrzeug, Raumboot, Raumschiff, Großraumer....)
Lauschen	SG = 20	(Erfolg des Schleichens)
Gifte schmecken	SG = 20	+10 bei geschmacklosen Giften
Ertasten	SG = 10/15/20/25/30	je nach Feinheit
Blind kämpfen	SG = 20	Feind Position in 5 m bestimmen.
	SG +1 je	1m zusätzlich
	SG = 20	Feind im Nahkampf orten

Fallen-Kunde IN #

Reparieren, bauen, erfinden und umbauen, als auch entschärfen aller Arten von mechanischen Fallen, Gruben und Stürzen. Fallen können *Behindern* WM-4, *Fangen* (Bewegung beenden), Verletzen 1W6 Schaden. Fallen Treffen mit WM+4 = Einfache, WM+8 = normale und WM+12 = komplexe. Manuell gesteuerte Fallen dürfen die Fallenkunde oder WM+8 (was besser ist) benutzen zum Treffen. (Bei hochtechnischen Fallen muss die 2te (entsprechend der Fallen-Technik) Fertigkeit auf +10 beherrscht werden, ansonsten ist es nicht erlaubt diese zu entschärfen/bauen)

Reparatur	SG = 15 einfach / 20 normal / 25 komplex
Neubau	SG = 15 einfach / 20 normal / 25 komplex
Umbau	SG = 20 einfach / 25 normal / 30 komplex
Erfindung	SG = 20 einfach / 25 normal / 30 komplex
Entschärfen	SG = 20 einfach / 25 normal / 30 komplex
Verstärken	SG = 25 Schaden + 1W6
Verstärken	SG = 20 Behindern
Verstärken	SG = 25 Behindern.
Multiaktivierend	SG = +5 Falle läd sich selbst nach.

Fallen müssen ihr Opfer *normal* treffen um Wirkung zu haben. Sie lösen aus und verbrauchen damit ihre Ladung. Fallen mit mehrfachen Auslösungen bedürfen einer Menge Technik und bedürfen Energie-Quellen und Antriebe. Opfer die sich der Falle nicht bewusst sind gelten als überrascht und *hilflos* (WM+4 auf Treffer und kein Ausweichen / Abwehr). Jeder, der sie bemerkt darf Ausweichen oder Schadensfallen auch abwehren.

Geologie GL #

Steine, Erden, Wasser, Höhlen, Seen, Gebirge, u.ä einschätzen und manipulieren.

Material einschätzen SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Festigkeit einschätzen SG = 20 Strukturpunkte

Erzvorkommen finden SG = 25

Gebäude bauen SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Scann-Ergebnis analysieren SG = 20

Erzabbau SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Handwerk WI #

Einfache Mechanische Handwerke.

Handwerker spezialisieren sich teilweise auf ein Handwerk und Gehören einer Gilde an. Solch eine Spezialisierung gibt einen WM+2 auf eine Handwerksrichtung und einen WM-1 auf alle anderen. Sie ist ab einem gelernen Fertigkeitswert von 3 möglich. Sie kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Hiermit werden Gegenstände des T-Lvl 0, 1, 2 und 3 in Einzelanfertigung gebaut. Höhere T-Lvl benötigen Technische Fertigkeiten und das entsprechende Werkzeug.

Steinmetzen SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Holzbearbeiten SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Schmieden SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Lederarbeiten SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Gebäude bauen SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Schneidern SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Qualität schätzen SG = 20

Heilkunde IN #

Handwerkliche Kunst des Heilens und der ersten Hilfe. Funktioniert gut mit wenig Ausrüstung. (WM-4, wenn die Ausrüstung fehlt.)

Massieren SG = 10 (Verspannung lösen) 10 min

Erste Hilfe SG = 10+ LP im Minus, 1h pro +1 1 RD (5 AKP)

Verbinden SG = 15 (ist „verbunden“ danach) 2 RD (10 AKP)

Gelenk einrenken SG = 15 (ist „versorgt“ danach) 1 min (50 AKP)

Blutung nähen SG = 15 (ist „versorgt“ danach) 1 min (50 AKP)

Bruch schienen SG = 20 (ist „versorgt“ danach) 10 min

Wunde nähen SG = 20 (ist „versorgt“ danach) 1 min (50 AKP)

Krankheit erkennen SG = 20 (nötig zum Behandeln) 1 RD

Krankheit behandeln SG = 20 (zusätzliche Widerstands-Probe am Tag)

Vergiftung erkennen SG = 20 (nötig zum Behandeln) 1 RD

Vergiftung behandeln SG = 20 (zusätzliche Widerstands-Probe am Tag)

Rasse bestimmen SG = 20 1 RD

Splitter entfernen SG = 15 entfernt Fremdkörper 1 min

Kleine Operation SG = 20 Heilt +1 L-P in 1 Tag 1W6 x 10 min

Mittlere Operation SG = 25 Heilt +2 L-P in 1 Tag 2W6 x 10 min

Große Operation SG = 30 Heilt +3 L-P in 1 Tag 3W6 x 10 min

Kochen WA #

Lebensmittel zubereiten, haltbar machen, oder überprüfen.

Auch besondere Nahrungsmittel, welche wohl eher als Drogen an zu sehen sind fallen hier herunter.

Nahrung zubereiten SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Nahrung haltbar machen SG = 20

Nahrung überprüfen SG = 20

Gift entdecken SG = 20

Gift herstellen SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

SG = +5 Gegengift herstellen

Nahrung entgiften SG = 20 / 25 / 30 / 35 / 40 je nach Komplexität +10

Alchemie SG = 20 / 25 / 30 / 35 / 40 je nach Komplexität

Meditation WI #

Die Macht des Geistes über den Körper. Es darf pro h nur eine Regeneration eingesetzt werden und nur maximal WI/2 pro Tag. Hierbei wird SG 10 begonnen und der SG steigt bis auf den letzten geschafften Wert.

Cool aussehen SG = 10

Erschöpfung regenerieren SG = 20 bis 40 Regeneriert 1W6 AU-P / 10 SG

Magie regenerieren SG = 20 bis 40 Regeneriert 1 M-P / 10 SG

Wunde regenerieren SG = 20 bis 40 Regeneriert 1 LP / 10 SG

Schlaf regenerieren SG = 20 bis 40 wie 2h Schlaf / 10 SG

Attribut regenerieren SG = 20 bis 40 Regeneriert 1 Punkt / 20 SG

Winterschlaf SG = 20 (Körperfunktionen auf 10%)

SG = 30 (Körperfunktionen auf 1%)

SG = 40 (Körperfunktionen auf 0,1%)

Selbstbeherrschung WI

Widerstands-Proben gegen alle Arten von Härten und Angriffen. Es kostet 1 AKP/RD & 1 AU-P/RD eine Selbstbeherrschung aufrecht zu erhalten. Die Probe erfolgt nur in der ersten RD. Wenn ein mächtiger Kämpfer die Muskeln aufbläht und haue kriegt ohne das ihm as passiert, so entspricht das einer Probe Selbstbeherrschung. (jede aktive Selbstbeherrschung gibt WM-4 für eine zusätzliche)

Magie widerstehen SG = 20 (RTW +4)

Psi widerstehen SG = 20 (RTW +4)

Gift widerstehen SG = 15 / 20 / 25 / 30 / 35 je nach Komplexität

Krankh. widerstehen SG = 15 / 20 / 25 / 30 / 35 je nach Komplexität

Schmerz widerstehen SG = 20 WM-Malus 2 & AKP-Malus 1 neutral.

Elektro widerstehen SG = 20 bis 40 RK Elektro +1 / SG 10

Hitze widerstehen SG = 20 bis 40 RK Hitze +1 / SG 10

Stichen widerstehen SG = 20 bis 40 RK Kinetik +1 / SG 10

Schlägen widerstehen SG = 20 bis 40 RK Ballistisch +1 / SG 10

Die Hautrüstung hat Temporär [Erfolgswurf] an TP-Hautpanzerung, welche jede min neu zur Verfügung stehen (also alle 10 RD).

Tarnung KO #

Heimlichkeit und verschmelzen mit der Umgebung. Verstecken kann man sich selbst, Tarnen nur Orte oder andere Personen. Heftige Bewegung zerstört eine Tarnung sofort.

Schleichen	SG = 20
Verstecken	SG = 20
Tarnung aufbauen	SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität
Tarnung erkennen	SG = 20 (Verstecken+0 / Tarnen+5)
Tarnkleidung herstellen	SG = 20 bis 40 Verstecken & Tarnen +1 / SG 10
Spuren verwischen	SG = 10 Wasser / 15 Stein / 20 Sand und Ebene/ 25 Wald / 30 Schnee

Wildnis Kunde WI #

Überleben innerhalb von Natur ohne Ausrüstung, sowie das Herstellen einfacher Ausrüstung. Für Überlebende auf einsamen Welten ist diese Fertigkeit das a und o.

Pflanze identifizieren	SG = 20 (Name, Art, Gefährlichkeit)
Kraut identifizieren	SG = 20 / 25 / 30 / 35 / 40 je nach Komplexität (Medizinische / Gift-Wirkung)
Tier identifizieren	SG = 20 (Name, Art, Gefährlichkeit)
Tier zerlegen	SG = 10 Essbar / 15 Knochen / 20 gute Nahrung / 25 Gifte u.ä. / 30 Delikatessen
Tier häuten	SG = 20 Leder, Fell Hornplatten u.ä.
Spuren lesen	SG = 20 (Erfolg Spuren verwischen)
Spuren verwischen	SG = 10 Wasser / 15 Stein / 20 Sand und Ebene/ 25 Wald / 30 Schnee (Wie bei Tarnung)
Orientierung	SG = 20 Himmelsrichtung und Entfernungen
Überlebenskunde	SG = 15 Essbar / 20 Wasser / 25 gute Nahrung / 30 Gifte u.ä. / 35 Delikatessen
Waffe improvisieren	SG = 15 Einhand Schlag / 20 Zweihand Schlag / 20 Einhand Klinge / 25 Zweihand Klinge / 20 Wurfwaffe / 25 Schusswaffe archaisch
Rüstung improvisieren	SG = 10 bis 40 RK Ballistik +1 / SG 10
Rüstung verstärken	SG = 20 bis 40 RK Kinetik +1 / SG 10
Rüstung dämmen	SG = 20 bis 40 RK Elektro +1 / SG 10
Rüstung isolieren	SG = 20 bis 40 RK Hitze +1 / SG 10

Die Rüstung verfügt über [Erfolswurf] TP-Panzerung.

2.3.8. Wissenschaft Geistige und Forschende Fertigkeiten [# wenn die Fertigkeit/Klassenfertigkeit nicht gelernt ist WM-4]

Genetik WI

Das reparieren, erstellen, umbauen und erfinden von genetischen Konstruktionen. Eigenschaften sind entweder Talente oder Fähigkeiten. Hierbei darf die Character-Erschaffung nicht übertroffen werden. Pro Eigenschaft darf 1 Talent (max 4) oder 2 Fähigkeiten (max 4) genommen werden.

Diese Fertigkeit benötigt Labore und eine Menge von medizinischen Geräten und Verbrauchstoffen. Zusätzlich werden noch Lehrer oder Lernmaschinen benötigt. Lernmaschinenprogramme gelten pro Fertigkeit. Durch die hohen SGs sind die Ausbildungen limitiert. Es muss also noch viel durch Training erlangt werden. Zusätzlich gehört auch das Verjüngen zu dieser Fertigkeit.

Genetoid Körper erstellen SG = 20 bis 40, 1 Eigenschaft pro / SG 10
 Genetoid verbessern SG = 20 bis 40 +1 Eigenschaft pro / SG 20
 Genetoid verändern SG = 25 1 Eigenschaft
 Clone Körper erstellen SG = 20
 Körper- Schnellwachstum SG = 20
 Lernmaschine Programm SG = 10 bis 40
 Fertigungsstufe 1 pro SG 10; Klassenfertigkeit 1 pro SG 20
 Körper-Scan identifizieren SG = 20 (Genetische Daten)
 Gedächtnistransfer in Clone SG = 20 (Fragente, kaum Erinnerung)
 SG = 25 (Persönlichkeit 50% Fertigkeiten) SG = 30 (alles)
 Genetik-Med-Ausrüstung nutzen SG= var

Hyper-Wissenschaft GL

Ist eine Wissenschaft, die sich mehr auf gutes Raten, denn auf Logik verlassen muss. Die Physikalischen Gesetze verlieren im Hyperraum oftmals ihre Gültigkeit, oder sind nur abgeschwächt anwendbar. Hierbei ist der Hyperraum nicht Statisch sondern Variabel. Schutzfelder sind anfällig gegen hyperenergetische Varianzen und so ist es möglich in diese Löcher zu mogeln.

Raumanomalien erkennen SG = 20 / 25 / 30 / 35 / 40 je nach Komplexität
 Hyper-Strahlung erkennen SG = 20 / 25 / 30 / 35 / 40 je nach Komplexität
 Schutzfelder öffnen SG = 25
 Strahlungen erzeugen SG = 20 / 25 / 30 / 35 / 40 je nach Komplexität

Hierfür ist Technologie nötig. (Sensoren, Energie-Quellen, Kristalle u.v.m.) Pro SG 5 wird T-Lvl +1 benötigt. Steht dieser nicht zur Verfügung, so gilt jeder fehlende T-Lvl als WM-4 für den Wurf.

Kybernetik GE #

Das reparieren, erstellen, umbauen und erfinden von Kybernetischen Körperteilen. Körperteile haben ihre eigene Kraft (ST) und Bewegungseffizienz (GE). Weicht diese ab von der normalen körperlichen, so gilt die Kybernetische immer dann, wenn dieses Körperteil eingesetzt wird. Hohe Attributswerte benötigen hohe T-Lvl (+1 Punkt = +1 T-Lvl)

Körperteil erstellen	SG = 10 bis 40, T-Lvl +1 pro SG 5
	SG = +5 Organ-Ersatz
	SG = +5 Kunst-Biologie
Kybernetik identifizieren	SG = 20
Kybernetik verstärken	SG = 20 bis 40 ST +1 (max s.o.)
Kybernetik verbessern	SG = 20 bis 40 GE +1 (max s.o.)
Kybernetik erweitern	SG = 20 Zusätzlicher Schnickschnack
Kybernetik Recyceln	SG = 15 Schrott zum Verscherbeln
SG = 20 *Gebraucht*	WM-4 beim erneut verwenden
SG = 20 *Ersatzteile*	für die Reparatur
SG = 25 *brauchbar*	WM -2 beim erneut verwenden
SG = 30 *Neuwertig*	

Medizin WA #

Die wissenschaftliche Heilung durch Medizinische Ausrüstung. Die Wirkung basiert sehr stark auf der verwendeten Ausrüstung. Für Heilung ohne diese (T-Lvl 4+) technische Ausrüstung wird *Heilkunde* verwendet, oder Medizin mit WM-4. („Operationen“ findet sich bei Heilkunde)

Körperscan analysieren	SG = 20
Gegengift Synthetisieren	SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität
Drogen Synthetisieren	SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität
Medizin Synthetisieren	SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität
Medizin injizieren	SG = 10 + [RK Kinetik x1] leichte Rüstung
	SG + [KR Kinetik x5] mittlere oder schwere Rüstung
Med-Gerät benutzen	SG = 20+ (heilt entsprechend Gerät)
Kybernetik einpflanzen	SG = 20 (benötigt Operation)

Mathematik IN #

Ersetzt computergestützte Berechnungen durch Kopfarbeit. Natürlich kann dies auch mit Taschenrechnern und Computersystemen kombiniert werden, welche für die Aufgabe eigentlich nicht konzipiert wurden.

Rechengerät aufwerten	SG = 20 (erhöht den T-Lvl um 1 pro SG 20)
Rechnen	SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität
Kurs Schätzen	SG = 20 Planetar / 30 Interplanetar / 40 Interstellar
Schaltbilder prüfen	SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität
Scan-Ergebnis prüfen	SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität
Buchprüfung	SG = 20
Steuererklärung	SG = 20

Naturwissenschaft IN #

Biologie, Chemie, Physik. Hiermit lässt sich viel Wissen erkennen. Eine versagte Probe kann nicht wiederholt werden, bis die Fertigkeit sich um 1 Stufe verbessert hat. Eigentlich ist es die moderne Form der Wildniskunde. Zur Not kann sie mit WM-4 als Wildniskunde eingesetzt werden.

Scan-Ergebnis prüfen SG = 10 / 15 / 20 / 25 / 30 je nach Komplexität

Lebensform identifizieren SG = 20

Stoff identifizieren SG = 20

Flüssigkeit identifizieren SG = 20

Strahlung identifizieren SG = 20

Schutzfelder Kalibrieren SG = 20 bis 40 RK # +1&-1 / SG 10

Programmieren IN #

Reparieren, erstellen umändern und erfinden von Programmen für Computer (einfach bis komplex), Roboter (normal bis Komplex) und Bordhirne (komplex). Auch ist es möglich sich mittels Hack-Programme in Computer ein zu hacken oder Code-türen öffnen.

Reparatur SG = 15 einfach / 20 normal / 25 komplex

Neubau SG = 15 einfach / 20 normal / 25 komplex

Umbau SG = 20 einfach / 25 normal / 30 komplex

Erfindung SG = 20 einfach / 25 normal / 30 komplex

Hacken SG = 25 einfach / 30 normal / 35 komplex

Code Schlösser öffnen SG = 20 normal / 30 Sicherheit / 40 #

Mit Hack-Computer SG +0 1 RD

Folgeversuch (kumulativ) SG+1

Strategie IN #

Unterstützt im Kampf die Gruppe.

Kampfwerte schätzen SG = 20 Person / 25 Gruppe / 30 Kompanie

Kampftaktik SG = 0 Kampf-Reihenfolge Initiative

Angriff befehlen SG = 20 Person / 25 Gruppe & Fahrzeug / 30 Kompanie & Raumschiff / 35 Armee & Großraumer (erhalten Infanterie Angriff WM +1 für den Kampf)

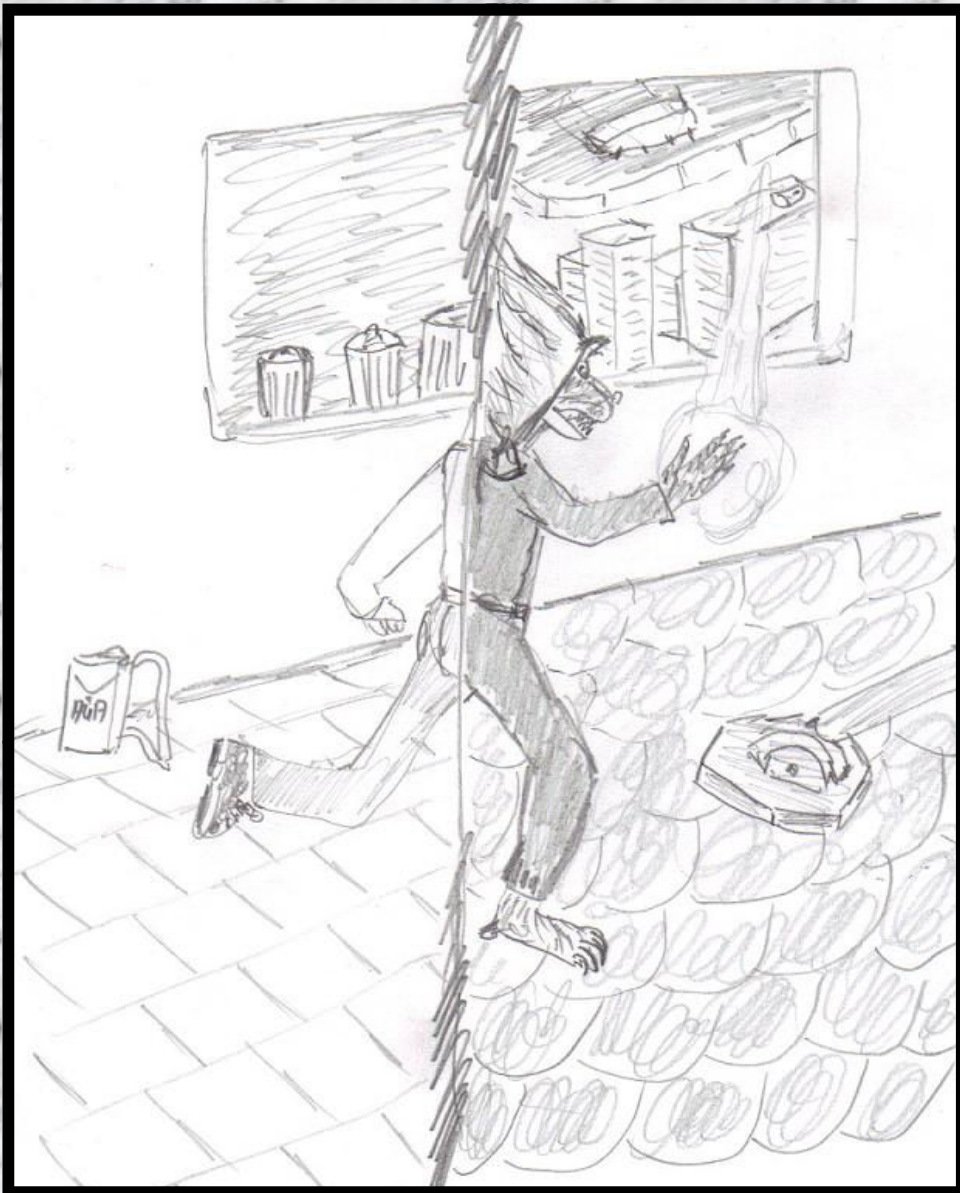
Defensive befehlen SG = 20 Person / 25 Gruppe & Fahrzeug / 30 Kompanie & Raumschiff / 35 Armee & Großraumer (erhalten Infanterie ausweichen & Abwehr +1 für den Kampf)

Unterstützung befehlen SG = 20 Person / 25 Gruppe & Fahrzeug / 30 Kompanie & Raumschiff / 35 Armee & Großraumer (erhalten eine bestimmte Fertigkeit +1 für 1h)

Feuer festlegen SG = 20 Person / 25 Gruppe & Fahrzeug / 30 Kompanie & Raumschiff / 35 Armee & Großraumer (der Taktiker legt 1 Ziel für alle fest 1 RD)

Beschützen SG = 20 (Erfolg des gegn. Feuer festlegens) (Das diese RD vom Feind ausgewählte Ziel hat Abwehr+5)

Psionik & Magie



3. Psionik und Magie

3.1 Magie

Jeder Magier verfügt über eine Quelle der Magie in sich die nur langsam regeneriert wenn sie verbraucht wurde. Etwas Magie daraus zu ziehen ist anstrengend und es kostet immer Ausdauer-Punkte dies zu tun.

Das Zweite was zum Zaubern Benötigt wird ist das Wissen um die Magie. Dies erlangt der Magier durch Lernen der Magischen Fertigkeiten Elemente und Kräfte. Damit kann er dann langwierige Rituale durchführen, welche die Wirkungen von Zaubern haben. Diese Rituale kann er benutzen um den Zauber dann zu lernen und diese dann schnell zu zaubern.

Magie und Psionik kann „abgewehrt“ werden. Die erste Möglichkeit ist die Bedingung der Reichweite zu brechen. Sowohl eine nicht Anwesenheit schützt vor einer Haut-Berührung, als auch eine erfolgreiche „Abwehr/Ausweichen“. Wird die Bedingung erfolgreich gebrochen, ist der Effekt beendet.

Die Zweite Möglichkeit ist ein „RTW“ (Rettungswurf). Es kostet 1 AKP der nächsten Handlung dies zu versuchen. Der RTW-Magie entspricht der besten gelernten Magischen und der RTW-PSI der Besten gelernten psionischen ODER der besten Magischen Fertigkeit. (Menschen dürfen WI+4 verwenden). Bei Beherrschungen kann der RTW-Beeinflussung (Theologie) verwendet werden. Wesen die das nicht erlernt haben, haben somit nur WM+0 um sich zu verteidigen. Psionik darf jede RD mit einem RTW widerstanden werden, wobei der Erfolgswurf gleich bleibt. Bei Magie gibt es nur einen Versuch.

Ist der RTW genau so hoch, oder höher, wie der SG des RTW, so wird die Wirkung abgeschwächt.

Angriffs-Magie verursacht Minimum-Schaden (und SG -10 bei Gift)

Andere Magie-Formen hat nur Halben Effekt für halbe Zeit.

Bei Flächen-Zaubern wird nur der Effekt für sich selbst halbiert

Bei Psi wird der Effekt komplett neutralisiert.

(Magie ist also deutlich mächtiger als Psionik)

Die Dritte Möglichkeit ist ein „Gegenzauber“. Er kostet 3 AKP der nächsten Handlung. Hierbei verbraucht der Magier einen M-P und legt ihn auf seinen Körper. Dann entscheidet er sich zwischen seiner „besten“ Magischen Kraft oder der „passenden“. Er begibt sich in den Wirkungsbereich. Dann wirft er eine Erfolgsprobe gegen den Wurf des anderen Magiers. Ist er gleich hoch, so hat der Gegenzauber Erfolg.

Bei der „Besten“ bedeutet ein Erfolg, das der andere Zauber komplett wirkungslos ist. Weitere Effekte hat es nicht und der M-P ist verbraucht.

Bei der „Passenden“ wird entweder die gleiche Kraft benutzt, oder ihr Gegenteil, oder „Element Äther“. Dabei erfährt der Magier dies erst wenn ihn der Zauber trifft. Gegenteile sind:

Luft zu Erde / Wasser zu Feuer / Leben zu Tod / Natur zu Göttlich.

Äther hat keinen Gegensatz und darf für Jedes als eine Art Joker verwendet werden.

Hat dieser „Passende“ Gegenzauber Erfolg nimmt der Magier die In dem Zauber liegenden M-P in sich auf, sofern er noch Platz hat.

Zurückwerfen darf gewählt werden, wenn der Gegenzauber um 5 Punkte besser ist als der Erfolgswert des Zauber und die *passende Fertigkeit* Stufe 6 erreicht (min Fertigkeit 6 / ansonsten WM-4).

Ist der Gegenzauber nicht erfolgreich, so bekommt der Magier den Zauber natürlich ab, darf ihn aber noch mit einem RTW abschwächen.

3.1.1 Rituale

...sind ein Baukasten-System.

Sie benötigen eine Grundlage, welche ein Element oder eine Kraft sein kann, und die bestimmt welche Fertigkeit zum Zaubern eingesetzt wird. Bei der Grundlage wird die maximale Machtstufe festgelegt.

Stufe	Fertigkeit	SG	Anstrengung
1) Schwache Magie	(min= 1)	SG 10	AU-P 1 M-P 1
2) Lehrlings-Magie	(min= 3)	SG 15	AU-P 1 M-P 1
3) Gesellen Magie	(min= 5)	SG 20	AU-P 1 M-P 1
4) Meister Magie	(min= 7)	SG 25	AU-P 1 M-P 2
5) Großmeister Magie	(min= 9)	SG 30	AU-P 1 M-P 2
6) Mächtige Magie	(min= 11)	SG 35	AU-P 1 M-P 3

Als Zweites kommt die Art der Zaubers (nur 1) ist (Angriff / Schutz / Heilung / Information / Erschaffung & Verwandlung...)

Das Dritte ist die Reichweite des Zaubers.

Und als Viertes und Letztes kommen vergrößerte Wirkungsbereiche.

Alle Zauberproben werden gegen den jeweils benötigten SG gewürfelt.

Die erste Probe bestimmt gegen was die RTW anwürfeln und welche Fertigkeit dafür benötigt wird. Alle weiteren Proben müssen nur einfach gelingen, und kritische Erfolge sind wirkungslos.

Bei der Art des Zaubers wird die gleiche Magische Fertigkeit benutzt, Aber bei Reichweite und Verstärken kann diese frei gewählt werden.

Versagen die Proben 2,3 oder 4 so hat dies folgende Effekte.

2) Es gibt nur einen farbenfrohen Zaubereffekt aber keine Wirkung.

3) Die Reichweite sinkt auf 1-50% Selbst / 51-100% In Hand gehalten

4) Es wird nicht verstärkt, sondern um 50% Wirkung geschwächt.

3.1.1.1 Die Elemente und Kräfte, sowie die ihren zugehörigen Attribute sind

Element Erde ST
Schaden Ballistik W6
Schutz RK Ballistik
Heilung Knochen-Heilen (keine L-P / AU-P) [ab Gesellenmagie 3]
Information verhindern
Erschaffung Stein & Erde
Unterstützung Magie Schutz WM+x RTW-Magie (oder WI+x)

Element Feuer WI
Schaden Hitze W6 & brennt 1 für W4 RD
Schutz RK Hitze
Heilung Ausdauer-heilen W6 AU-P
Information Visuell / Licht
Erschaffung Feuer & Licht
Unterstützung Wut! WM+x Angriff Nahkampf (oder ST+x)

Element Luft IN
Schaden Elektro W6 & Stößt zurück W4 m
Schutz RK Elektro
Heilung Reinigung Gifte & Krankheiten (keine L-P / AU-P)
Information Geräusche & Geruch
Erschaffung Luft & Vakuum
Unterstützung Bewegung zusätzliche x m pro RD Schweben (oder KO+x)

Element Wasser GE
Schaden Kinetik W6 & Löscht Feuer & Schildschaden x2
Schutz RK Kinetik
Heilung Wunden W2 L-P
Information Schrift
Erschaffung Wasser / Nebel
Unterstützung Ausweichen WM+ X x2 RTW Abwehr/Ausweichen (oder GE+x)

Element Äther GL
Schaden Elektro & Hitze W4
Schutz Elektro & Hitze
Heilung Wunden W1 L-P & W4 AU-P
Information Magie
Erschaffung Bilder
Unterstützung Glückswurf Erlaubt EINE Probe nach zu würfeln die erfolglos war und ihr einen WM+x zu geben (oder GL +x)

X=	Attribut
3	KO
4	ST, GE
5	WI, GL
6	IN, WA

Kraft der Natur WA

Schaden Vergiftung Attribut - W[X] (Auswahl frei)

Die Vergiftung dauert 24 h an. SG = SG des Zaubers RTW-GIFT

Schutz Immun Gift & Krankheit

Heilung Wunden W2 L-P & W6 AU-P

Information Lebenskraft

Erschaffung Pflanzen

Unterstützung Zeit-Fluß AKP+x / Rd (oder WA oder IN +x)

Kraft der Todes WI

Schaden Elektro W6 & L-P Schaden verdoppelt

Schutz Immun Heilung-Kraft

Heilung nein

Information Fälschen

Erschaffung Aura der Furcht WM -1 bei Lebenden Wesen

Unterstützung Untod kann X RD lang weiter agieren wie 1/2 L-P, obwohl schon Tod. (oder ST oder IN +x)

Kraft des Lebens KO

Schaden nein

Schutz Immun Tod-Kraft

Heilung Wunden W6 L-P & W6 AU-P

Information Gesundheit

Erschaffung Blut [schwach 1] 1 dm³ x Stufe

Fleisch & Knochen [Lehrling 2] 1 Glied

Haut [Geselle 3] 1 Körper

Organ [Meister 4] 1 Organ

Körper [Großmeister 5] 1 normales Wesen

Monster [Mächtig 6] 1 konstruiertes Wesen

Unterstützung Lebenskraft L-P-max steigt um X x2. AU-P-max steigt um X x5. Sinkt das Maximum kann dies tödlich werden. (oder KO oder ST +x)

Kraft des Göttlichen GL

Schaden Hitze 1W10

Schutz RK alle

Heilung Wunden W2 L-P & W4 AU-P

Information Visionen direkte Sicht

Erschaffung nein

Unterstützung Moral WM+x auf 1 Fertigkeit (wahlweise) (oder beliebiges Attribut +x)

Element ohne keins

Schaden alle 4 W1

Schutz Immunität Geräusche

Heilung angenehmes Gefühl

Information Verwirren WM-1

Erschaffung Kreischen Lärm

Unterstützung keine

Es muß jeweils 1 Variante gewählt werden. Diese Varianten kosten zusätzliche AU-P. Es darf auch eine Variante benutzt werden deren Macht geringer ist. Angriffsmagie unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind.

3.1.1.2 Wirkung Angriffs-Magie

Schwache Magie

(AU-P+0) Schaden pro 10 Minuten 1 Würfel 1 Ziel

Lehrlings-Magie

(AU-P+0) Schaden pro 1 Minute 1 Würfel 1 Ziel

(AU-P+1) Flächenschaden pro 1 Minute 1/2 Würfel +1 Feld Radius

Gesellen Magie

(AU-P+1) Schaden pro Angriff 1 Würfel 1 Ziel

(AU-P+2) Flächenschaden pro Angriff 1/2 Würfel +1 Feld Radius

Meister Magie

(AU-P+1) Schaden pro Angriff 2 Würfel 1 Ziel

(AU-P+2) Flächenschaden pro Angriff 1 Würfel +1 Feld Radius

(AU-P+3) Flächenschaden pro Angriff 1 Würfel +2 Feld Radius

(AU-P+4) Flächenschaden pro Angriff 1 Würfel +3 Feld Radius

Großmeister-Magie

(AU-P+2) Schaden pro Angriff 3 Würfel 1 Ziel

(AU-P+3) Flächenschaden pro Angriff 2 Würfel +1 Feld Radius

(AU-P+4) Flächenschaden pro Angriff 2 Würfel +2 Feld Radius

(AU-P+5) Flächenschaden pro Angriff 2 Würfel +3 Feld Radius

(AU-P+6) Flächenschaden pro Angriff 2 Würfel +4 Feld Radius

Mächtige Magie

(AU-P +3) Schaden pro Angriff 4 Würfel 1 Ziel

(AU-P+4) Flächenschaden pro Angriff 3 Würfel +1 Feld Radius

(AU-P+5) Flächenschaden pro Angriff 3 Würfel +2 Feld Radius

(AU-P+6) Flächenschaden pro Angriff 3 Würfel +3 Feld Radius

(AU-P+7) Flächenschaden pro Angriff 3 Würfel +4 Feld Radius

(AU-P+8) Flächenschaden pro Angriff 3 Würfel +5 Feld Radius

3.1.1.3 Wirkung Schutz-Magie**Schwache Magie****(AU-P+0) 1 Ziel Haupt-Element RK+1 für 1 Infanteri RD (RD)****(AU-P+2) Kuppel +2 Felder Radius Haupt-Element RK+1 für 1 min****Lehrlings-Magie****(AU-P+0) 1 Ziel Haupt-Element RK+2 für 1 Minute (RRD)****(AU-P+1) 1 Ziel Haupt-Element RK+2 & alle anderen RK +1 für 1 RD****(AU-P+3) Kuppel +3 Felder Radius Haupt-Element RK+2 für 10 min****Gesellen Magie****(AU-P+1) 1 Ziel Haupt-Element RK+3 für 10 Minuten****(AU-P+2) 1 Ziel Haupt-Element RK+3 & alle anderen RK +1 für 1 min****(AU-P+3) 1 Ziel Haupt-Element RK+3 & alle anderen RK +2 für 1 RD****(AU-P+3) Kuppel +4 Felder Radius Haupt-Element RK+3 für 1 Stunde****Meister Magie****(AU-P+1) 1 Ziel Haupt-Element RK+4 für 1 Stunde****(AU-P+2) 1 Ziel Haupt-Element RK+4 & alle anderen RK +1 für 10 min****(AU-P+3) 1 Ziel Haupt-Element RK+4 & alle anderen RK +3 für 1 min****(AU-P+4) Kuppel +5 Felder Radius Haupt-Element RK+4 für 10 Stunden****Großmeister-Magie****(AU-P+2) 1 Ziel Haupt-Element RK+5 für 10 Stunde****(AU-P+3) 1 Ziel Haupt-Element RK+5 & alle anderen RK +1 für 1 Stunde****(AU-P+4) 1 Ziel Haupt-Element RK+5 & alle anderen RK +4 für 10 min****(AU-P+5) Kuppel +5 Felder Radius Haupt-Element RK+5 für 7 Tage****Mächtige Magie****(AU-P +3) 1 Ziel Haupt-Element RK+6 für 7 Tage****(AU-P+4) 1 Ziel Haupt-Element RK+6 & alle anderen RK +1 für 10 Stunde****(AU-P+5) 1 Ziel Haupt-Element RK+6 & alle anderen RK +5 für 1 Stunde****(AU-P+6) Kuppel +5 Felder Radius Haupt-Element RK+6 für permanent**

Immunitäten werden gegen den SG des Giftes oder der Angreifenden Magie gerechnet. Ist die Immunität mindestens gleich stark so wirkt sie voll und neutralisiert die komplette Wirkung. Ist sie kleiner, so wirkt sie nur halb. (Wirkung des Giftes wird halbiert)

Der SG der Magie entspricht dem der zum Wirken nötig ist.

Die Magische Rüstung besitzt pro Punkt RK (Summe aller RK) den sie hat 10 TP. Und regeneriert pro Minute davon 1 W6 TP pro M-P des Zaubers

3.1.1.4 Wirkung Heilungs-Magie**Schwache Magie****(AU-P+0) 1 Ziel 1 Würfel-Minimum in 1 Stunde****(AU-P+2) 1 Ziel 1 Würfel in 10 Stunden****Lehrlings-Magie****(AU-P+0) 1 Ziel 1 Würfel-Minimum in 10 Minuten****(AU-P+1) 1 Ziel 1 Würfel in 10 Stunden****(AU-P+3) 1 Ziel 1 Würfel in 1 Stunde****Gesellen Magie****(AU-P+1) 1 Ziel 1 Würfel-Minimum in 1 min****(AU-P+2) 1 Ziel 2 Würfel in 10 Stunden****(AU-P+3) 1 Ziel 1 Würfel in 10 min****(AU-P+4) 1 Ziel 2 Würfel in 1 Stunde****Meister Magie****(AU-P+1) 1 Ziel 1 Würfel-Minimum in 1 RD****(AU-P+3) 1 Ziel 3 Würfel in 10 Stunden****(AU-P+4) 1 Ziel 1 Würfel in 1 min****(AU-P+5) 1 Ziel 3 Würfel in 1 Stunde****(AU-P+10) 1 Ziel Körper Wiederbeleben (L-P = 0) in 10 Stunden****Großmeister-Magie****(AU-P+2) 1 Ziel 1 Würfel in 1 RD****(AU-P+3) 1 Ziel 4 Würfel in 10 Stunden****(AU-P+4) 1 Ziel 2 Würfel in 1 min****(AU-P+5) 1 Ziel 4 Würfel in 1 Stunde****(AU-P+20) 1 Ziel Körper Wiederbeleben (L-P = 5) & zusammensetzen
In 10 Stunden****Mächtige Magie****(AU-P +3) 1 Ziel 2 Würfel in 1 RD****(AU-P+4) 1 Ziel 5 Würfel in 10 Stunden****(AU-P+5) 1 Ziel 3 Würfel in 1 min****(AU-P+6) 1 Ziel 5 Würfel in 1 Stunde****(AU-P+30) 1 Ziel Körper Wiederbeleben (L-P = 10) & zusammenpuzzeln
In 10 Stunden****Heilungen von kritischen Treffern erfolgen über „Erschaffung von Leben“ (SG var) oder wenn kein Heilzauber 10+ L-P Heilt. (1 Effekt heilt ab in der Zeit, nicht aber Amputationen.)****Das Heilen von Krankheiten und Giften vergleicht den SG der Macht des Zaubers mit dem SG der Krankheit oder des Giftes. Ist der SG des Zaubers gleich hoch, so neutralisiert er das schädigende und beendet die Wirkung. Ist er es nicht, so halbiert er die Wirkung. Mehrfaches Wirken sorgt für keine doppelte Halbierung.**

3.1.1.5 Wirkung Informations-Magie**Schwache Magie****(AU-P+0) 1 Ziel ja/nein in 1 Stunde****Lehrlings-Magie****(AU-P+1) 1 Ziel ja/nein in 10 Minuten****(AU-P+2) 1 Ziel mit grober Wertung in 1 Stunde****Gesellen Magie****(AU-P+2) 1 Ziel ja/nein in 1 Minuten****(AU-P+3) 1 Ziel mit grober Wertung in 10 Minuten****(AU-P+4) 1 Ziel mit Details in 1 Stunden****Meister Magie****(AU-P+3) 1 Ziel ja/nein in 1 RD****(AU-P+4) 1 Ziel mit grober Wertung in 1 Minuten****(AU-P+5) 1 Ziel mit Details in 10 Minuten****(AU-P+6) 1 Ziel mit Erforschung in 1 Stunde****Großmeister-Magie****(AU-P+5) 1 Ziel mit grober Wertung in 1 RD****(AU-P+6) 1 Ziel mit Details in 1 Minute****(AU-P+7) 1 Ziel mit Erforschung in 10 Minuten****Mächtige Magie****(AU-P+7) 1 Ziel mit Details in 1 RD****(AU-P+8) 1 Ziel mit Erforschung in 1 Minute****„Ja/nein“ ist neutral und ohne Wertung und Gewichtung****„Grobe Wertung“ Informationen die sich mit 1 Wort oder einem Begriff ausdrücken lassen. [schwache-Magie] [Lehrlings-Magie]... [Verletzt] [Taumelnd]... [Angriffs-Magie] [Schutz-Magie]...****„Details“ Informationen, welche sich mit 30 Worten ausdrücken lassen.****„Erforschung“ sind umfassende Informationen in beliebigem Umfang, der nötig ist etwas zu verstehen.****Information verhindern wirkt sofort und hält [Kraft] Stunden**

3.1.1.6 Wirkung Erschaffung und Verwandlung-Magie**Schwache Magie****(AU-P+0) 1 cm³ Form verändern in 1 Stunde (##)****(AU-P+1) 1 cm³ Element zu ähnlichem umwandeln in 1 Stunde (##)****(AU-P+1) 1 Ziel Attribut der Kraft +1 oder -1 für 1 RD****Lehrlings-Magie****(AU-P+1) 1 dm³ Form verändern in 1 Stunde (##)****(AU-P+2) 1 dm³ Element zu ähnlichem umwandeln in 1 Stunde (##)****(AU-P+3) 1 cm³ Element aus Magie erschaffen für 1 min****(AU-P+2) 1 Ziel Attribut der Kraft +2 oder -2 für 1 min (#)****Gesellen Magie****(AU-P+2) 1 m³ Form verändern in 1 Stunde (##)****(AU-P+3) 1 m³ Element zu ähnlichem umwandeln in 1 Stunde (##)****(AU-P+4) 1 cm³ Element aus Magie erschaffen für 10 min****(AU-P+3) 1 Ziel Attribut der Kraft +3 oder -3 für 10 min (#)****Meister Magie****(AU-P+3) 10 m³ Form verändern in 10 min (##)****(AU-P+4) 10 m³ Element zu ähnlichem umwandeln in 10 min (##)****(AU-P+5) 1 dm³ Element aus Magie erschaffen für 1 Stunde****(AU-P+4) 1 Ziel Attribut der Kraft +4 oder -4 für 1 Stunde (#)****Großmeister-Magie****(AU-P+4) 100 m³ Form verändern in 1 min (##)****(AU-P+5) 100 m³ Element zu ähnlichem umwandeln in 1 min (##)****(AU-P+6) 1 m³ Element aus Magie erschaffen für 10 Stunden****(AU-P+5) 1 Ziel Attribut der Kraft +5 oder -5 für 10 Stunden (#)****Mächtige Magie****(AU-P+5) 1000 m³ Form verändern in 1 RD (##)****(AU-P+1) 1 cm³ Element zu ähnlichem umwandeln in 1 Stunde (##)****(AU-P+5) 10 m³ Element aus Magie erschaffen für permanent****(AU-P+0) 1 Ziel Attribut der Kraft +6 oder -6 für 3 Tage (#)**

Die Erschaffung und Umwandlung erschafft nicht nur wertloses Zeug, aber je nützlicher Wertvoller, desto weniger wird es. Für jede Stufe höherer Wert die Menge und Dauer der Stufe der Macht eine Stufe kleiner genommen.

[Wertlos] Misch-Geröll, Schlamm, Kloaken-Luft

[einfacher Baustoff] Kalk-Stein, Bach-Wasser, Wind

[Werkstoff] Felsgestein, sauberes Wasser, Eis, Sauerstoff

[guter Werkstoff] Marmor, Eisen, Elementar-Wasser/Luft/Feuer

[Wertvoll] Gold, Edelstein, ...

Erschaffung von Leben neutralisiert 1 kritischen Treffer der entsprechenden Art bei Form Verändern Heilen / Erschaffen = Nachwachsen.

(#) => erhöht ODER senkt das zur Kraft zugehörige Attribut um den Wert X. Dieser MUSS durch heben oder senken anderer Attribute ausgeglichen werden.

(##) Bilder werden sofort und

für 1 Stunde erschaffen

3.1.1.7 Wirkung Unterstützungs-Magie

Diese Magie wirkt nur auf mundane (normale) Wesen voll.

Magier erleben eine Verstärkung von Kraft +1 (Wirkung und Dauer).

Magische Wesen Kraft +2 und reine magische Wesen Kraft +3.

Schwache Magie

(AU·P+0) x = 1, Wirkung dauert 1 RD

Lehrlings-Magie

(AU·P+1) x = 2, Wirkung dauert 2 RD

(AU·P+2) x = 1, Wirkung dauert 2 min

Gesellen Magie

(AU·P+2) x = 3, Wirkung dauert 3 RD

(AU·P+3) x = 2, Wirkung dauert 3 min

(AU·P+4) x = 1, Wirkung dauert 30 min

Meister Magie

(AU·P+3) x = 4, Wirkung dauert 4 RD

(AU·P+4) x = 3, Wirkung dauert 4 min

(AU·P+5) x = 2, Wirkung dauert 40 min

(AU·P+6) x = 1, Wirkung dauert 4 h

Großmeister-Magie

(AU·P+4) x = 5, Wirkung dauert 5 RD

(AU·P+5) x = 4, Wirkung dauert 5 min

(AU·P+6) x = 3, Wirkung dauert 50 min

(AU·P+7) x = 2, Wirkung dauert 5 h

(AU·P+8) x = 1, Wirkung dauert 20 h

Mächtige Magie

(AU·P+5) x = 6, Wirkung dauert 6 RD

(AU·P+6) x = 5, Wirkung dauert 6 min

(AU·P+7) x = 4, Wirkung dauert 60 min

(AU·P+8) x = 3, Wirkung dauert 6 h

(AU·P+9) x = 2, Wirkung dauert 24 h

(AU·P+10) x = 1, Wirkung dauert 6 Tage

In der Zeit in der diese Unterstützung wirkt, fällt die M-P Regeneration UND die L-P Regeneration aus. Nach Ende der Zeit kann die Wirkung mit einer weiteren Erfolgsprobe (1 AKP) verlängert werden, welche weder M-P noch AU-P kostet. Beherrscht der Begünstigte diese Magie nicht, oder nicht hoch genug, so darf er es nicht einmal versuchen zu verlängern, sondern der Magier darf aus der Entfernung eine Probe versuchen bei der die Entfernung (in Meter) als negativer WM gilt.

Dies Alles wird gerne von mächtigen Magiern benutzt um sich selbst kräftig zu verstärken.

3.1.1.8 Reichweite verändern**Schwache Magie**

(AU-P+0) „SELBST“ der Zauberer selbst ist das Ziel

(AU-P+1) „IN DER HAND GEHALTEN“ Das Ziel muß sich freiwillig Berühren lassen, oder absolut hilflos sein.

Lehrlings-Magie

(AU-P+1) „HAUT-BERÜHRUNG“ Das Ziel wird berührt. Entweder Freiwillig und mit freien Hautstellen (automatischer Erfolg) oder es muß ein „schwerer Treffer“ mit einem Waffenlosen Nahkampf erreicht werden.

RTW SG = „#“ Erfolgsprobe Magie des Magiers.

(AU-P+2) „BERÜHRUNG“ Das Ziel muß getroffen werden, aber hierbei reicht ein „Leichter Treffer“ im Nahkampf (Waffenlos oder Waffe)

RTW SG = SG des Zaubers.

Gesellen Magie

(AU-P+2) „VERLETZT“ Das Ziel muß „normal“ getroffen werden mit einem Wurfaffen-Angriff.

RTW SG Erfolgsprobe Magie des Magiers.

(AU-P+3) „GEWORFEN“ Das Ziel muß „leicht“ getroffen werden mit einem Wurfaffen-Angriff. (max 30 m und in Sicht)

RTW SG = SG des Zaubers.

Meister Magie

(AU-P+3) „GESCHOSS“ Das Ziel wird mit dem Zauberwurf getroffen und kann ausweichen oder abwehren. (max 100m und in Sicht) „normaler“ Treffer wird benötigt um den Zauber wirken zu lassen.

RTW Abwehr/Ausweichen SG = „#“ Erfolgsprobe Magie des Magiers.

Großmeister-Magie

(AU-P+4) „AUTOMATISCH“ Das Ziel wird mit dem Zauberwurf getroffen . (max 1 km und über Umwege erreichbar)

RTW SG = SG des Zaubers.

Mächtige Magie

(AU-P+5) „IMMER“ Das Ziel wird mit dem Zauberwurf getroffen und hat keinen RTW. (max 10 km, egal wo)

3.1.1.9 Wirkung Verstärken und Vergrößern

Es darf nur eine Verstärkung gewählt werden.

Schwache Magie

(AU-P+0) „keine Verstärkung“

Lehrlings-Magie

(AU-P+1) „RTW erschweren“ um WM-2

Gesellen Magie

(AU-P+2) „Schaden verstärken“ +1 Punkt Schaden pro Würfel

(AU-P+2) „Heilung verstärken“ +1 Punkt Heilung pro Würfel

(AU-P+2) „Schutz verstärken“ TP des Schutzes werden verdoppelt

(AU-P+2) „Mehr Information“ 1 zusätzliche Frage

(AU-P+2) „starker Würfel“ Würfel x+2 bei jedem Würfel (max W12)

(AU-P+2) „Heilwirkung verbessert Erschöpfungsregeneration“
AU-P Heilung wird auf Würfelmaximum gesetzt.

Meister Magie

(AU-P+3) „mehr Ziele“ es werden 2 Ziele nebeneinander betroffen

(AU-P+3) „Fläche Vergrößern“ Radius +1m

(AU-P+3) „mehr Würfel“ +1 Würfel je Wirkungsart

(AU-P+3) „Mehr Attributs-Schaden“ Attributsschaden +2 x Stufe

(AU-P+3) „sehr starker Würfel“ Würfel x+4 bei jedem Würfel
(max W12)

(AU-P+3) „Heil-Wirkung kritischer Treffer“ 1 kritischer Treffer
wird bei Heilzaubern zusätzlich mit geheilt.

Großmeister-Magie

(AU-P+4) „noch mehr Ziele“ es werden 3 beliebige Ziele betroffen

(AU-P+4) „extrem starker Würfel“ Würfel x+6 bei jedem Würfel
(max W12)

(AU-P+4) „Heil-Wirkung Amputationen“ 1 Amputation
wird bei Heilzaubern zusätzlich mit geheilt.

Mächtige Magie

(AU-P+5) „10 Finger“ es werden 10 beliebige Ziele betroffen

(AU-P+5) „W20-Würfel“ Würfel =W20 bei jedem Würfel

3.1.1.10. Rituale wirken

Die maximal benutzbare Ritual-Macht wird durch die Fertigkeit limitiert. Die Magie Macht benötigt mindestens einen „Stufen-WM“ von (Klasse plus gelernte Fertigkeit, aber OHNE Attribut) von

Stufe 1) Schwache Magie	(min= 1) SG 10
Stufe 2) Lehrlings-Magie	(min= 3) SG 15
Stufe 3) Gesellen Magie	(min= 6) SG 20
Stufe 4) Meister Magie	(min= 9) SG 25
Stufe 5) Großmeister Magie	(min= 12) SG 30
Stufe 6)Mächtige Magie	(min= 15) SG 35

Rituale wirken kostet volle AU-P und M-P und dauert 15 Minuten pro M-P (& L-P statt M-P) plus 5 Minute pro AU-P. Am ende des Rituals darf der Magier entscheiden, ob er das Ritual sich als Schnellzauber merken möchte.

Bei Ritual-Proben können WM durch gute Vorbereitung sehr Hilfreich sein. Die Vorbereitungen können abgebaut werden oder verderben, werden aber ansonsten nur verbraucht, wenn dies angegeben ist.

Die erste Probe für die Grundlage erfolgt und danach kann abgebrochen werden wenn der Ritualist das wünscht. Falls die Probe fehl schlägt, kann er entweder die Differenz mit M-P auffüllen, oder verliert 1 LP für jeden fehlenden Punkt.

Bei einem Erfolg geht es weiter zu den restlichen 3 Proben. Ein Misserfolg führt nicht automatisch zum Abbruch des Rituals, sondern es fehlt nur der entsprechende Teil des Zaubers. Auch hier wird jeder fehlender Punkt der Probe mit entweder einem M-P oder einem LP ausgeglichen.

Das Ritualisieren kann den Magier töten, weil seine LP sinken und seine Proben erschweren wie bei Verletzungen normal ist, oder sein Leben ganz erlischt.

Ein zu Ende geführtes Lern Ritual mit all seinen Mißerfolgen stellt somit einen gelernten Zauber dar. Die im Ritual fehlenden Teile fehlen auch dem Zauber, aber die AU-P und M-P Kosten verringern sich nicht dadurch.

3.1.1.11. Rituale vorbereiten

Es kann je Platz / Fokus / Opfer / Stimmung immer nur 1 WM benutzt werden und dies muß vor der Probe festgelegt sein.

WM Vorbereitung

Platz [wirkt während dem ganzen Ritual und ist wieder verwendbar]

- +1 Kreis auslegen und ins Ritual einbinden**
- +2 Schutz-Zauber entsprechenden dem Elementes / Kraft ist aktiv**

Fokies [Wirkt nur auf 1 Element oder 1 Kraft speziell]

- +1 Ritual-Fokus für ein Element verwenden [verbraucht sich]**
- +1 Magisch kreierten Ritual-Fokus für ein Element oder eine Kraft wird verwendet. [ist wieder verwendbar]**
- +2 Magisch kreierten Ritual-Fokus für ein Element oder eine Kraft wird verbraucht. [verbraucht sich]**

Opfer [Das Opfer wird durch das Verwenden bei Probe verbraucht]

- +1 Es wird 1W6 LP Blut eines Opfers im Ritual vergossen**
- +1 Ein zusätzlicher Magier opfert Freiwillig 1 M-P von sich selbst**
- +2 Der Magier Opfert Freiwillig 1-M-P von sich selbst**

Stimmung [Wirkt das ganze Ritual]

- +1 Der Magier stimmt sich mit 1h Meditation, Ritualgesängen und Zauberformeln während des Rituals und Ritual-Kleidung auf das Ritual ein.**
- +1 Das Ritual folgt einer genauen Ritualbeschreibung, verwendet Symbole sowie Runen und entspricht einem wissenschaftlichen Aufbau. Diese Vorbereitung dauert 1 h Berechnung pro M-P.**
- +1 Der Magier weiht seinen Körper dem Element oder der Kraft und nutzt darstellenden Tanz und Musik sowie ein Publikum.**

3.1.1.12 Magie-Punkte

Magie Punkte (M-P) sind eine Energie-Quelle, welche normale Sensoren nicht erfassen (Hyper-Strahlungs-Scans schon). Jeder Magier besitzt eine Quelle, welche ein Maximum besitzt, die sich langsam regeneriert (1 M-P pro 24h). Zusätzliche Regeneration durch Meditation oder Drogen ist möglich.

Auch das Absaugen aus anderen Zaubern ist da Hilfreich.

Das Absaugen aus andere Energie-Quellen erfolgt meist bei Magischen Orten oder bewusstlosen Magiern. Magier die bei Bewusstsein sind wehren sich mit einer Abwehr Probe gegen SG 20, oder durch eine Zusätzliche Widerstandsprobe Magie gegen SG 20.

Das erfolgreiche Absaugen bedarf einer Probe eines beliebigen Elementes oder Kraft gegen SG 20 und 10 sec Zeit (1 RD / 4 AKP), eine Berührung auf der Haut und saugt 1 M-P ab.

M-P dürfen auch zum „Bonus geben“ verwendet werden. Für jeden verbrauchten M-P darf einer Erfolgsprobe jeder Art ein WM+1 hinzu addiert werden (vorher Ansagen und Fertigkeit max verdoppeln dadurch) dies kostet keine AKP.

Außerdem kann man sie für einen virtuellen L-P vermeiden (verschwindet nach 24h, wenn er nicht durch Verletzungen verbraucht wird) der das L-P max übersteigen darf. Dieses Umwandeln kostet 60 AKP und hat eine Erfolgsprobe in der besten Magie-Fertigkeit gegen SG 20.

Zusätzlich können sie auch zum „Selbst vitalisieren“ verwendet werden. dies gibt 1W6 AU-P, die nach 2 h verschwinden, wenn sie nicht verbraucht werden und welche das AU-P max übersteigen dürfen. Dieses Umwandeln kostet 12 AKP und hat eine Erfolgsprobe in der besten Magie-Fertigkeit gegen SG 15.

3.1.2. Schnellzauber

Jeder Magier kann durch ein Ritual Zauber lernen, welche er dann als „Schnellzauber“ wirken kann. Schnell Zauber kosten volle AU-P und doppelte M-P. Sie bedürfen nur eine Probe mit dem SG und der Fertigkeit der Grundlage des Rituals (z.B. Feuer-Element).

Für jede Stufe einer magischen Fertigkeit welche er lernt kann er einen Schnellzauber beherrschen, welcher maximal die Macht der Stufe wegen der er ihn erwählen darf, hat und zu der Fertigkeit gehört. 2 gleiche Plätze können auch zu einem höherrangigen zusammengefasst werden.

Beispiele

Feuermagie 1 = Schwach Feuer-Zauber

Wassermagie 2 = schwach / schwach Wasser-Zauber

Erdmagie 3 = schwach / schwach / Lehrling Erde-Zauber

Luftmagie 4 = schwach / schwach / Lehrling / Lehrling Luft-Zauber

Natur 5 = 2 schwach / 2 Lehrling / 1 Geselle Natur-Zauber

Tod 6 = 2 schwach / 2 Lehrling / 2 Geselle Todes-Zauber

Göttlich 10 = 2 schwach / 2 Lehrling / 2 Geselle / 2 Meister / 2 Großmeister

Die Klassenfertigkeit Magie erlaubt je Stufe 1 zusätzlichen Zauber bis zur Machtstufe Mächtig.

Sind beim Ritualisieren Fehler aufgetreten (z.B. Reichweite zu gering) so wurde der Zauber mitsamt dem Fehler gelernt. (Ein Apokalyptischer Donnergurgler der 6W6 Windschaden macht & einen 6W4m zurück wirft und zu 50% einen selbst trifft, statt dem was man in der Hand hält, ist auch was nettes)

Um Schnell-Zauber zu „vergessen“ werden sie mit einem neuen Lernen nach einem Ritual überschrieben.

3.1.3. Zauberzeiten, AKP und Zeitmangel

Schnellzauber dauern 1 AKP pro 1 M-P und sind nicht genügend AKP bereit, so können sie über mehrere RD gezaubert werden, wenn jede RD mindestens 1 AKP aufgebracht wird.

Das Benutzen von Kampfzaubern benötigt oft noch eine Trefferhandlung, welche in die benötigte Zeit schon eingerechnet ist.

Rituale dauern oft Stunden (15 min pro M-P oder L-P plus 5 min pro AUP) und kleinere Störungen, ja sogar Kämpfe sind möglich, solange jede RD 3 AKP für das Ritualisieren ausgegeben werden geht es weiter und solange 1 AKP pro RD ausgegeben wird, bricht es nicht ab. Ritualisieren lässt einem nebenher noch Zeit andere Dinge zu tun. (benutzt 3 AKP pro RD)

3.2 Psionik

Theoretisch kann jedes Lebende Wesen Psionik erlernen, wenn es einen Lehrer findet (und aufgebrochen wird). Anders als Magie benötigt es keine zusätzliche Kraft und beruht nur auf der Konzentration und dem Verwenden von AU-P. Es gibt keine Zauber die einzeln erlernt werden müssen, sondern es werden größer Reichweiten und bessere Effekte einzeln mit der Macht verglichen. Um diese Benutzen zu können muss die jeweilige Psionik Fertigkeit hoch genug gelernt sein (Klassen Fertigkeit PLUS gelernte Fertigkeit, aber OHNE Attributsbonus) SG= höchster Macht SG.

Macht (Psionische Macht)	Fertigkeit	SG	AKP	AU-P
0	harmlos (min=1)	SG 10	0	0
1	Schwache Psionik (min= 1)	SG 10	1	1
2	Lehrlings-Psionik (min= 3)	SG 15	1	1W2
3	Gesellen Psionik (min= 5)	SG 20	2	1W3
4	Meister Psionik (min= 7)	SG 25	2	1W4
5	Großmeister Psionik (min= 9)	SG 30	3	1W5
6	Mächtige Psionik (min= 11)	SG 35	3	1W6

Es wird jeweils Reichweite, Bereich der PSI und Effekt der PSI zu einer Sammel-Stufe zusammengefasst, welche maximal Der Fertigkeits-Stufe betragen darf. AKP & AU-P Kosten werden addiert. Dies Limitiert die Macht der Psionik sehr stark im Vergleich zur Magie. Psi Verstärkungen können diese Bereiche im Nachhinein verstärken (zusätzliche Probe & SG = bleibt, AKP 2, AU-P 1W4). Maximal EIN Bereich darf um Macht +1 (auch über Limit, aber maximal Macht 6) verstärkt werden. AKP Kosten sind immer mindestens 1.

Die psionische Wirkung hält nur so lange wie sie aufrechterhalten wird. Das bedeutet 1 mal AU-P Kosten in der ersten RD und dann eine Aktion mit 3 AKP pro RD. Zusätzlich jede Minute noch einmal AU-P und alle 10 Minuten eine Probe. Sind zu wenig AKP vorhanden, aber es wird noch mindestens 1 AKP aufgewendet, so bleibt die Psionik bestehen hat aber keine Wirkung. Wird ein RD lang kein AKP aufgewendet, endet die Psi.

Die Abwehr von Angriffen erfolgt genau so wie die Abwehr von normalen Angriffen. Das bedeutet, das der Wert der Erfolgsprobe erreicht werden muss um daraus einen Minimum Ergebnis leichten Schaden zu machen.

Angriffe können mit Ausweichen oder Parieren abgewehrt werden (leichter Schaden) und jede Psionik kann mit RTW Psionik oder für sich selbst abwehrend neutralisiert werden (keine Wirkung auf sich selbst).

Bei einem besonders guten Abwehr Erfolg (SG um 5 übertroffen) durch Psionik (und min Fertigkeit 6) kann auch den Effekt auf den Angreifer zurück geworfen werden.

3.2.1. Reichweite

Treffer Proben gehen immer gegen SG 20, und Angriffe können zwar abgewehrt werden, und lassen die Psionik wirken, wenn ein „leichter Treffer“ erzielt wurde.

**Stufe 0 Berührung auf der Haut (gg. Probe Waffenlos Nahkampf)
Dies klappt nur mit hilflosen oder freiwilligen Zielen.
Bei unwilligen Zielen sind normale Treffer notwendig.
Außerdem schützt voll geschlossene Rüstung vollkommen.**

Stufe +1 Nahkampf-Entfernung (gg. Probe Waffenlos Nahkampf)

Stufe +2 Nahbereich WI x Stufe m (gg. Probe „WAFFE“ Nahkampf)

Stufe +3 Fernbereich WI x Stufe x 10 m (gg. Probe Wurf-Waffen)

Stufe +4 Sichtbereich WI x 1 km (gg. Probe Beobachten)

Stufe +5 Selbe Gegend WI x 10 km (gg. Probe Telepathie)

Stufe +6 selbes Land WI x 100 km (gg. Probe Telepathie WM-2)

3.2.2. Bereich

**Es können die Ziele im Reichweite oder Zielgebiet entweder als...
zufällige Ziele (es wird außer dem Psioniker per Zufall das Ziel ermittelt und benötigt keine Treffer Proben)**

Nächste Ziele (es wird vom Psioniker aus immer das mit der geringsten Entfernung betroffen und auch keine Treffer Probe benötigt)

Bestimmte Ziele (für jedes Ziel wird eine Probe benötigt, wenn es betroffen werden soll (bei einem Fumble wird ein zufälliges Ziel betroffen (ein normales oder auch ein „beschütztes“). Kein Ziel kann mehrfach betroffen werden, egal wie oft es ausgewählt wird. Auf Überzählige mögliche Ziele darf verzichtet werden, und „nicht getroffene“ dürfen nicht noch einmal ausgewählt werden.

Um ein normales Treffen zu vermeiden kann man ein mögliches Ziel als „beschützt“ benennen, womit es nicht getroffen wird solange kein Fumble bei einem anderen Trefferwurf erfolgt.

Stufe-0 1 Wesen gleicher Rasse

Stufe +1 1 Objekt oder Wesen beliebiger Rasse

Stufe +2 3 Wesen oder Objekte

Stufe +3 bis zu IN Wesen oder Objekte

Stufe +4 bis zu IN x2 Wesen oder Objekte

Stufe +5 bis zu IN x3 Ziele im Radius von IN m um das Ziel

Stufe +6 Alles im Radius von IN x 2 m um das Ziel.

Wesen oder Objekte gelten normalerweise als Größen-Kategorie I (Infanterie). Jede Kategorie Größer benötigt aber mehr mögliche Ziele, oder die Psionik ist zu schwach. (je verdoppelt) Dies gilt auch für große Tiere, denen man begegnet.

I-Infanterie = 1 Z, II-Fahrzeug = 2 Z, III-Raumboot = 4 Z,

IV- Raumschiff = 8 Z, V-Großraumer = 16 Z, VI-Titan =32 Z.

3.2.3. Energetinese WI

Die Fähigkeit elektrischen Strom zu erzeugen. Die Abwehr erfolgt mit RTW-PSI, Abwehr oder Ausweichen.

Stufe 0 normal Elektronik stören 25%
Micro E- Zelle laden

Stufe +1 1 Punkt Elektro Schaden
Normale Elektronik beschädigen 50%
Kleine E Magazine laden (Pistole)
Schutz vor Energetinese RK+1 & (-20% Schäden auf Geräte)

Stufe +2 1W6 Elektro Schaden
Normale Elektronik zerstören 75%
Gehärtete Elektronik stören 25%
Mittlere E Magazine laden (Gewehr)
Schutz vor Energetinese RK+2 & (-45% Schäden auf Geräte)

Stufe +3 1W6 +1 Elektro Schaden
Normale Elektronik zerstören 95%
Gehärtete Elektronik beschädigen 50%
Elektrik stören 25%
Große E Magazine Laden (Infanterie Stand-Waffe)
Schutz vor Energetinese RK+3 & (-70% Schäden auf Geräte)

Stufe +4 2W6 Elektro Schaden
Normale Elektronik zerstören 95%
Gehärtete Elektronik zerstören 75%
Elektrik beschädigen 50%
Fahrzeug Energie aufladen (+2W10 E)
Schutz vor Energetinese RK+4 & (-90% Schäden auf Geräte)

Stufe +5 2W6 +2 Elektro Schaden
Normale Elektronik zerstören 95%
Gehärtete Elektronik zerstören 95%
Elektrik zerstören 75%
Fahrzeug Energie aufladen (+4W10 E)
Schutz vor Energetinese RK+5 & (-90% Schäden auf Geräte)

Stufe +6 3W6 Elektro Schaden
Normale Elektronik zerstören 95%
Gehärtete Elektronik zerstören 95%
Elektrik zerstören 95%
Fahrzeug Energie aufladen (+6W10 E)
Schutz vor Energetinese RK+6 & (-90% Schäden auf Geräte)

3.2.4. Hypnose WI

Die Fähigkeit andere dauerhaft zu beherrschen oder zu beeinflussen. Es kann jeweils immer nur 1 Wirkung benutzt werden. Die Wirkung hält eine Stunde pro Punkt zu wenig bei der Widerstandsprobe an. Diese Wirkung funktioniert auch ohne das normale Aufrechterhalten, sondern benötigt nur 1 B-AKP (benutzter AKP) sowie 1 AU-P pro Stunde Abwehren erfolgt mit RTW-Beeinflussen. Die zum Aktivieren nötigen AKP zum Hypnotisieren werden mit der höchsten Macht-Stufe multipliziert und das Opfer muss einen dabei sehen.

Stufe 0 beruhigen, langweilen, anstupsen oder wecken

**Stufe +1 WM -1 durch Müdigkeit
WA -1 durch Desinteresse
WM +1 zum Treffen im Nahkampf durch Wut
Mag jemanden oder mag ihn nicht**

**Stufe +2 WM -2 durch Müdigkeit
WA -2 durch Desinteresse
WM +2 zum Treffen im Nahkampf durch Wut
Hält die Anweisung des Psionikers für eine eigene Idee**

**Stufe +3 WM -3 durch Müdigkeit
WA -3 durch Desinteresse
WM +3 zum Treffen im Nahkampf durch Wut
Hält jemanden für einen guten Freund oder bösen Feind**

**Stufe +4 WM -4 durch Müdigkeit
WA -4 durch Desinteresse
WM +4 zum Treffen im Nahkampf durch Wut
Gehorcht den Anweisungen des Psionikers**

**Stufe +5 WM -5 durch Müdigkeit
WA -5 durch Desinteresse
WM +5 zum Treffen im Nahkampf durch Wut
Ist in jemanden fanatisch verliebt oder hasst fanatisch.**

**Stufe +6 WM -6 durch Müdigkeit
WA -6 durch Desinteresse
WM +6 zum Treffen im Nahkampf durch Wut
Der Verstand wird komplett gewandelt zu einer anderen Persönlichkeit.**

Meist wird diese Hypnose während einem Gespräch angewendet, während das Gegenüber hilflos oder arglos ist. Wenn das Ziel durch Suggestion festgehalten wird, bleiben wegen dem Aufrechterhalten (3 AKP) immer nur recht wenig AKP übrig und so dauert es recht lange Hypnose zu verwenden.

3.2.5. Pyrokinese WI

Die Fähigkeit Feuer zu manipulieren. Es werden alle Eigenschaften gleichzeitig ausgelöst. Die Abwehr erfolgt mit RTW-PSI, Abwehr oder Ausweichen.

Schaden verursachen

Stufe 0 warme Hände, angenehm beim massieren

Stufe +1 1 Punkt Hitze Schaden

**Papier oder Treibstoff entzünden.
brennt 1W2 Rd mit 1 TP weiter**

Stufe +2 1W6 Hitze Schaden

**Plastik oder Brennstoff entzünden.
brennt 1W4 Rd mit 1 TP weiter**

Stufe +3 1W6 +1 Hitze Schaden

**Glas schmelzen oder schwer entflammbares entzünden
brennt 1W6 Rd mit 1 TP weiter**

Stufe +4 2W6 Hitze Schaden

**Eisen schmelzen oder nicht brennbares entzünden
brennt 1W8 Rd mit 1 TP weiter**

Stufe +5 2W6 +2 Hitze Schaden

**Stein schmelzen oder Wasser entzünden
brennt 1W10 Rd mit 1 TP weiter**

Stufe +6 3W6 Hitze Schaden

**Raumschiff-Hülle Schmelzen & entzünden
brennt 1W12 Rd mit 1 TP weiter**

Schutz vor Feuer

Stufe +1 RK Hitze +1, und löscht brennen um 2 RD

Stufe +2 RK Hitze +2, und löscht brennen um 4 RD

Stufe +3 RK Hitze +3, und löscht brennen um 6 RD

Stufe +4 RK Hitze +4, und löscht brennen um 8 RD

Stufe +5 RK Hitze +5, und löscht brennen um 10 RD

Stufe +6 RK Hitze +6, und löscht brennen um 12 RD

3.2.6. Selbstheilung WI

Die Fähigkeit sich selbst zu heilen oder Wunden zu ignorieren solange die PSI wirkt. Wenn jemand anderes geheilt werden soll überträgt der Psioniker dies erst auf sich selbst um es anschließend zu heilen.

Dementsprechend kann immer nur eine Möglichkeit angewendet werden. (# entspricht der Stufe der Psionik)

Stufe 0 eigenen Schlaf regenerieren 1h

Stufe +1 Müdigkeit übernehmen 1h

Eigene Kopfschmerzen beenden WM #1

Eigene Krankheit beenden (zusätzliche Widerstandsprobe)

Widerstandskraft stärken (WM +2 RTW „speziell“)

Stufe +2 Kopfschmerzen übernehmen WM #1

Krankheit übernehmen (zusätzliche Widerstandsprobe)

Widerstandskraft übertragen (WM+2)

Eigene Blutung stoppen LP Verluste #1

Eigene Vergiftung beenden (zusätzliche Widerstandsprobe)

Stufe +3 Blutung übernehmen LP Verluste #1

Vergiftung übernehmen (zusätzliche Widerstandsprobe)

Eigene Verbrennung heilen LP # 1 & WM 1

Eigene Haut regenerieren (Narben)

Von eigenem Tod zurück kehren (darf Stufe/2 W6 LP ins Minus)

Stufe +4 Verbrennung übernehmen LP # 1 & WM 1

Haut-Verletzungen übernehmen (Narben)

Tod übernehmen. (innerhalb 24 h nach dem Tod)

Eigene Wunde heilen LP 1W (#x2)

Stufe +5 Wunde übernehmen LP 1W (#x2)

Eigene Knochen richten

Eigene Organ heilen

Stufe +6 Knochenbruch übernehmen

Organ-Verletzung übernehmen

Müdigkeit oder Kopfschmerzen zu neutralisieren benötigt 1 min.

Sich selbst zu heilen benötigt 15 min.

Eine Verletzung zu übernehmen dauert 1 min.

3.2.7. Suggestion WI

Die Fähigkeit anderen Worte oder Befehle zu senden. Ist das Ziel ein Telepat, so erhöht sich die Reichweite um 2 Bonus Stufen, (ohne das dies die Stufe der Psionik in SG oder AU-P Kosten beeinflusst). Es kommen immer alle Wirkungen (inkl. Schwächere Machtstufe) zustande, wenn der Psioniker dies wünscht. Jede einzelne Wirkung gibt aber RTW WM+1. Die Wirkungsdauer endet wenn die Konzentration nach lässt. Die Abwehr erfolgt durch RTW Beeinflussen.

Senden

Stufe 0 Worte an Lebewesen senden

Stufe +1 Bild an Lebewesen senden

Stufe +2 Wort & Bild an Lebewesen senden

Stufe +3 Verständnis (Informationen bis zu „IN“ DIN A 4 Seiten) senden

Stufe +4 Hilferuf (anpeilbar)

Beherrschen

Stufe 0 Träume beeinflussen / verändern (schlafendes Ziel)

**Stufe +1 Träume erschaffen (schlafendes Ziel)
Sprache Verhindern (waches Ziel)**

**Stufe +2 Schmerzen verursachen 1 AU-P (pro RD)
Und WM -2 auf alle Erfolgsproben
Wahrnehmung verwirren WM-4 Beobachten**

Stufe +3 Gehrichtung Kontrollieren (Ziel bewegt sich)

**Stufe +4 Schmerzen verursachen 2 AU-P (pro RD)
Und WM -4 auf alle Erfolgsproben
Sprache Kontrollieren (Spricht mit Stufe I / WM+5)**

**Stufe +5 Handlungen kontrollieren (Ziel handelt)
Sprache Kontrollieren (Spricht mit Stufe II / WM+10)**

**Stufe +6 Schmerzen verursachen 3 AU-P (pro RD)
Und WM -6 auf alle Erfolgsproben
Sprache Kontrollieren (Spricht mit Stufe III / WM+15)**

Der Beherrschte merkt die Beeinflussung und darf versuchen diese zu beenden, wenn er dadurch nur Etwas verwendet, was nicht beherrscht ist. Stimme.

3.3.8. Telepathie WI

Die Fähigkeit anderen Gedanken zu lauschen.

Wenn Suggestoren in der Nähe aktiv sind spürt ein Telepath dies so als ob jemand sprechen würde. Wenn er in der Reichweite der genutzten Suggestion ist, gilt dies als Konzentrierte Gedanken, selbst wenn der Sender außerhalb der Reichweite des Telepathen ist. Abwehr ist RTW-PSI.

Lesen

**Stufe 0 Konzentrierte Gedanken hören (die Sprache ist wichtig)
Emotionale Grundrichtung spüren (Starke Gefühle)**

Stufe +1 & Sprache übersetzen

Stufe +2 Normale Gedanken lesen und Gefühle spüren

**Stufe +3 Entscheidungen voraussehen.
WM+4 auf Abwehr / Widerstands-Proben gegen dieses Wesen**

Stufe +4 Erinnerungen ansehen.

Stufe +5 verschlossene Erinnerungen ansehen

Stufe +6 Erinnerungen verschließen

Blocken

Stufe 0 Gedankenlärm ausgrenzen

Stufe +1 Suggestion Blocken (WM +4 auf Widerstand gegen Suggestion)

Stufe +2 Hypnose Blocken (WM +4 auf Widerstand gegen Hypnose)

Stufe +3 Telepathie Blocken (WM +4 auf Widerstand gegen Telepathie)

Stufe +4 klarer Geist (immun gegen Suggestion, Hypnose Telepathie)

Visionen (darf nur selbst als Ziel wählen und kann mit nur 1 AKP/RD aufrecht erhalten werden)

Stufe 0 spürt wenn sich ein Sugestor auf ihn konzentriert

Stufe +1 spürt wenn er angegriffen wird, Initiative +1W2

Stufe +2 Situationsgefühl, Initiative +1W4

**Stufe +3 Dejavous erkennen, kann nicht überrascht werden
Initiative +1W6**

**Stufe +4 Zukunftsvision, darf pro Tag 1 Handlung zurück nehmen, wenn diesen nicht mehr als 1 Rd her ist. Statt dessen hat er „nichts“ getan.
Initiative +1W8**

3.3.9. Telekinese WI

Die Fähigkeit Gegenstände zu bewegen. Es können alle Fähigkeiten des Bewegens genutzt oder kombiniert werden, der gleichen oder einer niedrigeren Stufe wenn man selbst das Ziel ist. Ansonsten ist nur eine Wirkung wie „schweben“, „Schutz“ oder „Angreifen“ mit ein und derselben Telekinese erlaubt. Die Abwehr erfolgt mit RTW-PSI, Abwehr oder Ausweichen.

Stufe 0 Fliegende Objekte (z.B. Feder oder Papier)

max WI x 0,1 kg
schweben 0,1 m / RD

Stufe +1 leichte Materialien (z.B. Plastik)

Max WI x 1 kg
Langsam 1 m / RD
Schlagend Ballistik 1 Schaden
Abwehren RK 1 Ballistik

Stufe +2 feste Materialien (z.B. Holz)

Max WI x 4 kg
Langsam 4 m / RD
Schlagend Ballistik 1W6 Schaden
Abwehren RK 2 Ballistik

Stufe +3 harte Materialien (z.B. Stein)

Max WI x 9 kg
Langsam 9 m / RD
werfend Ballistik 1W6+1 Schaden
Abwehren RK 3 Ballistik

Stufe +4 schwere Materialien (z.B. Stahl oder Blei)

Max WI x 16 kg
Langsam 16 m / RD
werfend Ballistik 2W6 Schaden
Abwehren RK 4 Ballistik

Stufe +5 Flüssigkeiten (z.B. Wasser)

Max WI x 25 kg
Langsam 25 m / RD
Geschoss Ballistik 2W6+2 Schaden
Abwehren RK 5 Ballistik

Stufe +6 alle Materialien

Max WI x 36 kg
Langsam 36 m / RD
Geschoss Ballistik 3W6 Schaden
Abwehren RK 6 Ballistik

3.3. magische Orte

Es gibt Orte die erfüllt sind von der Magie, die selbstständig M-P regenerieren Das Element, oder die Kraft manifestiert sich dort und verändert den Ort. Magier behaupten, das die Existenz von Lebewesen auf einer Welt auch das Vorhandensein magischer Orte erzeuge. Somit sind Kolonien Orte der schwachen Magie, und Alte Welten Orte der starken Magie.

Jeder der eine magische Quelle in sich hat, spürt, wenn er an solch einem Ort ist und kann das Vorhandensein der einzelnen Kräfte mit einer Probe auf ein Element/Kraft SG 20 bestimmen. (es werden also 7 Proben notwendig um alle Richtungen ab zu decken und das Maximum zu bestimmen.

schwache Quellen haben maximal 1 M-P wie zum Beispiel Spalten im Boden, heiße Quellen, Windhosen, kristallklare Quellen, uralte Bäume, alte Friedhöfe, eine blühende Blumenwiese oder Kirchen. Regeneriert 1 M-P pro 24h.

Kleine Quellen haben maximal 4 M-P und ähneln den schwachen Quellen. Nur sind sie meist größer und beinhalten 2 Elemente / Kräfte gleichzeitig. Regeneriert 2 M-P pro 24h.

Mittlere Quellen haben maximal 9 M-P und sie kommen oft auch in Gegenden vor, in denen sie eigentlich eher nicht sein sollten (ein blühendes Feld auf einem Steinplateau) und beinhalten 3 Elemente / Kräfte gleichzeitig. Regeneriert 3 M-P pro 24h.

Starke Quellen haben 16 M-P und sie unterscheiden sich stark von ihrer Umgebung und beinhalten 4 Elemente / Kräfte gleichzeitig. Regeneriert 4 M-P pro 24h.

Sehr starke Quellen haben 25 M-P und sie sind immer irgendwie erschaffen. Sie beinhalten 5 Elemente / Kräfte gleichzeitig und sogar nicht magische Lebewesen spüren das der Ort etwas besonderes ist. Regeneriert 5 M-P pro 24h.

Große Quellen haben 36 M-P und auch sie sind immer irgendwie von Magiern erschaffen. Sie beinhalten 6 Elemente und oft wirken sie unkontrollierte Magie wenn sie übertoll werden. Regeneriert 6 M-P pro 24h.

Mächtige Quellen haben 49 M-P und natürlich sind auch sie immer irgendwie von Magiern erschaffen. Sie beinhalten alle 7 Elemente und oft wirken sie unkontrollierte Magie wenn sie übertoll werden. Regeneriert 7 M-P pro 24h.

3.4. Magische Gegenstände

Das Erschaffen von magischen Gegenständen, ist um so schwieriger, je mehr etwas technisch bearbeitet wurde.

Zum Erschaffen ist entweder ein Ritual oder ein Zauber notwendig, wie es die Zauberregeln erlauben, der über verlängerte Dauer (permanent) verfügt, oder ein Ritual in dem ein Magier einen Zauber (je 1 Fähigkeit pro Ritual) in einen Gegenstand kopiert wird und die M-P die eingesetzt werden dabei über Monate verloren sind (regeneriert mit 1 M-P pro Monat und darf nicht gesaugt werden). Der Zauber darin kann dann 1 mal pro (höchste) Stufe x 1 Tage eingesetzt werden. Je mächtiger solch ein Gegenstand ist, desto seltener kann er eingesetzt werden.

Wenn ein magischer Gegenstand weiter verbessert werden soll, so muss beim folgenden Ritual eine zusätzliche Menge M-P aufgewendet werden, die dem entsprechen, welche schon vorher im Gegenstand manifestiert waren. Daher sind Gegenstände mit mehreren Eigenschaften selten.

Ist der Gegenstand nicht natürlich, so erhält jede Probe der magischen Fertigkeiten einen Malus von $WM - (Tech-Lvl \times Tech-Lvl)$ (Handwerklich (T-Lvl 1) bearbeitete Gegenstände zum Beispiel haben einen WM -1, während industrielle Metall-Objekte (T-Lvl 2) einen WM -4 haben)

Zusätzlich können auch Gegenstände magisch verbessert werden Auch hier gilt das eingesetzte M-P für Monate verloren sind und der Tech-Lvl das ganze Verzaubern erschwert. Pro M-P wird 1 Ritual nötig

Waffe Härten (relativ unzerbrechlich machen) benötigt Erde 3, sowie 1 Edelstein pro kg Gewicht und hat SG 20 und 1 M-P

Gegenstand leiten (WM+1 bis +3 auf Erfolgswürfe) benötigt Luft (3 + Bonus), sowie je 20 g Gold Silber und Kupfer pro kg Gewicht und hat SG 25 und (WM x WM) M-P. Es wird pro Steigerung um 1 ein Ritual nötig.

Magischer Schaden (Schaden um +1 bis +3 erhöht) benötigt das Element welches dem Schaden entspricht (3+Bonus), sowie 1 kg magisch erschaffenes Element pro kg Gewicht und hat SG 25 und (WM x WM) M-P. Es wird pro Steigerung um 1 ein Ritual nötig.

Elementar-Klinge [Erde / Feuer / Luft / Eis] (+1W [6/8/6/6] [Ballistik / Hitze / Elektro / Kinetik]) benötigt einen magischen Ort, der auch seine M-P für Monate einsetzt. (der Schaden wird nicht addiert sondern separat gegen die Rüstung angewendet) Der SG ist 30.

Kampf Infanterie



4. Kampf-Infanterie

To do Liste

Vorbereitung

Figuren AK-P feststellen.

Figuren L-P /AU-P Rüstungswerte bereit halten

Initiative-Reihenfolge ermitteln.

Aktionen

Handlungen entsprechend Reihenfolge durchführen

Treffer, Verletzungen und Schäden nach halten.

Am Rundende Energie nach halten.

Treffen

Trefferwurf

Kritische Erfolge / Patzer?

Ziel weicht aus / macht Abwehr

Schaden leicht / normal oder sogar schwer bis kritisch?

Schaden

Schild RK abziehen und dann Schaden an Schild von TP Schild abziehen

AU-P abziehen

RK Panzerung abziehen und dann Schaden an TP-Panzerung abziehen

TP-Struktur / L-P abziehen

Verwundungsstufe überprüfen und WM und AKP Verluste beachten.

Überleben

Freunde Retten / betrauern

Gefangene retten / töten

EP notieren

Plündern

4.1 Die Kampfrunde

Eine Kampf-Runde (1 RD) entspricht einer Zeit von 6 Sekunden. Währenddessen ist jeder einmal dran und kann handeln. Dafür kann er 6 Aktionen (AKP = Aktions-Punkte) ausführen die 1 Sekunde dauern, oder mehrere Aktionen die zusammen 6 Sekunden dauern. Ist er fertig, kommt derjenige dran der in einer Initiative-Reihfolge nach ihm kommt. Eine vorbereitete Aktion wie ein angekündigter Widerstand, Abwehr oder Angriff bei Sichtung erfolgen wenn die Bedingungen für die Aktion eintreffen direkt und vor der Nächsten Handlung desjenigen der gerade eigentlich dran ist. Felder sind 1x1 m groß. Normal große Wesen haben eine Grundfläche von 1x1m (Größere entsprechend 7.1.6.6.)

4.1.1 Die Initiative Reihenfolge.

Jeder der überrascht ist beginnt mit einem Wert von Null, und kann diese RD nur 3 Sekunden (3 AK-P) handeln.

Jeder der „kampfbereit“ ist würfelt eine Erfolgsprobe STRATEGIE oder IN, dessen Gesamtergebnis festgehalten wird. (W20+WM)

Das höchste Ergebnis ist die Nummer 1, gefolgt vom Nächst niedrigeren, bis alle Teilnehmer zugeordnet sind. Sind 2 Werte gleich erfolgt ein Wurf mit einem Würfel (Zufallsergebnis) welcher als nächster in die Reihe kommt. Danach ist die Erfolgsprobe unwichtig.

Kommt Jemand zum Kampf hinzu wird er immer als letzter in die Reihe eingefügt. Ist er kampfbereit darf er normal handeln, ist er überrascht, so hat er nur 3 Sekunden (3 AK-P).

4.1.2. Handlungen

Eine Figur verfügt über 1 Aktions-Punkt (AKP) für jede Sekunde welche die Kampfrunde dauert. Also normalerweise 6 Stück. Manche Figuren haben zusätzliche AKP weil sie sehr schnell agieren (Talent, Drogen) und andere haben weniger weil sie sehr schwerfällig sind (Nachteile, Drogen, Krankheiten, schwere Verletzungen, oder B-AKP ([benutzte AKP] durch Rüstung, welche nicht durch die Fertigkeit „Rüstung tragen“ ausgeglichen wurden.)

Handlungen an eine Bedingung zu knüpfen bedeutet klare Ansagen und nur maximal 3 AKP Aktionen eignen sich dafür. Die AKP werden bei der eigenen Handlung ausgegeben und stehen für nichts anderes mehr zur Verfügung. Solche angesagten Handlungen kosten 1 AKP zusätzlich.

„Schießen wenn irgendwer diese Felder betritt“, oder „Zuschlagen wenn er etwas sagt“ sind normale Varianten hiervon.

4.1.3. Bewegung und Gelegenheitsangriffe

Die Bewegung wird durch AKPs abgedeckt und erfolgt während der Handlung. Jede Aktion (Bewegung, Angriffe, Abwehr, Handlung) erlaubt eine Drehung am Ende um bis zu 90°, egal wie viel AKP sie verbraucht. Deswegen sind längere Bewegungen auch mit deutlich größerer Reichweite. Eine Bewegung muss nicht zu Ende geführt werden, sondern kann auch verkürzt werden um besser zu manövrieren. Charaktere die zusätzliche B-AKP aufwenden, müssen diese auch JEDE RD aufwenden. AKP für Bewegung erlauben sch hingegen mehr (pro RD) zu bewegen.

Eine Figur besetzt das Feld auf dem sie steht und dieses Feld kann nur betreten werden wenn die Figur am Boden liegt.

Ein Feld Vertikal Horizontal zu gehen gilt als 1m Bewegung.

Ein Bewegen um ein Schräges Feld gilt als 1,5m Bewegung (aufgerundet ergibt das 2) was 2 Felder Schräg zu insgesamt 3m macht.

Eben.: Bewegungs-Faktor x1 (Gras, Schotter, Straße, ...)

Schwierig.: Bewegungs-Faktor x2 (Acker, Treppe, Sand, ...)


Unwegsam.: Bewegungs-Faktor x4 (Gebüsch, Geröll, rutschig, ...)

Gesperrt.: Bewegungs-Faktor x6 (kleine Mauern, Sperren, ...)

Die Bewegung.: (WM, AKP-Kosten u.ä. sind in der Tabelle aufgelistet)

- „1 Feld in jede Richtung“ darf schräg gehen, und sogar Rückwärts oder seitwärts laufen. (Bewegungs-Faktor 1 oder 2)
- „2 m geradeaus“ darf nur vertikal oder horizontal 2 Felder vorwärts oder Rückwärts gehen und schräg nur 1.
- „Dauerlauf 6 m gerade aus“ erlaubt nur vorwärts 6 Felder vertikal oder horizontal, oder 4 Felder Schräg. Der AU-P wird ausgegeben falls die Erfolgsprobe Durchhalten versagt.
- „Rennen“ erlaubt 12+ „Durchhalten Fertigkeit“ m zu laufen. Die Erfolgsprobe Durchhalten senkt den AU-P Verlust von 2 auf 0.
- „Kampfrennen“ Erlaubt sich 5 m beliebig zu bewegen.
- „Sprinten“ erlaubt 20+ „Durchhalten Fertigkeit“ m zu laufen. Die Erfolgsprobe Durchhalten senkt den AU-P Verlust von 3 auf 2.
- „Springen“ wird zu einer normalen Bewegung hinzu addiert.
- „Ausweichen“ lässt die Figur sich 1m in eine Richtung bewegen (wird bei Ausweichen genauer erklärt)
- „Klettern“ macht gegenüber angriffen nicht hilflos, aber Ausweichen ist nicht möglich.
- „Kriechen“ ist eine langsame Bewegungsart am Boden.
- „Schleichen“ ist eine leise Bewegungsart im stehen oder am Boden.
- „schwimmen“ ist eine Bewegungsart im Wasser.
- „Springen“ sowie „turnen“ werden auf eine normale Bewegung hinzuaddiert.
- „turnen“ vermeidet nicht Gelegenheitsnagriffe, sondern erschwert diese um SG+5, wenn die Erfolgsprobe Turnen SG 20 erfolgreich ist.
- Langsam gehen 1 Feld in jede Richtung (Bew.Faktor 1 bis 6)

Jede stehende / kniende, aber nicht liegende Figur hat einen Kontrollbereich um sich herum. Bei Waffenlos und Einhand Nahkampf-Waffen (1m) sind dies alle 8 Nachbar-Felder. Und bei Zweihand-Nahkampf-Waffen (Spießwaffen) 2m (bis 3m) sind dies zusätzlich auch die daran angrenzenden 16 (+14) Felder. In diese Felder sind normale und auch Gelegenheits-Nahkampfangriffe möglich. (Fernkampf nur Vorbereitung)

		3m Kontroll-Bereich				
		2 m Kontroll-Bereich				
		1 m Kontroll-Bereich				
						

Ein Gelegenheitsangriff wird zusätzlich ausgeführt während die Figur welche ihn auslöst gerade handelt.

Jede Figur hat pro RD EINEN freien Gelegenheitsangriff (plus weitere je nach Talent) und kann entscheiden ob sie den einsetzt oder nicht. Dieser erste Gelegenheits-Angriff kostet 1 (2 bei Pistole) AKP der Folge-Handlung.

Ein Gelegenheitsangriff darf Ausgewichen oder abgewehrt werden. Passiert dies endet die gerade genutzte Bewegung.

Trifft ein Gelegenheitsangriff eine bewegende Figur, ohne dass erfolgreich ausgewichen / abgewehrt wurde , so wird die Figur zurück in das Feld getrieben, welches sie verlassen hat und die Bewegung wird dort beendet. Will diese Figur weiter muss sie eine weitere Bewegung durchführen. (kostet AKP)

Gelegenheitsangriffe im Kontrollbereich werden ausgelöst durch.:

- normale Bewegung durchquert ein Feld im Kontrollbereich.(Betritt und verlässt es in der selben Handlungsphase)
- Eine Figur steht auf statt auf zu springen.
- Ein Fernkampfangriff mit 3+ AKP wird ausgeführt.
- Ein Magischer Schnellzauber mit 3+ AKP wird ausgeführt.
- Eine Psionische Fähigkeit mit 3+ AKP wird ausgeführt.
- Eine manuelle Handlung welche 3+ AKP benötigt wird ausgeführt.
- Ein Waffenloser Angriff, wenn der Angreifer „Hilflos“ ist.
- „Hilflos“ am Boden liegen(1 mal pro RD)
- „schlafend“ am Boden liegen (1 mal pro RD)

Explizit nicht ausgelöst wird bei.

- Hilflos Kämpfend mit Waffe
- Fernkampf, Zauber oder Handlung mit 2 oder 1 AKP
- Eine andere Figur steht zwischen dem beiden Kontrahenten
- Mehrfaches Ausweichen

4.1.3.1. Fallen und Fliegen

Bodengebundene Figuren dürfen nur Gehen, laufen oder rennen.

Wesen mit Fallflügeln dürfen kontrolliert Stürzen und einer Erfolgsprobe Körperbeherrschung diesen auch Variieren. Hierbei dürfen sie seitlich driften, egal wie schnell sie fallen. (Rüst WM x3 beim Schweben)

Wesen mit Schwebeeigenschaften dürfen Schweben, langsam steigen oder sinken, aber nicht schnell fallen. Hierbei dürfen sie seitlich driften, egal wie schnell sie fallen. (Rüst WM x3 beim Schweben)

Fliegende Wesen hingegen dürfen langsam und schnell steigen, schweben, geradeaus fliegen, oder sogar langsam und schnell sinken. Auch sie Variieren dies durch Körperbeherrschungsproben. Hierbei dürfen sie seitlich driften, egal wie schnell sie fallen. (Rüst WM x3 beim Fliegen u.a.)

Fallschirme (4W6 m driftend) und die technisch hochwertigeren NOT-Fall-Gürtel (1m driftend) erlauben langsam bis mittelmäßig schnell zu fallen.

Schwebe-Gürtel (A-Grav-Gürtel) erlauben zu schweben und Flug-Gürtel (A-Grav-Gürtel mit Triebwerk) sogar zu fliegen.

Tätigkeit	SG	AKP	Effekt	Seitlich	Bruchlandung
Schweben	15	2	Höhe bleibt	1W6	
Steigen langsam	15	2	Höhe +1W6 m.	1W6	
Steigen mittel	20	3	Höhe +2W6 m.	1W6	
Steigen schnell	25	4	Höhe +4W6 m.	1W6	
Fliegen langsam	20	1	Höhe bleibt	6m	
Fliegen mittel	20	2	Höhe bleibt	12m+X	
Fliegen schnell	25	3	Höhe bleibt	20m+X	
Fallen langsam I	15	2	Fall 6m.	1W6	1W4+1 TP
Fallen langsam II	20	2	Fall 12 m.	1W6	1W4+2 TP
Fallen mittel I	20	1	Fall 25 m.	2W6	2W6+2 TP
Fallen mittel II	20	1	Fall 50 m.	2W6	2W6+4 TP
Fallen mittel III	20	1	Fall 100 m.	2W6	2W6+6 TP
Fallen Schnell I	25	1	Fall 200 m.	3W8	3W8+3 TP
Fallen Schnell II	25	1	Fall 400 m.	3W8	3W8+6 TP
Fallen Schnell III	25	1	Fall 600 m.	3W8	3W8+9 TP
Fallen Schnell IV	25	1	Fall 800 m.	3W8	3W8+12 TP
Sturzflug I	30	3	Fall 1000m.	5W10	4W10+4 TP
Sturzflug II	30	3	Fall 2000m.	5W10	4W10+8 TP
Sturzflug III	30	3	Fall 3000m.	5W10	4W10+12 TP
Sturzflug IV	30	3	Fall 4000m.	5W10	4W10+16 TP
Sturzflug V	30	3	Fall 5000m.	5W10	4W10+20 TP

Bei Erfolgreichen Proben kann die Drift und Fallgeschwindigkeit bestimmt werden. Bei Misserfolgen nicht.

Solange die Erfolgsproben gelingen wird eine Bruchlandung vermieden, selbst wenn die Fallstrecke kürzer ist als die geplante Fallentfernung. Gelungene Erfolgsproben erlauben die Geschwindigkeit fest zu legen. Bei Misserfolgen wird aus dem Manöver ein Fall-langsam I, oder der Fall wird um 1 Stufe erhöht (was schneller fällt) Bei Fumbles oder nicht erfolgenden Proben (bewusstlose) beginnt das ganze mit Fall -mittel I oder setzt den Fall um 2 Stufen hoch (was schneller fällt), bis maximal schneller Fall II. „Sturzflug“ ist nur Möglich ohne Atmosphäre, oder mit Anzug-Triebwerken.

Wesen welche eine Flug/ Schwebefähigkeit nicht haben, dürfen diese Proben nicht versuchen. Sie verlieren automatisch die Kontrolle und stürzen ab. (s.u.) Sie erleiden automatisch eine Bruchlandung.

Flugmanöver wie „jemanden Auffangen“ erfordern eine Erfolgsprobe Pilot / Körper gegen den SG der Tabelle

4.1.3.2. ... und stürzen.

Ein Sturz aus einer bodengebundenen Bewegung verursacht 1W6 AU-P leichten Schaden. Ein RTW-Ausweichen (1 AKP nächste Handlung) um den Schaden auf Minimum zu setzen ist erlaubt.

Eine Bruchlandung während der eigenen Handlung erlaubt sofort eine Erfolgsprobe zum Abfangen durchzuführen (alle AKP der Folge RD) wenn das Wesen flugfähig ist, mit dem SG in der Tabelle.

Ist die Probe erfolgreich, so ist der Schaden nur leicht (Minimum).

Versagt die Probe, so ist der Schaden normal. (gewürfelt)

Ist es ein „Fumble“ oder gibt es die Probe nicht, so ist es ein Kritischer Schaden vor dem nur schwere Rüstung schützt.

Langsamer Sturz sind 1W4 plus Stufe x1

Mittlerer Sturz sind 2W6 plus Stufe x2

Schneller Sturz sind 3W8 plus Stufe x3

Sturzflug sind 4W10 plus Stufe x4

Nicht flugfähige Wesen treffen auf den Boden, wenn die Höhe nicht zu hoch ist, auf den Boden auf, oder erreichen zu Beginn ihrer nächsten Handlung Mittlerer Fall I und steigern den Fall um 2 Stufen pro RD bis maximal schneller Fall II. (25/ 100/ 400 m/RD)

Eine Probe Körperbeherrschung SG 20 erlaubt ihnen die Steigerung des Falls auf 1 Stufe/ RD zu senken.(25/50/100/200/400 m/RD) Erreichen sie SG 30, werden sie sogar keine Stufe schneller. Natürlich werden sie versuchen dort zu landen wo etwas ihren Sturz verlangsamt. Eine Erfolgsprobe GL gegen SG 20 erlaubt den Schaden um 1 pro Punkt über SG20 zu senken.

Flugfähige Wesen (auch mit Fall-Flügeln) können versuchen in einen Sturzflug zu folgen um etwas noch ein zu holen und fest zu halten beim abbremsen. Einen anderen Fest zu halten gibt statt Gewicht einen WM-2 (er ist kleiner), WM-4 (gleich groß), oder WM -8 (größer). Leichte Wesen (Fähigkeit) halbieren diesen WM.

4.1.3.3. Schwerelosigkeit

Kostet bei Bewegung 1W6 AKP zusätzlich (1 mal pro RD). Eine Probe auf Körperbeherrschung SG = 20 erlaubt dies für alle Bewegungen einer RD auf Würfel-Minimum zu senken (also 1 AKP). Diese Probe kostet 1 AKP und die Wirkung hält die Handlung plus 1 weitere RD pro Ergebnis +1 höher als SG.

Stürze beginnen bei „schwebend“ und beschleunigen sich nicht von selbst. Waffen, welche Projektile Verfeuern erzeugen einen Rückstoß und somit eine Beschleunigung von 1m /Rd pro Kugel. Sie verkürzen aber die Kontrolle über die Bewegung um 1 RD pro Kugel.

Ein Magnetstiefel paar gibt einen WM+2 (oder mehr) auf die Probe, solange auf einer Fläche gestanden wird.

4.1.3.4. Hohe Schwerkraft.

Jede normale Bewegung kostet mehr AKP UND alle Proben haben einen WM-Malus. Die Athletik Probe neutralisiert den WM Malus und AKP-Kosten 1 RD plus 1 RD pro Wurf besser als SG lang. (wie bei Schwerelosigkeit) Die Athletik Probe kostet 1 AKP. (Auch diese Probe wird erschwert)

Gravitation	SG	WM	AKP-Bew.
1g			keine Auswirkung
2g	15	- 2	+1W2
3g	20	- 3	+1W3
4g	25	- 4	+1W4
5g	30	- 5	+1W5
6g	35	- 6	+1W6
7g	40	- 7	+1W8
8g+	45	- 8	+2W6

Misserfolge sind ärgerlich, Fumbles bedeuten Stürze. Das Fliegen wird übrigens um den doppelten WM erschwert. Ab 8g ist das normale Handeln eigentlich nahezu unmöglich.

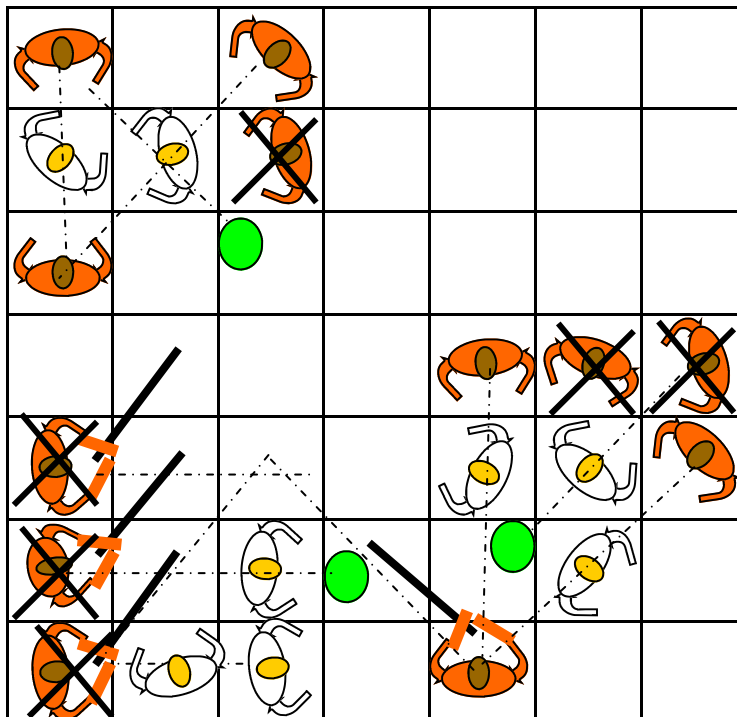
4.1.4. AKP aufsparen

Ist nicht möglich. Aber Aktionen dürfen mehrere RD dauern.
In dem Fall werden Erfolgsproben erst zum Ende der Zeitdauer durchgeführt.

Auch „Handlung erfolgt bei Auslösender Aktion“ ist möglich. Diese Aktion wird dann direkt VOR der Handlung des Anderen durchgeführt.

4.1.5. Nahkampf

Eine Figur, welche sich im Nachbarfeld befindet und eine normale Nahkampfwaffe führt kann einen Nahkampfangriff durchführen. Führt diese Probe zu einem Erfolg gegen SG 20, so wird das Ziel getroffen. Hierbei darf jedes nicht hilflose Ziel eine Probe Abwehr für jeden Angriff machen, der erfolgt ist. (Abwehr oder Ausweichen ist möglich).



Eine feindliche Figur, die genau zwischen 2 Feinden Steht ist in die Zange genommen, und beide Angreifer erhalten WM+2 auf Nahkampfangriffe.

Hierbei zählen nur geraden durch Horizontal, Vertikale oder 45° Steigungen

Figuren zwischen dem Angreifer und dem Ziel verhindern Angriffe und auch das in die Zange nehmen.

Fernkampf Waffen haben keinen Kontrollbereich und können keine Gelegenheitsangriffe durchführen

oder in die Zange nehmen.

Nahkampfangriffe benötigen sowohl die AKP für einen normalen Wafeneinsatz, als auch + oder – # AKP entsprechend dem Angriff (siehe Tabelle Kampfactionen 4.3.8.) Wenn hierbei ein ST basierender Zusatzschaden auftritt, so wird er NUR auf den ersten Schadenscode einer Waffe angerechnet. Waffen mit 2 (oder 3+) Schadensarten machen also nicht mit beiden (allen) mehr Schaden.

Normale Körperwaffen benötigen 2 AKP pro Angriff. Tritte o.ä. dauern alsoda AKP+1 dann 3 AKP.

4.1.6 Angriffsarten Nah & Fernkampf

Eine Figur, welche ein Ziel in Reichweite hat, darf eine Fernwaffe einsetzen und einen Fernkampfangriff durchführen. Führt diese Probe zu einem Erfolg gegen SG 20, so wird das Ziel getroffen. Hierbei sind Deckung und Entfernung negative WM, welche die Probe erschweren und nicht den SG erhöhen. Hierbei darf jedes nicht hilflose Ziel eine Probe Ausweichen für jeden Angriff machen, der erfolgt ist. (Abwehr oder Ausweichen ist möglich).

Sämtliche Handlungen mit einer Waffe die nicht abgedeckt sind wie Ziehen, Nachladen (sofern nicht anders angegeben) oder entstören kosten genauso viel AKP wie die AKP einer Waffennutzung (siehe Waffenbeschreibung) Hierbei muss aber eine andere Hand frei sein. Ist sie das nicht, so verdoppeln sich die entsprechenden Kosten.

Sollte eine Waffe 2 Hände benötigen und nur mit einer bedient werden, so kostet dies doppelte AKP ODER Entfernungs WM— x 3 (Wahlbeim Schützen). Ist sie aufgelegt, so darf dies als „zweite Hand“ gerechnet werden. Es macht also Sinn eine Waffe auf zu bauen um damit eine Hand frei zu haben.

Angriffsarten können Nahkampf, oder Fernkampf, oder Beides sein.

„Leichter Angriff“ (beides) Kostet AKP +0, 0 AU-P, WM+0 aber die Abwehr erfolgt nur gegen SG20 statt gegen den Erfolgswurf und im Nahkampf wird kein ST-Schaden gewährt.

„normaler Angriff“ (Fernkampf) AKP+0, 1 AU-P, WM +0 und die Abwehr ist normal. Es tritt 1/2 ST-Schaden auf.

„Kräfte sparend“ (Nahkampf) AKP+1, 0 AU-P, WM+0 wird gerne von erschöpften Figuren eingesetzt. Es wird normal abgewehrt und es tritt kein ST-Schaden auf.

„aggressiver Angriff“ (Nahkampf) AKP+1, verbraucht 2 AU-P, WM+2, es wird normal abgewehrt und der Schaden ist um ST x1/2 erhöht.

„schwerer Angriff“ (Nahkampf) AKP+1, verbraucht 2 AU-P, WM+0, es wird normal abgewehrt und der Schaden ist um ST x1 erhöht.

„schneller Angriff“ (Nahkampf) AKP—1, 2 AU-P, WM—2
(Fernkampf) AKP—1, 1 AU-P, WM—4

„halb gezielt“ (Fernkampf) AKP+1, verbraucht 1 AU-P, WM +1.

„gezielt“ (Fernkampf) AKP+2, verbraucht 1 AU-P, WM +2.

„gut gezielt“ (Fernkampf) AKP+3, verbraucht 2 AU-P, WM +3.

„Sorgfältig gezielt“ (Fernkampf) AKP+4, verbraucht 2 AU-P, WM +4.

„Beidhändiges Angreifen“ (beides) **AKP+1**, verbraucht **1 AU-P** und erlaubt **2 Angriffe mit 2 verschiedenen Waffen mit WM-2 (erste Waffe) WM-4 (zweite Waffe)** und jeweils **WM-2 schlechter bei weiteren Waffenarmen im Einsatz wie sie bei Sackarathas vorkommen können.**
(**WM -2 / -4**)

„Klingensturm“ (Nahkampf) erlaubt **4 Angriffe mit 2 Waffen** und jeweils **WM-2 schlechter bei weiteren Waffenarmen im Einsatz wie sie bei Sackarathas vorkommen können.**
WM-2 pro Angriff. AKP+2 AU-P 2 (WM -2 /-4 / -6 /-8)

„Rundum-Schlag“ (Nahkampf) erlaubt bis zu **8 Ziele je 1 mal an zu greifen mit je WM-1 pro Angriff. AKP+2, 3 AU-P (WM -1/-2/-3 .../ -8)**

„Gezielter Angriff“ **AKP+1, 2 AU-P, WM+0**, Der **SG** für den Angriff steigt von **20 auf 30**. Bei Erfolg wird direkt die **Kritische Treffer-Tabelle** verwendet, sofern der Treffer mindestens „normalen“ **1 LP Schaden** verursacht. Bleibt der Schaden in der Rüstung hängen oder wurde er erfolgreich abgewehrt/ ausgewichen so tritt der zusätzliche **Kritische Effekt** nicht auf.

„Schild oder Verteidigungs-Waffe...“ Schilde können zur **Abwehr** eingesetzt werden. **Waffen zur Parade ein zu setzen UND mit ihnen an zu greifen kostet 1 AKP.**

„Defensiv kämpfen“ Erleichtert die **Abwehr** und das **Ausweichen.**
1 AKP, 1 AU-P, WM+2 auf Abwehr und Ausweichen.

Defensiv-Aktionen verbrauchen AKP der folgenden Aktion

„Abwehr“ 1 AKP pro RD

„Ausweichen“ 1 AKP pro „ein Angreifer der auch getroffen hat“

„Rettungswurf“ 1 AKP pro „Zauber, Gift, RTW...“

„Gegenzauber“ 3 AKP pro „Zauber“

Gesundheits-Zustand wird immer als erstes angewendet.

„Erschöpft“ (AU-P = 0) WM-4, AKP+0,

Abwehren und Ausweichen ist normalerweise nicht möglich.

„Taumelnd“ (1/2 L-P) WM-1, AKP+1,

Kein Dauerlauf, Rennen, Sprinten

„Am Boden“ (1/10 L-P) WM-2, AKP+2

Kein Gehen, Dauerlauf, Rennen, Sprinten.

„Bewusstlos“ (L-P = 0) WM-X, AKP Alle (keine Handlung möglich)

„Berserker“ (L-P = 0) WM-4, AKP+3

„Aktionen Ansagen, auf Ereignis“ AKP+1, 0 AU-P, WM+0

Max 2 AKP Aktionen werden beim Eintreffen eines Ereignisses ausgelöst und passieren direkt während das Ereignis läuft.

„Aktionen Ansagen, Folgen“ AKP+1, 0 AU-P, WM+0

Einer anderen Person wird gefolgt und die dafür aufgesparten AKP verbraucht. Dies passiert während sich der Verfolgte bewegt und der Verfolger benötigt die gleiche Menge AKP und bleibt in der gleichen Entfernung zum Ziel.

„Kampfbereitschaft“ AKP 3, AU-P 0 WM+0 Erlaubt 2 zusätzlichen Gelegenheitsangriff, der normal von der nächsten Handlung seine AKP zieht. Erlaubt zusätzlich die Fernkampf-Gelegenheitsangriffe zu nutzen.

Gelegenheitsangriffe werden durch feindliche Aktionen im Kontrollbereich ausgelöst und passieren während die feindliche Figur handelt. Üblicherweise steht jedem nur einer zur Verfügung. Die verwendeten AKP werden von der folgenden Aktion verbraucht.

„normaler Gelegenheits-Angriff“ AKP = 1 (die AKP kosten der Waffe sind irrelevant hierbei) 0 AU-P, WM+0, SG Abwehr = 20.

„Starker Gelegenheits-Angriff“ AKP = 1, 1 AU-P, WM+0
1/2x ST-Schaden wird verursacht

„Pistolen Gelegenheits-Angriff“ AKP = 2, 0 AU-P, WM-2

Erlaubt einen Schuss aus einer Einhandwaffe, auf KURZE Entfernung.

„Gewehr Gelegenheits-Angriff“ AKP = 3, 0 AU-P, WM-3

Erlaubt einen Schuss aus einer Einhandwaffe, auf KURZE Entfernung.

„Schwere Waffen Gelegenheits-Angriff“ AKP = 4, 0 AU-P, WM-4

Erlaubt einen Schuss aus einer Einhandwaffe, auf KURZE Entfernung.

„Waffe benutzen“ Die AKP welche eine Aktion mit der Waffe Benötigt werden durch die Waffe bestimmt. Hierbei gelten diese für Angriffe, Magazinwechsel, Entstörung, Bereitmachen/Ziehen und auch Überprüfen.

„2“ normaler waffenloser Angriff

„2“ kleine 1-Hand-Waffen wie Pistolen, Dolche...

„3“ normale 2-Hand-Waffen wie Gewehre, Anderthalbhänder...

„4“ große Schwere Infanterie-Waffen wie Raketenwerfer, Hellebarde...

„var“ Zielfernrohre geben WM+2 und haben ihre AKP in der Ausrüstungs-Liste angegeben

„fehlende Hand“ Zweihand-Waffen die einhändig benutzt werden können Aufgelegt werden AKP-Kosten x2, 0 AU-P, WM+0

Oder Freihändig geschwenkt werden AKP+0, 0 AU-P, Entfernungs-WM x2

4.1.7. Abwehr

Eine Figur welche eine Verteidigungs-Waffe, einen Schild, eine Parade Armschiene, oder eine schwere Rüstung trägt kann Abwehren. Ist der Erfolg der Probe höher wie die Probe des Angreifers, so hat die Abwehr Erfolg und der Schaden ist Leicht (Würfel-Minimum). Abwehren kostet 1 AKP pro RD und wird EINMAL gewürfelt und legt den SG für normale Treffer, bis zur nächsten Handlung fest. Bei jeder erfolgreichen Abwehr verlieren Rüstungen (Waffen/Schilde) 1 T-P Struktur (pro Kampf 1 S-P (Stress-Punkt)).

Hierbei sind nicht alle Verteidigungen gleich gut.

Verteidigungs-Waffen und Parade Armschienen sind gut gegen Einhändige Nahkampf-Waffen (WM+0)

Und schlecht gegen Zweihändige Nahkampfwaffen (WM -2) und miserabel gegen Schusswaffen. (WM-4)

Schilde sind gegen alle Nah und Fernkampfangriffe gleich gut (WM+0)

Schwere Rüstungen sind gut gegen Zweihändige Nahkampf-Waffen (WM+0), schlecht gegen einhändige Nahkampfwaffen (WM-2) und miserabel gegen Fernkampf (WM-4).

4.1.8. Ausweichen (Rüstungs-WM x2 beim Ausweichen)

Eine Figur, welche nicht abwehrt, sich aber bewegen kann, kann ausweichen. Es erfolgt eine Probe pro Angriff. Ist der Erfolg der Probe höher wie die Probe des Angreifers, so hat die Abwehr Erfolg und der Schaden ist Leicht (Würfel-Minimum). Leider behindert Rüstung das Ausweichen zusätzlich und der Rüstungsmalus wird verdoppelt.

Ausweichen kostet 1 AKP von DIESER Handlung bei Gelegenheitsangriffen oder der NÄCHSTEN Handlung bei normalen Angriffen für jeden einzelnen GEGNER (Freundtreffer zählen leider aber auch) der die Figur trifft.

Für den 1 AKP bewegt sich die Figur 1 Feld nach Wahl des ausweichenden Kämpfers. Am Boden Liegend kann nicht ausgewichen werden.

(Wenn eine Figur mehrfach gegen einen Gegner ausweicht darf sie trotzdem nur beim ersten Ausweichen sich bewegen, es sei denn sie hat eine Fähigkeit die ihr anderes erlaubt.)

4.1.9. Hilflos

Eine Figur, welche entweder keine AU-P mehr besitzt, oder deren AK-P Maximum auf 0 gesunken ist, oder die weder Abwehren noch Ausweichen kann oder die gefesselt ist, gilt als hilflos. Alle erfolgreichen Angriffe sind automatisch normale Treffer und Nahkampfangriffe sind mit WM+4 und Fernkampfangriffe mit WM +2 erleichtert.

4.1.10. Handgemenge

Um sich auf einen Gegner zu stürzen (2 AKP) muss man sich im Nachbarfeld zu der Figur befinden mit der man ins Handgemenge will und ansagen, das man sich auf den Feind stürzt. Dieser erhält sofort einen normalen Gelegenheitsangriff.

Ist der Gelegenheitsangriff erfolgreich (leicht oder normal), so endet der Versuch das Handgemenge zu beginnen erfolglos. Ansonsten wird eine Nahkampfprobe gegen SG 20 durchgeführt, welcher keinen Schaden verursacht. Ist er schwer, so stürzen beide auf den beiden Feldern zu Boden und balgen sich. Es können nur Waffenlose Angriffe, angewachsene Krallen und Gebisse oder kleine Waffen wie Dorne und Messer eingesetzt werden. Alle anderen Waffen verursachen WM-2 auf alle Erfolgsproben wenn sie nicht fallen gelassen werden.

Jeder der Zusätzlich teilnimmt kann sich ohne Erfolgsprobe in das Handgemenge werfen welches 1m² pro Teilnehmer Platz benötigt. Im Handgemenge gibt es kein Ausweichen und das Treffen gegen Gegner darin sind um WM +2 erleichtert (am Boden) Dafür gibt es keinen Kontroll-Bereich.

Aus dem Handgemenge lösen (2 AKP) ist schwierig. Es wird angekündigt und jeder andere im Handgemenge darf einen Gelegenheitsangriff durchführen. Dann erfolgt eine Probe auf Abwehr oder Ausweichen (hierfür erlaubt) gegen SG (20+ Anzahl der Beteiligten welche das Handgemenge weiterführen wollen. Maximal 30). Hat die Probe Erfolg hat die Aktion geklappt und derjenige steht an zufälliger Stelle neben dem Handgemenge und kann sich weg bewegen.

Aus dem Handgemenge dürfen Figuren im Nachbarfeld angegriffen werden, oder auch ins Handgemenge gezogen werden (wie Handgemenge anfangen).

Von außen ins Handgemenge schlagen ist entweder „leicht“ (WM+2) wobei per Zufall ermittelt wird wer getroffen wird, oder „schwer“ (WM-4) wenn man einen Bestimmten Feind treffen will.

Im Handgemenge fest halten bedeutet einen RINGEN Nahkampfangriff (3 AKP) der keine LP-Verluste verursacht wenn er schwer trifft, sondern den anderen Behindert um WM-(1 pro 2 Schadenspunkte (leicht oder normal)) auf Erfolgsproben. Hierbei wird der WM aufaddiert und hält nur solange weiter fest gehalten wird. (keine Probe, kein weitere Schaden, aber der Angreifer benötigt jede RD 3 AKP dafür.) Die WMs können sich bis zu einem Maximum von WM -10 aufaddieren. Der Gefangene kann versuchen diese zu brechen mit einer Probe Ringen (2 AKP) Gegen SG 20. Schafft er dies endet der Haltegriff (1 Brechen pro Angreifer ist notwendig)

4.1.11. mehrfach Feuer

Wenn die Angriffs Probe eines Angriffes mit mehreren Kugel trifft, so wird der Wert der 2 ten Kugel gesenkt und diese trifft nur wenn der Wert den SG immer noch erreicht. Eine Abwehr/ Ausweichen Probe reicht für alle Kugeln, und wandelt alle Angriffe in leichte Treffer um, welche ein Treffer Ergebnis Gleich oder schlechter Abwehr-Probe aufweisen. Aber Abwehr Waffen bekommen von jedem Angriff Schaden.

Einzelschuß ist 1 Angriff mit WM +0

Halbautomatisches Feuern sind bis zu 3 Kugeln mit WM-2 und WM-2 pro Folgekugel.

Feuerstoß sind 4 Kugeln mit WM-2 und WM-1 pro Folgekugel.

Salve sind 1W6+4 Kugeln mit WM-3 und WM-1 pro Folgekugel.

Einschüssige Waffen können immer nur einen Schuss pro RD abgeben. Sie können also keine Feuerstöße oder Salven abgeben.

Halbautomatische Waffen können pro RD sowohl [Halbauto x1] einzelne Schüsse abgeben, als auch 1 mal Halbautomatisch Feuern.

Vollautomatische Waffen können pro RD bis zu 2 Feuerstöße, oder auch 1 Salve abgeben.

Statt normalem Feuer auf 1 Ziel kann auch auf einen Bereich geschossen werden von 3x3m in der mit jeder 1 mal angegriffen werden kann bis zum Maximum an Kugeln. Auch hier werden alle Folgeangriffe jeweils immer weiter erschwert.

Statt normalem Feuer kann auch Streufeuern geschossen werden um besser zu Treffen. Es trifft nur 1 von 4 Kugeln, aber statt WM-2/WM-3 wird daraus ein WM+0 und WM-2 pro Folgekugel. Alle anderen gehen automatisch fehl und können zufällige Treffer anrichten.

4.1.12. zufällige Treffer.

Kugeln die fehl gehen können jemanden anderes treffen. Wenn 1m neben dem Ziel, oder 1m neben der Feuerlinie ein anderer steht, so wird für jeden Angriff ein Wurf mit 1W20 +(1 x Anzahl der Personen, maximal +10) + (1 x Anzahl der Fehlgehenden Kugeln, maximal +4) durchgeführt, der bei Erfolg eine (oder mehr) zufällige Figuren trifft, welche gegen SG 20 Abwehrt (nicht den Wert der Probe) Pro angefangenen 4 Kugeln wird eine zufällige Figur 1 mal getroffen, wobei die restlichen Kugeln harmlose Stellen treffen (Boden, decke, Wände, Fahrzeuge, Reifen usw) Gerade Autos am Straßenrand scheinen manchmal so etwas fast magisch an zu ziehen.

4.1.13. Granaten werfen

Granaten werden gerollt (3 AKP WM+1, Reichweite [ST x1] m) oder geworfen (AKP 2, Reichweite entsprechend Granaten-Info) und Treffen im Zielgebiet auf und rollen dort herum (zufällige Richtung 1W4 Felder + 1W4 Felder pro Punkt Misserfolg bei der Erfolgsprobe, max 6W4 Felder) und explodiert dort eine RD später. Jeder im Zielgebiet kann versuchen sie zu ergreifen (Nahkampf SG 20, AKP 3) um sie weiter zu werfen. Hierbei ist es aber Zeit knapp. Der erste hat WM-2 zum Greifen und werfen, Bei jedem folgenden Steigt der Malus um WM-2

Alle im Zielgebiet dürfen versuchen den Schaden abzuwehren oder aus zu weichen gegen eine SG 20 und erhalten Einen WM + X durch Deckung. Keine Deckung, aber am Boden liegend WM+2 (Abwehr) Mauern geben zusätzlich noch Rüstungs-Bonies für diesen Schaden.

Viertel Deckung WM +1	RK+0
Halbe Deckung WM +2	RK+1
Dreiviertel Deckung WM+4	RK+2
Volle Deckung WM+10	RK+3

Bei Bomben/Granaten bei denen die Reichweite gewürfelt wird, ist das kleinste Würfelergbnis innen und das größte Außen zu sehen.

4.1.14. gezielte Angriffe

Gezielte Angriffe haben einen SG von 30 statt 20 und bei einem schweren Treffer verursachen sie zusätzlichen Schaden, wie ein Kritischer Erfolg. D.H. Sie WÜRFELN auf der Tabelle für kritischen Erfolg. Sie machen NICHT automatisch max Würfelschaden.

4.1.15. Besondere Angriffe

Haben prinzipiell einen SG von 20 und einen WM -4
Sie richten normalen Nahkampfschaden an solange sie leicht sind, und bei normalen Treffern verursachen sie statt LP Verlusten einen Zusatzeffekt. Sie dürfen mit Waffenlosen oder Körperwaffen Fertigkeiten durchgeführt werden. In Ausnahmefällen auch mit bewaffnetem Nahkampf oder sogar Fernkampf (gesunder Menschenverstand)

Entwaffnen.	Die Waffe fliegt 1W6m in eine zufällige Richtung.
Umwerfen.	Das Ziel stürzt zu Boden (maximal gleiche Größe)
Stehlen	Ein Gegenstand der in einer Scheide / Holster, am Gürtel oder sonst wie offen getragen wird, wird entwendet.
Schalten	ein Gerät das außen getragen wird kann aktiviert / deaktiviert werden, oder ein Robbot-Sicherheits-Schalter gedrückt werden.
Blenden	Dem Ziel wird etwas auf die Sichtscheibe oder Augen gerieben. Pro RD steht dem Ziel eine Probe GL zu um sich etwas aus den Augen zu wischen SG 20 oder die Sichtscheibe

frei zu machen SG 10.


4.1.16. Feuerbereiche [Zusatzregeln]

Als Infanterist sind nur wenige Waffen auf die Brust montiert und haben eingeschränkte Feuerbereiche. Der Einfachheit halber wird davon ausgegangen das alle Waffen in Händen gehalten werden, die Arme nicht irgendwie arretiert sind und der Oberkörper sich auch ohne arthritische Probleme drehen kann.

Somit hat eine Figur also ein 360° Feuerfeld.

Sollte es dazu kommen, das Feuerbereiche benötigt werden, weil es diese oben genannten oder andere Gründe dafür gibt, sollte man auf diese Zusatzregeln zugreifen.

Es gibt folgende Bereiche.:

& L	F	F	F	F	F	F	F	& R
L	& L	F	F	F	F	F	& R	R
L	L	& L	F	F	F	& R	R	R
L	L	L		R	R	R	R	R
L	L	L & H	H	& H	R	R	R	R
L	L & H	H	H	H	H	& H	R	R
L & H	H	H	H	H	H	H	& H	R

F = frontal
L = Links
R = rechts
H = Hinten

Der Torso kann um 45° gedreht werden und der der Kopf kann um weiter 90° gedreht werden.

Also haben Torso Waffen den Feuerbereich F
 Und Kopfwaffen den Feuerbereich F und L oder R

Armwaffen haben den Feuerbereich L oder R und den Feuerbereich F

H kann nur nach einer 90°

Drehung angegriffen werden. Hierbei ist es egal das die Beine eigentlich in eine andere Richtung zeigen. Diese Torsodrehung kann nebenher (o AKP wenn in einer Bewegungsaktion) erfolgen.

Eine Waffe in eine Schießscharte zu legen reduziert das Feuerfeld auf einen (manchmal 2) Bereich (meist F & eine Seite) erlaubt aber aus Deckung heraus an zu greifen.

4.2. Schaden erleiden

4.2.1. Rüstungswerte

Es gibt 4 Arten von Schäden

Ballistik - Wucht Waffen und Explosionsschaden.

Hitze- Feuer- und Strahlen-Schäden.

Elektro - Strom-Schaden, Elektromagnetische Waffen.

Kinetik - Stichwaffen und scharfe Schnitte.

Jede Waffe kann eine oder mehrere davon verursachen.

Desintegrator Elektro & Kinetik

Disruptor Hitze & Kinetik

Einhand Klingen Kinetik

Einhand Schlagwaffen Ballistik

Energie Explosionen Elektro

Energiefeld Klingen Kinetik

Energie Klingen Hitze

Energie-Strahl Elektro

Flammer Hitze

Laser Hitze

Paralysator Elektro

Phaser Hitze & Elektro

Plasma / Fusion / Blaster Hitze & Ballistik

Projektil / Nadeln / Bolzen Kinetik

Schrot Ballistik

Splitter Explosionen Kinetik

Spreng Explosionen Ballistik

Stichwaffen Kinetik

Thermal Explosionen Hitze

Zweihand Klingen Kinetik & Ballistik

Zweihand Schlagwaffen Ballistik & Ballistik

Schäden werden jeweils einzeln gegen die Rüstungswerte gerechnet. Somit können auch Waffen vorkommen die 2 gleichartige Schäden machen, welche jeweils einzeln gegen die Rüstungswerte gerechnet werden.

4.2.2. Normale Waffen

Normale Waffen richten sich gegen ein einzelnes Ziel und bei einem Erfolgreichen Angriff erfolgt die Abwehr / das Ausweichen gegen das Ergebnis der Erfolgsprobe des Angreifers.

4.2.3. Flächen-Waffen

Flächenwaffen oder Explosionen können wie Fernkampf abgewehrt oder ausgewichen werden. Der SG ist jedoch nicht der Erfolgswurf des Angreifers, sondern ein fester SG. Sofern der nicht festgelegt wurde gilt SG = 20. Es wird jeder innerhalb der Reichweite betroffen. Bei Bomben/ Granaten bei denen die Reichweite gewürfelt wird, ist das kleinste Würfelergebnis innen und das größte Außen zu sehen.

4.2.4. Schildschaden

Schutzschilder, welche getroffen werden (um ein Ziel zu treffen welches sich darin befindet), schützen mit ihrer jeweiligen RK gegen den eintreffenden Schaden.

Wird das Schild durchschlagen, weil $RK = 0$ ist, kostet das 1 TP-Schild. Hat das Schild mehr oder gleich RK als der entsprechende Schaden und hält diesen somit komplett auf, so verliert es auch nur 1 TP. Wird das Schild hingegen durchschlagen so verliert es so viele TP wie es vom Schaden neutralisiert.

Schilder die zum Abwehren eingesetzt werden, neutralisieren zwar bei Erfolg allen Schaden, verlieren aber 1 TP für jeden TP der neutralisiert wurde.

Schutzschilder verringern Schaden bevor er gegen AU-P gerechnet wird.

4.2.5. Panzerungs-Schaden

Panzerung / Rüstung welche getroffen werden schützen mit ihrer RK gegen den eintreffenden Schaden.

Wird die Panzerung durchschlagen, weil die $RK = 0$ ist oder weil eine Durchdringungschance erfolgreich war, kostet das 1 TP-Panzerung. Hat die Panzerung mehr oder gleich viel RK als der entsprechende Schaden und hält diesem somit komplett auf, so verliert sie 1 TP-Panzerung. Wird die Panzerung hingegen durchschlagen, so verliert sie so viele TP wie sie an Schaden neutralisiert.

Panzerungen die zur Abwehr eingesetzt werden (Rüstungsparade), so verliert sie pro Angriff den sie abwehrt (deren SG die 20 schafft) 1 TP-Panzerung.

Panzerungen schützen vor AU-P Schaden, weil sie den Schaden senken bevor die AU-P gesenkt wurden.

Durchdringung ist erfolgreich, wenn das Würfelergebnis die RK übertrifft. Dann wird für diesen Angriff die RK mit 0 gerechnet.

4.2.6. Körper-Schaden

Schaden, welcher Schilder und Panzerung durchdrungen haben verletzen (L-P) oder beschädigen (T-P) den Körper / Rumpf. Für jeden Schadenspunkt der ankommt wird 1 L-P/TP-Rumpf verletzt. Für jeden L-P der Verletzt wird, wird auch 1 AU-P verletzt. Bei TP-Rumpf passiert das nicht, da diese Kombattanten normalerweise keine AU-P besitzen.

Wird mit einem einzelnen Schaden mehr L-P-Schaden verursacht als das Ziel KO hat (im allgemeinen 4), so erfolgt ein „schwerer Schaden Effekt“, der zusätzliche Effekte anrichtet.

Ballistik bricht Knochen. Das kostet 1 AKP bis geheilt, plus einen (Verletzungs-) WM—1 bis versorgt. Knochenbrüche heilen Langsam.

Kinetik verursacht Blutungen. Dies kostet 1 LP pro 1 min, oder pro 10 min so lange ruhig am Boden liegend UND 1 AU-P pro RD, bis die Blutung versorgt ist. Blutungen heilen relativ schnell und L-P Heilung heilt auch jeweils 1 Blutung pro Heilung von 1+ L-P . Spätestens wenn die Figur volle L-P besitzt sind alle Blutungen geheilt.

Hitze verbrennt Haut. Das gibt einen (Verletzungs-) WM—1 auf Erfolgswürfe bis geheilt plus einen weiteren (Verletzungs-) WM—1 bis versorgt. Verbrennungen heilen Langsam.

Elektro verletzt innere Organe. Das kostet 1 AKP, bis geheilt plus einen WM—1 bis versorgt. Organ-Verletzungen heilen sehr langsam.

Bei mehr TP-Schaden als das Ziel KO (oder Kategorie x5) erleidet das Ziel einen WM—1 durch Bauteilschäden auf alle Handlungen bis zu einem Maximum von WM—10. Danach verliert das Ziel entweder 1 AKP oder 1 Fahrzeug-Aktion (solange diese nicht aufgebracht werden sind andere Fahrzeugaktionen nur als automatische Handlungen möglich)

4.2.7. Leichte Treffer (erfolgreiche Abwehr / Ausweichen)

Der Schaden der Waffe wird auf das Minimum-Würfelergebnis festgesetzt und nicht gewürfelt.

Erst trifft er den Schild, danach die Panzerung und zuletzt den Körper. Der Schaden, welche die Schilde und Panzerung passiert, kann mit AU-P aufgefangen werden, sofern noch welche vorhanden sind. Stehen diese nicht zur Verfügung, weil sie verbraucht oder nicht existent sind, so werden danach L-P oder T-P verletzt.

4.2.8. normale Treffer (erfolglose Abwehr / Ausweichen)

Der Schaden wird normal gewürfelt.

Erst trifft er den Schild, danach die Panzerung und zuletzt den Körper. Der Schaden, welche die Schilde und Panzerung passiert, verletzt L-P und T-P. Für jeden L-P der verletzt wird, wird auch ein AU-P verletzt. Sind AU-P verbraucht so verbleiben die AU-P auf Null.

4.2.9. Kritische Treffer / Abwehr

Wird beim Angriff eine 20 gewürfelt, so wird der Schaden auf das Würfelmaximum gesetzt. Zusätzlich erfolgt eine Erfolgsprobe Glück gegen SG 20. (WM+ = GL)

Ist diese Probe auch erfolgreich, so wird der Würfelwurf für den Angriff auf 30 gesetzt. Es ist also sehr schwer ihn ab zu wehren. Zusätzlich wird entsprechend der Tabelle für kritischen Schaden gewürfelt und hat Effekte. Dies erfolgt zusätzlich zum möglichen Schweren Schaden.

Ist eine Abwehr trotzdem erfolgreich, so kann sie den Schaden auf das Würfelminimum setzen und verhindert auch den kritischen Schaden.



War die Abwehr eine gewürfelte 20, so darf eine Erfolgsprobe Glück SG=20 für jeden geworfen werden der gegen diese EINE Abwehr angreift. Hat der Glückswurf erfolg so treten die jeweils gewürfelten Effekte der Tabelle für kritische Abwehr Erfolge ein.

Schwere Rüstung schützt vor kritischen Treffern dieser Tabelle vollkommen. Sie Verhindert aber nicht den Schweren-Schaden-Effekt. Module in externen Plätzen bei Gefechtssystem-Qualität / doppelte Module hingegen werden trotzdem beschädigt, denn sie liegen außerhalb der schweren Panzerung.

4.2.10. Ausdauer Schaden & Erholung

Bedeutet Erschöpfung, oder Prellungen und regeneriert schnell. Pro Tag kann eine Figur WI x 1 h Ausruhen. Danach ist nur noch herumlungern möglich. Schlafen zählt auch als Ausruhen. Leichter Dienst auch als Herumlungern.

Pro h Regeneriert (normale Regeneration) ein sich Ausruhender [Durchhalten] AU-P (KO + Einzel-Fertigkeitsstufen + Klassenstufen+ Talent/Fähigkeits-Bonus).

Ein herumlungender regeneriert pro Stunde 2 AU-P.

Solange noch mindestens 1 AU-P vorhanden ist, kann die Figur voll agieren. Sind die AU-P auf Null gefallen, so wird die Figur hilflos (keine Abwehr / Ausweichen) und erleidet (Verletzungs-) WM -4 auf alle Erfolgsproben durch Erschöpfung. Wer diesen „Null- AU-Punkt“ erreicht weiß, dass er verloren hat und wird normalerweise fliehen.

4.2.11. Lebenspunkte Schaden

Bedeutet Wunden, und schlimme Verletzungen, welche langsam (normale Regeneration) mit 1 LP pro Tag heilen. Der Einfachheit halber wird der LP immer um Mitternacht gut geschrieben. „Versorgte“ Wunden heilen auch dann, wenn die die L-P Regeneration ausgefallen ist (z.B. durch Vergiftung). Hierbei muss jeder nicht jeder L-P einzeln versorgt werden, sondern es reicht eine „Versorgung“ für alle L-P Verluste die jemand bis zu dem Zeitpunkt erhalten hat. Später erfolgende L-P Verluste beenden den Status der Versorgten Wunde für alle L-P.

Wenn die LP zur Hälfte verletzt sind, so ist die Figur „taumelnd“, Was bedeutet, das sie 1 AKP verliert und erleidet einen (Verletzungs-) WM-2 auf alle Erfolgsproben. Zusätzlich kann sie auch nicht Dauerlauf, Rennen oder Sprinten. Mit Hilfe eines Freundes kann er zusammen Dauerlauf schaffen. Wer diesen „Halbes Leben-Punkt“ erreicht, weiß dass er nutzlos ist und versucht normalerweise sich zurück zu ziehen.

Wenn die LP zu 90% verletzt sind, so ist die Figur „am Boden“, was bedeutet, das sie 2 AKP verliert und erleidet einen (Verletzungs-) WM-4 auf alle Erfolgsproben. Zusätzlich kann sie auch nicht Gehen, Dauerlauf, Rennen oder Sprinten. Mit Hilfe eines Freundes kann er zusammen gehen schaffen. Wer diesen „am Boden“ erreicht, weiß dass er bald sterben wird und wird um Hilfe jammern, oder weg kriechen.

Wenn die LP zu 100 % oder mehr verletzt sind, so ist die Figur „bewusstlos“, was bedeutet, das sie nichts tun kann und hilflos ist.

Bis zu [RTW-Krankheit] x 1 LP kann die Figur darüber hinaus verlieren und sich dabei stabilisieren. Sie gerät in einen Schock Zustand und darf für jede Blutung eine Probe KO gegen SG 20 durchführen um die Blutung zu stoppen. Diese Probe darf jedes Mal erfolgen wenn ein LP verloren wird. (zum Glück liegt sie am Boden und verliert nur alle 10 min einen L-P pro Blutung.) Einmal gestoppt blutet die Blutung erst weiter wenn derjenige stark bewegt wird.

Jenseits der „Todesgrenze“ setzt die Lebensfunktion aus. Erste Hilfe mit einem SG [LP im Minus], kann diese aufrechterhalten. Das Aufrechterhalten dauert entweder Probe = SG „solange Wiederbelebung durchgeführt wird“ oder 1 Stunde pro Punkt höher als SG. (Medizinische Lebensrettungs-Systeme können die Körperfunktionen auch andauernd aufrechterhalten, was Zeit zum heilen gibt.) Erst wenn die LP wieder oberhalb der Todesgrenze liegen stabilisiert sich der Verletzte.

Eine Probe Selbstbeherrschung erlaubt für 10 RD zu handeln als wären die Verletzungen geringer (4.2.12.1. & Schmerzen & Wunden Unterdrücken).

4.2.12. Schwere Schäden

Sind die schlimmen Verletzungen, welche nicht ohne Hilfe oder Talent heilen. Egal wie schlimm alle Verletzungen sind 1 AKP bleibt als Minimum immer übrig.

Gebrochene Knochen (kostet 1 AKP bis geheilt und WM-1 bis versorgt) müssen gerichtet werden und heilen dann in [20 minus KO] Tagen.

Welcher Knochen wurde gebrochen?

**W10 = 1-2 Arm / 3 Hand / 4-5 Bein / 6 Fuß
/ 7 Becken / 8 Rippe / 9 Kiefer / 10 Schädel**

Blutungen (blutet 1 LP pro 1 min (oder 10 Minuten still liegend) & 1 AU-P pro RD) müssen verbunden werden oder magisch geheilt. Sobald 1 LP geheilt wird, endet „eine“ Blutung permanent. Sie können aber auch *Verbunden* (versorgt) werden mit Erste-Hilfe SG 20 (1 Probe pro Blutung) 10 AKP oder *zugehalten* SG = 15 mit 2 AKP/ RD

Verbrannte Haut (gibt einen (Verletzungs-)WM-1 auf Erfolgswürfe bis geheilt und einen (Verletzungs-) WM-1 bis versorgt) heilt deutlich schlechter und pro WM dauert es [20 minus KO] Tage. Hauttransplantationen sind hier hilfreich.

Verletzte Innere Organe (kostet 1 AKP bis geheilt und einen (Verletzungs-) WM-1 bis versorgt) heilen am schlechtesten und pro AKP dauert es [40 minus KO] Tage und hat nur Erfolg wenn eine Probe KO gegen SG 20 erfolgreich ist. Schlägt diese fehl, helfen nur noch Ersatz-Organ. Dies macht Elektro Verletzungen zu den langfristig schlimmsten.

Welches Organ ist betroffen?

**W10 = 1-3 Lunge / 4-5 Magen / 6 Darm / 7 Leber
/ 8 Niere / 9 Auge / 10 Herz**

Versorgen ist eine recht schnelle medizinische Betreuung vor Ort. Eine Heilung beinhaltet eine Versorgung zum Zeitpunkt der Heil-Anwendung, oder wenn diese nie erfolgte, zum Zeitpunkt der abgeschlossenen Heilung.

4.2.12.1. Schmerzen & Wunden Unterdrücken

Wesen mit starker „Selbstbeherrschung“ können die Auswirkung von Wunden unterdrücken. Hierbei muss nur eine probe gewürfelt werden zu Begin. (SG 20 mit allen WM)

Es bedarf 1 AKP plus 1 AU-P pro RD und eine Probe zu Anfang um 2 Punkte WM-Malus und 1 AKP-Verlust zu neutralisieren.

Verletzungs-WM und Paralyse-WM addieren sich auf. Erreichen sie die erste Grenze (WM-4), so wird einmal pro WM-Veränderung eine Probe Selbstbeherrschung nötig. Versagt sie, werden die AKP halbiert (aufgerundet und min 1 AKP bleibt übrig) und bei einer Chance auf Überleben normalerweise auch aufgegeben.

Pro WM-1 mehr steigt der SG um 5.

WM-4 = SG 10 WM-5 = SG 15

WM-6 = SG 20 WM-7 = SG 25

WM-8 = SG 30 WM-9 = SG 35

Bei WM-10 steigt das Gehirn aus, und sogar Schmerzzimmune Wesen (z.B. Robotter) fallen um und sind *bewusstlos*.

Verkleinert sich der (negative) WM, so *darf*, aber *muss nicht* erneut gewürfelt werden. Vergrößert sich der (negative) WM, so *muss* jedes mal neu gewürfelt werden. Das kann bedeuten, ein Versagen zu überstehen wenn einem weiter weh getan wird (*in die Ecke gedrängt* Prinzip).

4.2.12.2. Paralysatoren

Paralysatoren müssen 1 L-P Schaden verursachen um WM zu erzeugen. Sie sind *völlig wirkungslos gegen Robotter*, nicht aber gegen Cyborgs. Ionisatoren müssen 1 T-P Schaden Verursachen um WM zu erzeugen. Sie sind *völlig wirkungslos gegen Lebewesen*, nicht aber Cyborgs. Da Robotter keine AU-P haben, haben die Waffen stattdessen einen Durchschlag von W[Schaden x1].

4.2.13. Schutzschirme

Sind aufgebaut und senken den Schaden von Fernkampfangriffen entsprechend ihren Schild-RK Werten . Die TP des Schutzschildes sinkt entsprechend der Schildschaden Regeln (4.2.4. Schildschaden). Der Restliche Anteil verursacht normal Schaden.

NUR Schutzschirme zu Treffen ist leicht (WM +4) und Kugeln durchschlagen sie ohne darin jemanden zu treffen. Will man hingegen das Ziel im Schild treffen sind das normale Angriffe.

Ein Bediener kann eine Probe Schutzfeldtechnik gegen den Erfolg des Angriffswurf machen, um den gesamten Schaden eines Angriffes mit dem Schild ab zu fangen. Er muss das Schutzschild 1 mal bedienen pro RD, (3 AKP) Die Eine Probe pro RD ergibt den SG für normale Treffer für alle Angriffe auf dieses Ziel.

Kleine Schutzschirme haben meist einen Durchmesser von 3 Feldern (1m Radius) und schützen so nicht vor Angriffen aus allen 8 angrenzenden Feldern. Ihre Höhe ist meist 4m was bedeutet, dass es auch oben und unten 1m Distanz der Figur zum Rand des Schutzschildes gibt.

4.2.14. Gifte und Krankheiten

Sind besonders tückisch.

Vergiftungen (Blut-Gifte) erfolgen automatisch bei schweren Treffern die LP-Schaden verursachen, oder wenn die Figur das Gift isst oder einatmet. Nur eine „Gift Immunität“ oder eine „Gift-Resistenz SG XX“ schützt hier vor. Solange nicht anders angegeben, haben Gifte eine Wirkzeit von 6h.

Krankheiten erlauben einen Widerstandsprobe im Vorhinein.

Die Probe RTW-Krankheiten wehrt die Krankheit ab, sobald sie den SG der Krankheit erreicht. Solange nicht anders angegeben haben Krankheiten eine Wirkzeit von 24h

Von da an wirkt das Gift / die Krankheit und richtet Schaden an.

Nach einer normalen Wirkungszeit wird der SG um 5 gesenkt und erneut gewürfelt. Dies wird jeweils pro Wirkungszeit fortgeführt bis eine Widerstandsprobe Erfolg hat und die Wirkung endet. Die Widerstandsprobe RTW-Gifte / RTW -Krankheit gegen den SG und deren Versagen führt zur allgemeinen Wirkung von Giften / Krankheiten sowie zur speziellen Wirkung dieser Krankheit / Gift.

Allgemeine Wirkung von Giften / Krankheiten (oder Nahrungsmangel) Jede Vergiftung und jede Krankheit belastet den Körper, der versucht sie ab zu wehren. Die AU-P Regeneration wird halbiert, und die LP und Attribut Regeneration setzt aus.

Spezielle Wirkung von Giften und Krankheiten

Ist nicht Additiv, sondern eine Wirkung deren Dauer verlängert wird. Die Schäden bleiben auch nach Ende der Vergiftung / Krankheit bestehen bis sie abgeheilt sind. (Attribute regenerieren um 1 pro Tag).

[Nicht näher spezifizierte (natürliche) Gifte & Krankheiten.]

(Konstruierte Drogen können stark abweichen)

	Max Schaden	Gift	Krankheit
Bis 9	Attributsverlust 1	max 1 Stunde	max 1 Tag
SG 10	Attributsverlust 1	max 1 Stunde	max 1 Tag
SG 15	Attributsverlust 2 bis 1	max 2 Stunden	max 2 Tage
SG 20	Attributsverlust 3 bis 1	max 4 Stunden	max 3 Tage
SG 25	Attributsverlust 4 bis 1	max 6 Stunden	max 4 Tage
SG 30	Attributsverlust 5 bis 1	max 8 Stunden	max 5 Tage
SG 35	Attributsverlust 6 bis 1	max 10 Stunden	max 6 Tage

Mögliche Attribute sind.

GE / GL / IN / KO / ST / WA / WI

Der maximale SG beträgt 35 und KO welche auf „null“ sinkt ist Lebensgefährlich. Jeden Tag wird eine Probe auf WI gegen SG 10 notwendig um nicht zu sterben.

4.2.15. Rüstung, Hautrüstung & B-AKP

Rüstung ist ein Schutz der angelegt wird. Jeder Schaden der absorbiert wird, bedeutet das diese Rüstung Schaden nimmt und die TP-Panzerung gesenkt werden. Bei 50% Beschädigungen sinkt die Rüstungsklasse ALLER 4 Schadensarten um 1.

Es ist erlaubt eine Rüstung plus 1 Rüstungsverstärkung an zu legen. Jede dieser Verstärkungen erhöht die gesamten TP der Rüstung, den gesamten WM -Malus und die B-AKP. Folgende Schäden beschädigen zuerst die Zusatzrüstungen, welche einzeln TP-Panzerung verlieren. Bei 50% TP sinken die RK um je 1 und bei 100% verschwindet der Schutz ganz.

Zwei Rüstungen ÜBEREINANDER an zu ziehen ist prinzipiell möglich. Die äußere schützt hauptsächlich und wird zuerst beschädigt. Was diese durchdringt wird dann separat gegen die Zweite gerechnet.

Die innere Rüstung muss entweder Fell, Hautpanzerung oder Kleidung sein, um problemlos tragbar zu sein. Ist das innere eine Rüstung, so erleidet der Träger zusätzliche WM-x und X B-Akp. Leichte Rüstung X=1, Mittlere Rüstung X=2 und schwere Rüstung X=3.

WM-X werden auf Jede Fertigungsprobe und Attributprobe angewendet. Also auch auf RTW, Geistige Fertigkeiten und Glück. Nicht angewendet werden sie auf reine Zufallschancen.

B-AKP (Benutzte Aktions-Punkte) sind etwas sehr unangenehmes. Sie sind JEDE RD (Runde) benutzt und stehen für nichts mehr zur Verfügung. Schwer gerüstete riskieren also „hilflos“ zu werden weil sie keine AKP mehr haben. Falls so etwas eintritt erlaubt eine Fertigungsprobe „Rüstung tragen“ gegen SG 20 diese um 1 Rüstungsteil zu verringern in 1 W6 RD. Hilfe von außen (3 AKP) senkt die zeit auf 1 RD. B-AKP können durch die Fertigkeit Rüstung tragen gesenkt werden.

Hautrüstung kann medizinisch geheilt werden, wobei 1 TP-Haut einem L-P gleich gesetzt wird. Sie heilt parallel zu den L-P, falls sie nicht behandelt wird und Heilmagie heilt „zusätzlich“ die gleiche Menge an TP-Haut. Auch diese B-AKP können mit „Rüstung Tragen“ ausgeglichen werden. Das Ausziehen hingegen ist ein umfangreicher chirurgischer Eingriff der als „Kürschnern“ bekannt ist und erlaubt sie jemand anderem als „weiche“ (aber tote) Rüstung zur Verfügung zu stehen.

4.2.16. Waffen & Rüstungs-Beschädigungen

Diese Erweiterten und Zusatzregel finden sich im Kapitel Konstruktion 8.6.1. Zustand von Waffen. Sowie 8.6.4. Zustand von Rüstungen

4.3. Kampftabellen

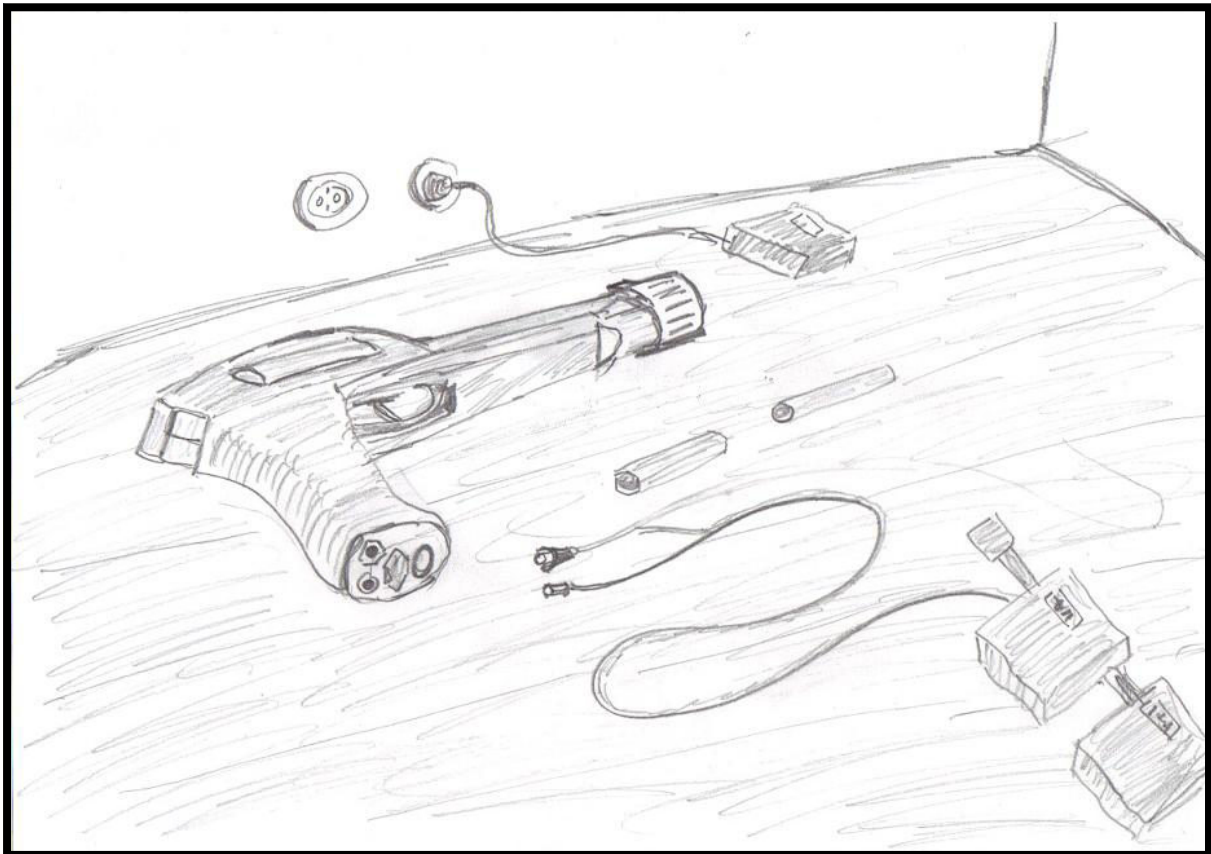
Die „Kritischen“ Kampftabellen werden benutzt, wenn im Kampf beim Erfolgswurf eine „20“ gewürfelt wird und dann eine zusätzliche Erfolgsprobe GL (Glück) gegen SG 20 einen Erfolg zeigt.

Die „fatale Fehler“ Kampftabellen werden benutzt, wenn im Kampf beim Erfolgswurf eine „1“ gewürfelt wird und dann eine zusätzliche Erfolgsprobe GL SG 20 keinen Erfolg erzielt (also versagt).

Dies repräsentiert den Stress des Momentes.

Es ist erlaubt diese Tabellen auch dann ein zu setzen, wenn es aus anderen Gründen Stress gibt, aber für das langweilige tägliche Brot sollte darauf verzichtet werden. Grundsätzlich gilt, wenn Spieler oder Meister diese Kritischen und fatalen Ereignisse möchten werden sie angewandt. Es muss nur VORHER geklärt sein.

Gezielte Treffer die Erfolg haben und nicht abgewehrt werden (SG 30) führen zu den gleichen Effekten wie Kritische Treffer. Das heißt das dann der W10 auf der kritischen Tabelle gewürfelt wird.



4.3.1.1. Kritischer Schaden (Erfolg Angriff) [Zusatz-Regeln] (W10) (zusätzlich: bei Gefechts-Systemen fällt 1 Externes Modul aus)

- | | | |
|----|------------------------|---|
| 1 | umgeworfen | Stürzt zu Boden. |
| 2 | Harter Treffer | Der Schaden wird um 1W6 erhöht. |
| 3 | Entwaffnet | Das Ziel verliert seine Waffe, welche 1W6 Felder in eine zufällige (W8) Richtung fliegt. |
| 4 | Rüstungsschwachstelle. | Norm Rüstung schützt nicht hiergegen. |
| 5 | Knie-Verletzung | „#“ Bein-Knochen-Bruch (WM -1)
Kann nicht Dauerlauf, Rennen oder Sprinten. |
| 6 | Handgelenk | „#“ Hand-Knochen-Bruch (WM -1)
Kann die Hand nicht einsetzen. |
| 7 | Solarplexus. | AU-P Schaden wird verdoppelt. |
| 8 | Blutung | „#“ L-P-Verluste 1 LP pro 10 Minuten. |
| 9 | Innere Verletzung | „#“ zusätzlich 1W6 LP Schaden, welcher nicht von Rüstung aufgehalten wird. (bei mehr als KO Schaden geg zusätzliche Organ-Verletzung) |
| 10 | Kopf-Verletzung. | „#“ Schädel-Knochen gebrochen (WM-1)
Bewusstlos für (Schaden x 1) h |
- # Dieser Effekt tritt nur ein, wenn mindestens 1 L-P Schaden verursacht wird. Ansonsten wird daraus 1 L-P Schaden ohne besondere Wirkung.

4.3.1.1. fataler Fehler Angriff [Zusatz-Regeln] (W10)

- | | | |
|-----|-----------------|---|
| 1-2 | zurück gestoßen | Angreifer wird 1 Feld zurück gedrängt |
| 3-4 | Entwaffnet | Der Angreifer verliert seine Waffe, welche 1W6 Felder in eine zufällige (W8) Richtung fliegt. |
| 5-6 | Abgeprallt | Der Angreifer erleidet 2W6 AU-P Schaden. |
| 7-8 | gestoßen | Der Angreifer stürzt zu Boden 1W6 AU-P |
| 9 - | Blöße | Der Verteidiger erhält einen Gelegenheitsangriff |
| 10 | | auf den Angreifer. |

4.3.2.1. Kritischer Erfolg Abwehr [Zusatz-Regeln] (W10)

Kritische Erfolge werden neutralisiert.

- | | | |
|-----|-----------------|---|
| 1-2 | zurück gestoßen | Angreifer wird 1 Feld zurück gedrängt |
| 3-4 | NK Entwaffnet | Der Angreifer verliert seine Waffe, welche 1W6 Felder in eine zufällige (W8) Richtung fliegt. |
| 3-4 | FK Freie Abwehr | diese/nächste Handlung +2 AKP. |
| 5-6 | Abgeprallt | Der Angreifer erleidet 2W6 AU-P Schaden. |
| 7-8 | NK gestoßen | Der Angreifer stürzt zu Boden 1W6 AU-P |
| 7-8 | FK kein Schaden | es tritt auch kein leichter Schaden auf. |
| 9 - | Finte | Der Verteidiger erhält einen Gelegenheitsangriff |
| 10 | | auf den Angreifer. |
- (NK = Nahkampf / FK = Fernkampf)

4.3.2.2. fataler Fehler Abwehr [Zusatz-Regeln] (W10)

- | | |
|----------------------------|--|
| 1—2 zurück gestoßen | Verteidiger wird 1 Feld zurück gedrängt |
| 3—4 Entwaffnet | Der Verteidiger verliert seine Waffe, welche 1W6 Felder in eine zufällige (W8) Richtung fliegt. |
| 5—6 Abgeprallt | Der Verteidiger erleidet 2W6 AU-P Schaden. |
| 7—8 gestoßen | Der Verteidiger stürzt zu Boden 1W6 AU-P |
| 9 – Blöße | Der Angreifer erhält einen Gelegenheitsangriff auf den Verteidiger. |
| 10 | |

4.3.3.1. Kritischer Erfolg Bewegen [Zusatz-Regeln] (W10)

- | | |
|-------------------------|--|
| 1—2 einfach | kostet keine AU-P |
| 3—4 besserer Weg | darf 1 W20m zusätzlich geradeaus laufen |
| 5—6 Haltestange | darf sich während der Bewegung 90° drehen |
| 7—8 Glücksgefühl | erhält 10 RD lang WM+1 auf Bewegen |
| 9 – leichtfüßig | kostet keine AKP |
| 10 | |

4.3.3.2. fataler Fehler Bewegen [Zusatz-Regeln] (W10)

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1—2 Stolpert & Stürzt | 1W6 AU-P Schaden und 1 L-P Ballistik |
| 3—4 Verlorener Ggst | Hat einen Gegenstand verloren |
| 5—6 Hängen geblieben | 1W6 AU-P Schaden und 1 L-P Kinetik |
| 7—8 Verstaucht | bis 10 min Ruhe kosten Bewegungen +1 AKP /RD |
| 9 – Kleidung defekt | Rüstung verliert 10 TP, Kleidung hat großen Riss |
| 10 | |

4.3.4.1. Kritischer Erfolg Erkennen [Zusatz-Regeln] (W10)

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1—2 einfach klar | erkennt L-P, AU-P, AKP. RK, TP-Panzer |
| 3—4 Anführer entd. | Weiß wo/wer der Anführer ist |
| 5—6 verborgene Waffe | findet am Boden eine alte Waffe o.ä. |
| 7—8 Taktisch | erhält 10 RD lang WM+1 auf Erkennen |
| 9 – nebenher | kostet keine AKP |
| 10 | |

4.3.4.2. fataler Fehler Erkennen [Zusatz-Regeln] (W10)

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1—2 FF-Verwechslung | 10 RD lang 50% Freund & Feind zu verwechseln beim Schießen. |
| 3—4 Verlorener Ggst | Hat einen Gegenstand aus der Hand verloren oder das Magazin ausgeworfen. |
| 5—6 Falsche Richtung | 10 RD lang werden Bewegungs-Richtungen mit 1W8 ausgewürfelt |
| 7—8 Halb blind | bis 10 min Ruhe kostet Erkennen +1W6 AKP |
| 9 – etwas im Anzug | Hat „etwas“ im Anzug und muss 1W20 AKP verbrauchen, bis dahin WM-4 |
| 10 | |

4.3.5.1. Kritischer Erfolg Reparatur [Zusatz-Regeln] (W10)

1–2 einfach	repariert auch Fremde Imp.Technik
3–4 bessere Idee	repariert doppelte SP oder TP
5–6 keine Teile	verbraucht keine Ersatzteile
7–8 Glücksgefühl	repariert maximales Würfelergebnis
9 – Nur Dreck	Reparatur SG sinkt für Folge-Proben um –2
10	

4.3.5.2. fataler Fehler Reparatur [Zusatz-Regeln] (W10)

1–2 zu kompliziert	folgende SG steigt um +4 an
3–4 Verlorener Ggst	Ein Werkzeug fehlt WM–1 bis ersetzt.
5–6 Rauch & Feuer	Ein Satz Ersatzteile wird vernichtet.
7–8 Verletzt	jeder beteiligte erleidet 1W6–1 L-P Schaden
9 – Zerstört	Der Gegenstand erleidet 1W6 SP (oder TP x Kat.)
10	

4.3.6.1. Kritischer Erfolg Allgemein [Zusatz-Regeln] (W10)

1–2 einfach	Hat für eine Min einen Moral Bonus von WM+1
3–4 bessere Idee	hat für 1 min 1 mal WM+4 für eine Aktion
5–6 unfairer Vorteil	Darf nicht widerstanden werden (kein RTW)
7–8 Glücksgefühl	Hat für 1 min zusätzlich AKP +1
9 – PLUS-Punkt	Alle im Umkreis bemerken diese heroische Tat
10	

4.3.6.2. fataler Fehler Allgemein [Zusatz-Regeln] (W10)

1–2 zu kompliziert	Hat für eine min einen Moral-Malus von WM–1
3–4 Verlorener Ggst	der benutzte Gegenstand fällt (weg oder aus)
5–6 Gibs mir!	1W6 AKP werden mit Schimpfen verschwendet.
7–8 Verletzt	Erleidet 3W6 AU-P Schaden
9 – MINUS-Punkt	Alle im umkreis bemerken diese schändliche Tat.
10	

4.3.7. Bewegungsaktionen

AKP	AU-P	Jede Aktion (erlaubt 90° Drehung zusätzlich)
1	0	1 FELD in beliebige Richtung GEHEN (bis Faktor 2)
1	0	360° Drehung
1	0	2 m geradeaus GEHEN
2	1 o. 0	6 m geradeaus DAUERLAUF, Probe Durchhalten SG10
3	2 o. 0	12 + [Durchhalten] m geradeaus RENNEN, Probe Durchhalten SG15
4	3 o. 2	20 + [Durchhalten] m gerade aus SPRINTEN, Probe Durchhalten SG20
3	1	Kampf-RENNEN. Darf sich 5 m „beliebig“ bewegen
1	0	6 m geradeaus langsam FLIEGEN
2	1 o. 0	12 + [Körperbeherrschung] m geradeaus normal FLIEGEN Probe Durchhalten SG10
3	2 o. 0	20 + [Körperbeh.] m gerade aus schnell FLIEGEN Probe Durchhalten SG15
2	0	1 FELD geradeaus vor oder zurück KRIECHEN
2	0	1 FELD geradeaus vor oder zurück SCHLEICHEN
1	0	Ausweichen (pro Angriff) [AKP der nächsten Handlung]
+1	1	Springen (Erfolgsprobe Springen SG var)
1	0	Hinknien (zu „Kniend“, maximal Kriechen)
1	0	Hinwerfen (zu „am Boden“, maximal Kriechen)
1	0	Aufspringen (Erfolgsprobe Akrobatik SG 20)
2	0	Aufstehen
3	1	Schnell Klettern 3m Höhe (Erfolgsprobe Klettern SG var)
6	0	Vorsichtig Klettern 1m Höhe (WM+2)
2	0	Herunterklettern 3m Höhe (Erfolgsprobe Klettern SG 10)
3	0	Im Wasser treiben lassen (1 oder 0 AU-P / min Probe Schwimmen SG 10+ [RK-WM x2]) pro Min)
3	1 o. 0	Schwimmen 3 m, Probe Schwimmen SG 15+ [RK-WM x2]
5	2 o. 0	Schwimmen 10m, Probe Schwimmen SG 20+ [RK-WM x2]
+1	1	*Turnen* Pro Bewegung, Probe Akrobatik SG = 20
3	0	Langsam gehen 1 Feld in beliebige Richtung (bis Faktor 6)

Modifiziert eine normale Aktion. (die AKP benötigt)

Verbraucht AKP der direkt Folgenden Handlung.

4.3.8. Kampf-Aktionen

AKP	AU-P	Aktion
1-x	0	Beobachten. Identifiziert x Freunde / Feinde
#+0	0	Fernkampfangriff normal in kurzer Reichweite, WM+0
#+1	1	Fernkampfangriff halb gezielt, WM +1
#+2	1	Fernkampfangriff gezielt, WM +2
#+3	2	Fernkampfangriff gut gezielt, WM +3
#+4	2	Fernkampfangriff sorgfältig gezielt, WM +4
#-1	1	Fernkampfangriff Schneller Angriff ungezielt WM -4
#+0	0	Leichter Angriff. SG der Abwehr = 20 statt Erfolgswert
#+0	1	Nahkampfangriff normal WM +0, Stärke-Schadensbonus ST/2 (normal gerundet)
#+1	2	Nahkampfangriff aggressiv WM +2, Stärke-Schadensbonus ST/2 (normal gerundet)
#+1	2	Nahkampfangriff schwer WM+0, Stärke-Schadensbonus ST/1 (normal gerundet)
#-1	2	Nahkampfangriff schnell WM -2
#+1	0	Nahkampfangriff Kräfte sparend. WM+0
(#) +1	1	Beidhändig Angreifen. 2 Nah-/Fern-Kampfangriffe mit 2 Waffen gleichzeitig WM -2 pro (-2 / -4)
(#) +2	2	Klingensturm 2 Nahkampfangriffe mit je 2 Waffen WM -2 pro (-2 / -4 / -6 / -8 ,insgesamt 4 Angriffe)
#+2	2	Nahkampfangriff Rundum-Schlag WM - 1 pro (-1 bis -8) / es werden bis zu 8 nebeneinan- der stehende Ziele angegriffen. Es wird jeder im Kreise der Reihenfolge nach angegriffen.
#+1	2	Gezielter Angriff (SG 30) / Kritische Schadens Tabelle (1 L-P normaler Schaden verursacht kritische Treffer)
0	0	Schild oder Verteidigungswaffe zur Verteidigung bereit halten (Abwehr ist möglich) . Diese können NICHT zum Angriff genutzt werden.
1	0	Verteidigen. Schild oder Verteidigungswaffe zur Verteidi- gung bereit halten (Abwehr ist möglich) obwohl sie zum Angriff genutzt wurde
1	1	Defensiv kämpfen WM +2 auf Abwehr / Ausweichen
3	0	Kampfbereitschaft. Gelegenheitsangriffe +2

Modifiziert eine normale
Aktion. (die AKP benötigt)

Verbraucht AKP der direkt
Folgenden Handlung.

AKP	AU-P	Aktion
1/MP	var	Schnell-Zaubern einsetzen
Stufe	var	Psionik einsetzen
+1	1	Besonderer Angriff WM-4 (Entwaffnen / umstoßen /...
+0	0	Einzel-Schuss / 1 Schuss WM+0
+1	0	Halbautomatischer Feuerstoß / 3 Schuss WM -2 & -2
+0	0	Vollautomatischer Feuerstoß / 4 Schuss WM -2 & -1
+1	0	Vollautomatische Salve / 6-12 Schuss WM -3 & -1
1	0	Nebenher 1 Satz mit [IN/2] Worten sagen
1	0	Gerät aktivieren / deaktivieren
1	0	Pistole schnell ziehen (Körperbeherrschung SG 20)
1	0	Knopf drücken
1	0	Tür aufstoßen / aufreißen
1	0	Taschenlampe benutzen
2	0	Mit Waffe bedrohen
2	0	Sich umsehen (Beobachten WM+0)
2	0	Fahrzeug starten
2	0	Abschießen / sichern
3	0	Gerät benutzen
3	0	Fahrzeug Pilotieren (je RD)
3	0	Waffenkontrolle / Kommunikation / Sensor / Schutz-Schild-System Bedienen (je RD)
3	0	Psi oder Magie aufrechterhalten
3	0	Schnellen Scann durchführen
3	0	Nicht näher definierte Erfolgsproben (z.B. Führung)
3	0	Initiative Reihenfolge 1 Platz nach vorne rutschen
4	0	Schnell reden, 10 Worten sagen
4	0	Ein Glas austrinken beim Aufstehen (ist halt cool)
5	0	Scan grundlegend analysieren
5	0	Gegend beobachten (Beobachten WM+2)
5	0	Aufschließen / Sicherheitscode eingeben

Modifiziert eine normale Aktion. (die AKP benötigt)

100

Verbraucht AKP der direkt Folgenden Handlung.

AKP	AU-P	Aktion
1	0	Abwehr „Legt SG des getroffen Werdens fest“ [Bei Erfolg wird Schaden auf Minimum gesetzt]
1	0	Ausweichen pro „Angreifers der trifft“ (geg. AKP der folgenden Handlung vorab verbrauchen) [Bei Erfolg wird Schaden auf Minimum gesetzt]
1	0	Rettungswurf pro „Zauber, Gift, RTW-Grund“ (AKP der folgenden Handlung vorab verbrauchen)
3	0	Gegenzauber wirken (AKP der folgenden Handlung vorab verbrauchen)
0	0	„Erschöpft“ (AU-P = 0) WM-4 Kein Abwehren / Ausweichen
1	0	„Taumelnd“ (1/2 L-P) WM-1 Kein Dauerlauf, Rennen, Sprinten
2	0	„Am Boden“ (1/10 L-P) WM-2 Kein Gehen, Dauerlauf, Rennen, Sprinten.
alle	0	„Bewusstlos“ (L-P = 0) WM-X (keine Handlung möglich)
3	1	„Berserker“ (L-P = 0) WM-4
+1	0	Aktion Ansagen „auf Ereignis“ [max 2 AKP Aktionen]
+1	0	Aktion Ansagen „Folgen“ Gehen / Dauerlauf / Rennen. Be- wegt sich gleichzeitig mit dem angesagten Ziel, oder be- wegt sich darauf zu.
1	0	normaler Gelegenheits-Angriff. WM+0 SG der Abwehr = 20 statt Erfolgswert.
1	1	Starker Gelegenheitsangriff WM +0, Stärke-Schadensbonus ST/2 (normal gerundet)
std- AKP	0	Gelegenheitsangriff mit Fernwaffe WM-[AKP] in KURZ Einzelschuss / darf dies obwohl kein Nahkampf ist
var	var	Folge-Gelegenheitsangriff [Durch Talent zusätzlich] Entspricht obigen Gelegenheitsangriffen.
var		Waffe benutzen (AKP werden bei der Waffe angegeben) Magazinwechsel / Entstörung / bereit machen
„2“		Pistole, Dolche o.ä.
„3“		Gewehr, Anderthalbhänder o.ä.
„4“		Raketen-Werfer, Hellebarde o.ä.
var		Zielfernrohr benutzen WM+2 und damit „Zielen“
x2		Waffennutzung mit 1 Fehlenden freien Hand

Modifiziert eine normale
Aktion. (die AKP benötigt)

Verbraucht AKP der direkt
Folgenden Handlung.

4.3.9. Treffer WM

WM Selbst	WM Gegner	Aktion
-	0	Ist in Kurze Entfernung (x 1/20)
-	-2	Ist in Mittlere Entfernung (x1/10)
-	-4	Ist in Weite Entfernung (x1/4)
-	-6	Ist in Extreme Entfernung (x1/2)
-	-8	Ist in Maximale Entfernung (x1)
0	0	Ist in „Keine Deckung“ im Nahkampf
-1	-2	Ist in „Viertel Deckung“ im Nahkampf
-2	-4	Ist in „Halbe Deckung“ im Nahkampf
-3	-6	Ist in „Dreiviertel Deckung“ im Nahkampf
-4	-8	Ist in „Volle Deckung“ im Nahkampf
0	0	Ist in „Keine Deckung“ im Fernkampf
0	-2	Ist in „Viertel Deckung“ im Fernkampf
0	-4	Ist in „Halbe Deckung“ im Fernkampf
-1	-6	Ist in „Dreiviertel Deckung“ im Fernkampf
-1	-8	Ist in „Volle Deckung“ im Fernkampf
-2	+2	Ist „Am Boden“ im Nahkampf
+2	-2	Ist „Am Boden“ im Fernkampf
-1	+1	Ist „Kniend“ im Nahkampf
+1	-1	Ist „Kniend“ im Fernkampf
+0	+0	Ist Stehend / Gehend
-1	var	Ist am Dauerlauf / Rennen / sprinten im Nahkampf
-2	var	Ist am Dauerlauf / Rennen / sprinten im Fernkampf
-2	WM-5	Ist am *turnen*
var	-	Ist am „Zielen“ mit Zielfernrohr (max +8) Entfernungs WM-Malies werden halbiert Zielen durch AKP & AU-P Verbrauch / Zielfernrohr benutzen ist hier möglich. Auch kombiniert.
+1	+1	Benutzt einen Laserpointer
+1	-	Benutzt ein Cyber Zielsystem (SMART)

4.3.9b. Treffer WM (Zusatz Regel)

WM Selbst	WM Gegner	Aktion
-	+0	Infanterist bewegt sich 0+ Felder (letzte Aktion)
-	-1	Infanterist bewegt sich 5+ Felder (letzte Aktion)
-	-2	Infanterist bewegt sich 25+ Felder (letzte Aktion)
-	-3	Infanterist bewegt sich 125+ Felder (letzte Aktion)
-	+0	Infanterist „läuft am Boden“
-	+1	Infanterist „schwebt“ oder „fliegt“
-	+0	Fahrzeug bewegt sich 0+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-1	Fahrzeug bewegt sich 3+ F-LD (letzte Aktion)
-	-2	Fahrzeug bewegt sich 10+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-3	Fahrzeug bewegt sich 30+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-4	Fahrzeug bewegt sich 100+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-5	Fahrzeug bewegt sich 300+ F-FLD (letzte Aktion)
-	+0	Fahrzeug „Fährt am Boden“
-	+1	Fahrzeug „schwebt“
-	+0	Fahrzeug „fliegt“ (Hohe Flughöhe)
-	+0	Raum-FZG bewegt sich 0+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-1	Raum-FZG bewegt sich 1+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-2	Raum-FZG bewegt sich 2+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-3	Raum-FZG bewegt sich 4+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-4	Raum-FZG bewegt sich 8+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-5	Raum-FZG bewegt sich 16+ R-FLD (letzte Aktion)
-4	-	Indirekte würfe (Granaten)

4.3.10. Treffer SG Infanterie & Fahrzeuge

SG	Gegebenheit
20	Ziel ist Infanterist Kategorie I
16	Ziel ist Fahrzeug Kategorie II
12	Ziel ist Raumboot Kategorie III
8	Ziel ist Raumschiff Kategorie IV
4	Ziel ist Großraumer Kategorie V
0	Ziel ist Titan Kategorie VI
20	Ziel ist FLD (1 m)
16	Ziel ist F-FLD (30 m)
12	Ziel ist R-FLD (30 km im Raum)
16	Ziel ist Infanterie Schutzschild (3 m)
12	Ziel ist Fahrzeug Schutzschild (30 m)
8	Ziel ist Raumboot Schutzschild (100 m)
4	Ziel ist Raumschiff Schutzschild (300 m)
0	Ziel ist Großraumer Schutzschild (1 km)
0	Ziel ist Titan Schutzschild (3 km)
12	Ziel ist Gebäude Schutzschild (30 m)
8	Ziel ist Gebäude Komplex Schutzschild (100 m)
4	Ziel ist Dorf Schutzschild (300 m)
0	Ziel ist Kleinstadt Schutzschild (1 km)
0	Ziel ist Stadt oder größer Schutzschild (3 km+)
(+0)	Angreifer ist Infanterie Kategorie I
(+4)	Angreifer ist Fahrzeug Kategorie II
(+8)	Angreifer ist Raumboot Kategorie III
(+10)	Angreifer ist Raumschiff Kategorie IV
(+12)	Angreifer ist Großraumer Kategorie V
(+14)	Angreifer ist Titan Kategorie VI
(+10)	„Gezielte Angriffe“

4.4. Energie & Regeneration.

Während der Kampfrunde können Aktionen die Einstellungen des Energieverbrauches ändern, aber diese haben erst Auswirkungen zum Ende der RD. Schutzschilde haben einen Speicher an TP, der egal ob sie aufgebaut sind oder nicht sich nicht von Selbst regeneriert. Jede Minute die ein Schild aufgebaut ist benötigt Energie aus seinem Energie Speicher. Diese Energie kann auch benutzt werden um die Feld-Stärke zu regenerieren. Hierbei hat ein Energie-Menge von ca 1 KWh (Kilowattstunde) die Menge von 60 E (Energie-punkte).

Mit 1 E kann man ein Infanterie-Schild 1 Minute aufgebaut halten, oder ihm 1 TP „heilen“. Ein Standard Pistolen Energie Magazin hat 1+ E.
 [Gewehr Magazin hat ca 3+ E, Schwere Waffen Magazin ca 5+ E]
 [Fahrzeug-Magazine ca 20+ E]

Nachdem alle Handlungen durch sind wird die Energie-Verteilung durchgeführt . Reaktoren liefern Energie, Energie-Bänke Transferieren Energie zu Systemen, oder laden Magazine oder Schilde auf.

Kein Schild kann mit mehr als 10% TP pro RD geladen werden.

Blutungen, Gifte oder ähnliche schwächende Effekte werden immer zum Ende eine RD wirksam.

4.5. Kampftaktiker [erweiterte Regel]

Der Kommandeur, welcher Eine Seite in einem Gefecht befehligt, kann durch Taktiken und der Fertigkeit „Strategie“ seinen folgsamen Truppen Bonies geben. WOLLEN ihm diese nicht folgen bekommt der unwillige Teil keinen Bonus. Es darf immer nur einen Bonus gleichzeitig aktiv haben, kann ihn aber jede RD wechseln (im Fahrzeug-Kampf FRD / RRD)

Die Erfolgsprobe kostet 5 AKP und das Aufrechterhalten passiert während des Kampfes dann Automatisch. Ist die Erfolgsprobe nicht erfolgreich, so tritt der Bonus nicht ein.

SG = 20 Person / 25 Gruppe & Fahrzeug / 30 Kompanie & Raumschiff / 35 Armee & Großraumer

Angriff befehlen (erhalten Infanterie Angriff WM+1)

Defensive befehlen (erhalten Infanterie Ausweichen/Abwehr WM+1)

Unterstützung befehlen (erhalten eine bestimmte Fertigkeit +1 für 1h)

Feuer festlegen (der Taktiker legt 1 Ziel für alle fest 1 RD/FRD/RRD)

Beschützen SG = 20 (Erfolg des gegn. „Feuer festlegen“)

(Das diese RD vom Gegner ausgewählte Ziel hat Ausw./Abwehr+5)

4.6. Unterführer [erweiterte Regel]

Ein Unterführer unterstützt den Kommandeur und schafft „willige“ Truppen. Sie erhalten den Bonus trotz möglicher „Unwilligkeit“. Freundlichen Personen gegenüber ist der SG = $10+WI$ / bei unwilligen $20 + WI$ / bei Feindlichen $30 + WI$

Er kann [Führungs-Stufe] x [Führungs-WM] Personen führen. Die Wirkung kann maximal [WI x 6] Minuten aufrecht erhalten werden.

Eine einzelne Person zu führen .:

kostet 3 AKP einmalig pro Kampf (hält 1 min) und hat SG 20

Eine Gruppe (bis zum Maximum) zu führen.:

kostet 5 AKP zu Beginn des Kampfes und 3 AKP jede RD und hat SG 25.

Die Probe erfolgt nur 1 mal zu Beginn. (wird 1 Rd unterbrochen, so endet der Vorteil.)

Außerdem kann ein einzelner Unterführer die Moral einer Gruppe festigen (Sie anfeuern) Dafür muss er eine Erfolgsprobe „Führung“ auf sie anwenden, welche im obigen Zeitraum (aber zusätzliche Probe) enthalten ist. Auch diese Wirkung kann maximal [WI x6] min dauern und muss Minimal 1 min aufrecht erhalten werden. Nach dem Abbrechen des „angefeuert Werdens“ ist eine Stunde (600 RD) Abklingzeit nötig in der ein erneutes Anfeuern wirkungslos ist. Es ist also möglich alle 61 Minuten erneut Bonies zu geben. Das macht Unterführer sehr wertvoll.

Dadurch kann er seine Fertigungs-Stufe (alle Stufen aber ohne Attribut o.ä. Bonies) Verwenden um für 1 Kampf Bonies (1 Punkt pro Stufe) zu geben. Diese Bonies erhält entweder „Jeder andere in der Gruppe“ (außer dem Bonusgeber) oder die „einzelne Person“.

1 Punkt = 1 mal WM+1 für eine beliebige Probe.

1 Punkt = 1 mal +1 AKP für eine beliebige RD

1 Punkt = 1 mal +1 Fahrzeug-Aktion für eine FRD/RRD

1 Punkt = 1 mal Glücks-Probe = automatischer Erfolg statt Wurf

2 Punkte = WM +1 auf eine Probe in jeder RD/FRD/RRD

2 Punkte = 1 mal WM +4 für eine beliebige Probe.

3 Punkte = WM +2 auf eine Probe in jeder RD/FRD/RRD

3 Punkte = +1 AKP für jede RD

3 Punkte = +1 Fahrzeug Aktion für jede FRD/RRD WM-2

4 Punkte = 1 Glücksprobe pro RD/FRD/RRD ist ein automatischer Erfolg

4 Punkte = WM+1 auf jede Probe

5 Punkte = alle Glücksproben = automatische Erfolge.

6 Punkte = +2 AKP für jede RD

6 Punkte = +1 Fahrzeug Aktion für jede FRD/RRD WM+0

6 Punkte = WM+2 auf jede Probe

Jeder Bonus darf nur 1 mal gewählt werden. Es zählt nur der jeweils höhere, wenn 2 sich zu addieren drohen.

4.7. Sensoren-Einsatz

Manche Infanterie-Rüstungen besitzen Helme mit Sensoren. Diese haben eine Reichweite die als „Wahrnehmungsreichweite gilt“. Was sie automatisch anzeigen hängt von zwei Faktoren ab. Entfernung und „Sichtbarkeit des Zieles“

Das Verkürzen der Entfernung um eine Stufe verbessert die Chance um WM+4. Entdecken lässt den Sensor die Anwesenheit erkennen und macht es zu „gut Sichtbar“. Erkennen gibt Detail-Informationen wie Kategorie, Größe, Schutzschirm ja/nein, Reaktor-Emissionen ja/nein, aktives Energie-Waffen-Feuern (Teilerfolg). Genauere Daten wie Typ, Energie-Versorgung, Panzerung u.ä. gibt es nur wenn der Besitzer selbst „aktiv Scannt“ (voller Erfolg).

Ist in Kurze Entfernung (x 1/20)

- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken aller gestalthter Objekte
- + [T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von Sprengstoffen o.ä.
- + [T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von versteckten Haus-Tieren
- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von „passiven fremden Scan“

Ist in Mittlere Entfernung (x1/10)

- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von versteckten Personen
- + [T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von nicht sichtb. Energie-Speichern
- + [T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von Typ Waffen / Robotter o.ä.

Ist in Weite Entfernung (x1/4)

- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von versteckten Fahrzeugen
- + [T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von nicht sichtbaren Reaktoren
- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von „normalem fremden Scan“

Ist in Extreme Entfernung (x1/2)

- + [T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von gut Sichtbaren Personen
- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von gestalthten Objekten welche mit Energielosen-Waffen Feuern.

Ist in Maximale Entfernung (x1)

- + [T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von gut sichtbaren Fahrzeugen
- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von Schutzschirmen
- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von gestalthten Objekten welche mit Energie-Waffen Feuern.
- + [T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von „aktivem fremden Scan“

Diese Sensoren können:

„passiv scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „10“ gleichsetzt.
 „normal scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „15“ gleich setzt.
 „aktiv scannen“ Was ihnen einen „gewürfelten“ W20 Würfelwurf erlaubt und jede RD erneuert wird.

Zusätzlich können Sensoren auch vom Besitzer „angewendet“ werden was 1 bis 5 (Gegenstands-Info) AKP benötigt und WM+2 auf Sensoren bedienen gibt.

4.8. harmlose Waffen [Erweiterte Regel]

Standard Körperwaffen, sowie LARP-Waffen, Paralytoren und Ionisatoren verursachen „Nur AU-P-Schaden“. Das ist aber nur eine verkürzte Aussage.

Wenn ein Angriff mit einer „harmlosen Waffe“ ausgeführt wird, so wird sie normal gegen Rüstungen gerechnet was das durchschlagen von RK angeht. Doch sie verursacht „null T-P Panzerungs-Schaden“ dabei.

Leichte Treffer verursachen ganz normal AU-P Schaden, wie andere Angriffe auch.

Bei normalen Treffern hingegen wird der Schaden erst normal gerechnet (inklusive L-P Schaden und abgeleiteten AU-P Schaden) und dann wird der Körperliche L-P und T-P Schaden auf 1 reduziert.

Kritische Treffer hingegen verursachen keinen kritischen Schaden, sondern nur normalen Schaden, wobei die L-P und T-P Schäden nicht auf 1 reduziert werden.

Es ist also möglich Wesen tot zu schlagen oder Robotter zu zerprügeln, sowie mit Ionisatoren bei Lebewesen massive Nervenzusammenbrüche zu verursachen oder mit Paralytoren jemanden zu Verletzen.

Kampf Fahrzeuge & Flugzeuge



5. Kampf-Fahrzeuge & Flugzeuge

5.1 Die Kampfrunde

Eine Fahrzeug Kampf-Runde (1 FRD) entspricht einer Zeit von 12 Sekunden. Währenddessen ist jeder einmal dran und kann handeln. Ein Pilot/Offizier darf pro volle 3 AKP welche er für das Fahrzeug reserviert eine Fahrzeug Aktion ausführen. Normale Besatzung geben 3 AKP je RD aus damit sie als „Besatzung“ gelten und Automatische Aktionen möglich sind. Es handelt immer ein komplettes Fahrzeug mit allen Aktionen. Eine vorbereitete Aktion wie ein Widerstand, Abwehr oder Angriff bei Sichtung erfolgen wenn die Bedingungen für die Aktion eintreffen direkt und vor der Nächsten Handlung desjenigen der gerade eigentlich dran ist. Felder sind (FFD) 30 m große HEX-Felder.

Da die AKP dauernd für das Fahrzeug reserviert sind, eine FRD (Fahrzeug Runde) aber doppelt so lange dauert wie eine RD (Infanterie Runde) sind die reservierten AKP auch in beiden RD „benutzt“ falls es zum Kampf im Fahrzeug kommt.

Als Fahrzeug Kommandant kann man beliebig viele automatische Aktionen Befehlen. Ausgeführt werden davon in beliebiger Reihenfolge so viele bis das Limit der Anzahl der automatischen Aktionen oder das Limit der Module erreicht wurde.

5.1.1. Die Initiative Reihenfolge.

Jedes Fahrzeug, welches überrascht ist vom Beginn des Kampfes, beginnt mit einem Wert von Null, und kann diese RD nur 1 Fahrzeug Aktion anwenden. Jeder der „kampfbereit“ ist würfelt eine Erfolgsprobe STRATEGIE oder IN, dessen Gesamtergebnis festgehalten wird.

Das höchste Ergebnis ist die Nummer 1, gefolgt vom Nächst niedrigeren, bis alle Teilnehmer zugeordnet sind. Sind 2 Werte gleich erfolgt ein Wurf mit einem Würfel (Zufallsergebnis) welcher als nächster in die Reihe kommt. Danach ist die Erfolgsprobe unwichtig.

Kommt Jemand zum Kampf hinzu wird er immer als letzter in die Reihe eingefügt. Ist er kampfbereit darf er normal handeln, ist er überrascht, so hat er nur 1 Fahrzeug-Aktion.

5.1.2. Handlungen

Es darf 1 Piloten, einen Geschützfürer pro Turm, einen Sensor Bediener, 1 ECM-Anwender pro ECM-Aktion, 1 Schild Bediener geben. Diese können gegebenenfalls unterstützt werden, aber nur Module die mehrere gleichzeitige Aktionen ausdrücklich besitzen dürfen von mehrere Bedienern benutzt werden.

Jedes Fahrzeug benötigt entweder einen Piloten (1 Fahrzeug Aktion/ keine Probe) um sich kontrolliert zu bewegen und Ausweich-Proben (oder andere Pilotenproben) ausführen zu dürfen, oder einen Autopiloten um einem festgelegter Kurs (automatische Aktion) zu folgen (kein Ausweichen, aber das Fahrzeug bewegt sich sinnvoll in seine Zielrichtung). Trifft dabei das Fahrzeug auf schwieriges Gelände (Erfolgsprobe benötigt) so versucht es an zu halten, oder mit einer zusätzlichen automatischen Aktion die nötige Stelle „vorsichtig“ zu überwinden. Falls das nicht möglich ist, bleibt es stehen. Wenn sich das Fahrzeug maximal 1 Feld bewegt und das Zielfeld maximal 3 BP benötigt (Vorsichtig fährt) so entfällt die Erfolgsprobe.

Ausweichen wenn ein Pilot eine Fahrzeug-Aktion zum Pilotieren aufwendet, so darf er Ausweichen. (kostet 1 BP der nächsten Aktion für alle Angriffe 1 Gegners). Es ist eine Probe je Turm eines Gegners, welchen er ausweichen möchte, nötig.

Ansonsten bleibt es nur übrig als automatische Aktion aus zu weichen. Dies verbraucht jeweils eine eigene automatische Aktion pro Gegner (Erfolgsprobe Automatik).

Das **Scannen** benötigt entweder einen **Sensor-Bediener** (1 Fahrzeug Aktion / Erfolgsprobe) um 1 Ziel ohne Aufschaltung zu analysieren, oder einen **Automatischen Sensor** (automatische Aktion) um 1 Ziel (ohne Probe) auf zu Schalten, oder ein auf geschaltetes Ziel zu analysieren (Erfolgsprobe Automatik). Es dürfen gleichzeitig [Kategorie + T-Lvl] Ziele aufgeschaltet sein/werden. Analysiert werden dürfen [Kategorie] Ziele je FRD.

Das **Angreifen** benötigt entweder einen **Geschütz-Bediener** (1 Fahrzeug-Aktion / Erfolgsprobe) um 1 beliebiges Ziel zu bekämpfen, oder eine automatische Feuerkontrolle welche ein auf geschaltetes Ziel (automatische Aktion / Erfolgsprobe Automatik) bekämpft.

Das **Stören** benötigt entweder einen **KOM-Bediener** (1 Fahrzeug-Aktion / Erfolgsprobe) um ein beliebiges Ziel zu bekämpfen, oder einen **automatischen ECM** (automatische Aktion / Erfolgsprobe Automatik) um 1 auf geschaltetes Ziel zu bekämpfen.

Funken benötigt eine **Kommunikations-Bediener** (1 Fahrzeug Aktion / Erfolgsprobe) für jede Langstrecken KOM-Verbindung. Oder einen **Automatischen KOM** für den Gefechtsfunk (keine Erfolgsprobe).

Abwehren benötigt einen **Schild-Benutzer** (1 Fahrzeug-Aktion) mit einer einzigen Erfolgs-Probe um den SG des durchdrungen werdens fest zu legen











Schilden ab zu wehren und zu leichten Treffern zu machen, oder Stabil aufgebaute Schutzschirme, um Schäden um die Schild-Resistenzen zu vermindern.

Handlungen an eine Bedingung zu knüpfen bedeutet klar definierte Ansa-gen („Wenn ein als Feind identifiziertes Ziel auf 6 Hex herankommt feue-ri- ch die Waffe Nummer 3 ab!“) . Die Fahrzeug-Aktionen werden bei der eigenen Handlung ausgegeben und stehen für nichts anderes mehr zur Verfügung. Tritt die Bedingung nicht ein, so wurde einfach „gewartet“.

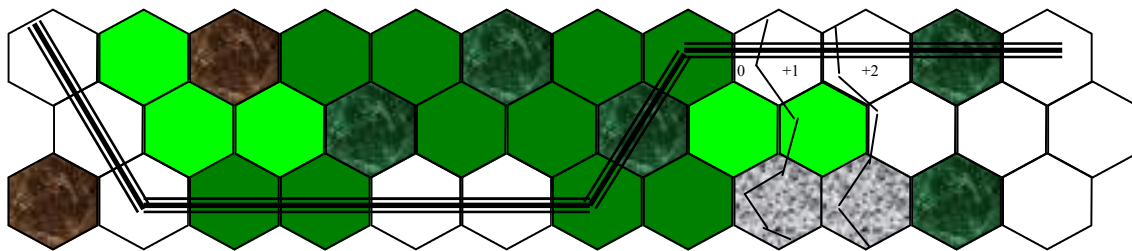
5.1.3. Bewegung









10 km pro h sind 166,7 m / Minute oder 33 m pro FRD, was einem Hex-Feld entspricht. Jedes Fahrzeug hat also Geschwindigkeitsmaximum von 10 km/h x Bewegungspunkte. „Vollgas/Rennen“ erlaubt erhöhte Ge- schwindigkeit (z.B. 2 Felder pro BP in Feldern die nur maximal 1 BP kos- ten oder wenn mehr, einer Erfolgsprobe Pilot bedürfen), aber JEDES Drehen in der FRD bedarf dann eine Erfolgsprobe SG 20. Bei Versagen der Probe erfolgt die Drehung in diesem Hexfeld nicht und das nächste Feld wird betreten. Ist dort Schwieriges Gelände (Erfolgsprobe notwendig) so kommt es zu einem „Unfall“ .

Diese Bewegungspunkte (BP) können zum Bewegen benutzt werden, o- der zum Drehen. Dabei sind die Punktekosten pro Bewegung unter- schiedlich und der Tabelle Bewegungspunkte zu entnehmen. Drehungen um 60° kosten 1 Bewegungspunkt. Schweben oder Fliegen erlaubt mehr Felder geradeaus zu bewegen pro Bewegungspunkt. Bei diesen Feldern ist es egal wie viele BP das Feld nun kostet, solange es nur nicht „schwierig“ (eine Pilotenprobe verlangen) ist. Boden-FZG mit der Fähig- keit „Rennen“ geben dann „Felder“ aus bei erhöhten Bewegungskosten. **Bewegungs-Punkte-Tabelle**

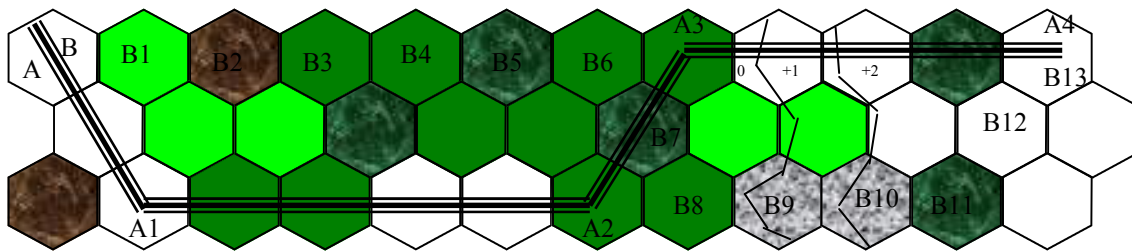
B-P	Feld
1	Straße,  Schotter-Platz, flache Wiese, Salz- Wüste, Dorf 
2	Unwegsames Gelände, Gestrüpp,  Sand, Schlamm 
3	Geröll,  unwegsam, Wald 
4	Dichter Wald  Stadt mit Stau 
+1	Steigung +1 Geländelevel (+10m = 33% Steigung) 
+0	Hang -1 Gelände-Level (-10m = 33% Gefälle) 
+1	Rückwärts Gang
1	Schweben / fliegen
+2	Steigen um 1 Höhen-Level „Flug-FZG“
+0	Sinken um 1 Höhen Level „Flug-FZG“

Schwierig für bestimmte FZG
Siehe Tabelle Besonderheit



Feld	Besonderheit
	Straße Jedes Bodenfahrzeug kann auf einer Straße fahren, schwebende Fahrzeuge können diese benutzen. Flugzeuge können landen. Vollgas ist möglich.
	Schotter-Platz, flache Wiese, Salz-Wüste Kann von jedem Bodenfahrzeug und jedem Schwebler benutzt werden. Flugzeug Landungen sind möglich. Vollgas ist möglich.
	Unwegsames Gelände, Gestrüpp Kann von Rad, Ketten, Geh-Fahrzeugen und Schwebern problemlos durchquert werden. Andere Bodenfahrzeuge müssen eine Erfolgsprobe Pilot gegen SG 15 schaffen.
	Sand, Schlamm Kann von Ketten, Luftkissen Fahrzeugen und Schwebern problemlos durchquert werden. Andere Bodenfahrzeuge müssen eine Erfolgsprobe Pilot gegen SG 15 schaffen.
	Geröll Kann von Ketten Fahrzeugen und Schwebern problemlos durchquert werden. Andere Bodenfahrzeuge müssen eine Erfolgsprobe Pilot gegen SG 20 schaffen.
	unwegsames Gelände, Wald Kann von Ketten oder Geh-Fahrzeugen problemlos durchquert werden. Andere Bodenfahrzeuge und Schwebler müssen eine Erfolgsprobe Pilot gegen SG 20 schaffen.
	Dichter Wald Kann von Geh-Fahrzeugen problemlos durchquert werden. Andere Bodenfahrzeuge und Schwebler müssen eine Erfolgsprobe Pilot gegen SG 25 schaffen.
	Luft Schwebler können problemlos manövrieren oder Still stehen und Flugzeuge müssen sich mindestens 5 Felder bewegen.
	Gebäude Können problemlos um, aber nicht durch fahren werden wenn es einzelne Häuser sind. Wohnblocks müssen durch benachbarte Felder umfahren werden.

Schwierig für bestimmte FZG
Siehe Tabelle Besonderheit



Ein Fahrzeug, welches durch dieses Gebiet fahren würde könnte bei Punkt A starten mit Ausrichtung „rechts-unten“ und der Straße folgen, oder sich einen Weg durch das Gelände bahnen um zum Beispiel nicht entdeckt zu werden.

Straßenfahrt A (z.B. Rad-Fahrzeug)

2 Felder gerade aus „normal“ 2 BP / Drehung links 1 BP (A1) / 5 Felder Geradeaus auf Straße 5 BP / Drehung links 1 BP (A2) / 2 Felder Geradeaus auf Straße 2 BP / Drehung rechts 1 BP (A3) / 4 Felder Geradeaus auf Straße bis Endpunkt und 2 mal Höhenlevel = 8 BP (A4) macht zusammen 20 BP.

Wildnisfahrt B (z.B. Rad-Fahrzeug)

Drehung links 1 BP (B) / 1 Feld geradeaus 2 BP (B1) / 1 Feld Geradeaus Probe SG15 2 BP (B2) / 1 Feld Geradeaus Probe SG15, 3 BP (B3) / 1 Feld Geradeaus Probe SG15, 3 BP (B4) / 1 Feld Geradeaus Probe SG25, 4 BP (B5) / 1 Feld Geradeaus Probe SG15, 3 BP (B6) / Drehung rechts 1 BP / 1 Feld Geradeaus Probe SG25, 4 BP (B7) [Straße wird von falscher Seite betreten] / 1 Feld Geradeaus Probe SG15, 3 BP (B8) / Drehung links 1 BP / 1 Feld Geradeaus Probe SG20, 3+2=5 BP (B9) / 1 Feld Geradeaus Probe SG20, 3+2=5 BP (B10) [es wird nur von Höhenlevel 1 auf 2 erhöht, was 1 Level unterschied macht] / 1 Feld Geradeaus Probe SG25, 4 BP (B11) / Drehung links 1 BP / 2 Felder Geradeaus 2 BP bis Endpunkt (B12–13)

Das macht zusammen 44 BPs und eine ziemliche Menge Erfolgsproben. Hat aber gegebenenfalls den Vorteil unbemerkt zu bleiben.

Geschwindigkeitsfahrt C (z.B. Rad-Fahrzeug) (A bis A4)

„Vollgas“ 2 Felder geradeaus 1 BP / Drehung links Erfolgsprobe SG 20, 1 BP / „Vollgas“ 4 Felder Geradeaus 2 BP / 1 Feld Geradeaus 1 BP / Drehung links Erfolgsprobe SG 20, 1 BP / „Vollgas“ 2 Felder geradeaus 1 BP / Drehung Rechts Erfolgsprobe SG 20, 1 BP / „Vollgas“ 4 Felder geradeaus 6 BP zum Endpunkt.

Das sind zusammen 14 BPs und ein paar Erfolgsproben.

Wenn „Vorsichtig“ gefahren wird, (maximal 1 Feld mit 3 BP pro FRD) so darf auf eine Erfolgsprobe verzichtet werden. Das bedeutet, das schwerer Wald und Geröll mit Höhen-Leveln oder krasse Steilhänge immer eine Erfolgsprobe benötigen.

„Deckung suchen“ bedeutet sich gezielt dort hin zu stellen wo man schlecht getroffen wird. Das Fahrzeug darf nur in dem Feld suchen, in dem es sich zu Beginn der Bewegung befindet und darf das Feld nicht verlassen. (muss mindestens 1 BP ausgeben) Bei Erfolg, hat das Fahrzeug Deckung von 1W2 x 25% rundum, oder 1W4 x 25% in eine 180° Richtung, oder 1W6 x 25% in 1 bestimmte 60° Richtung.

Was passiert nun, wenn eine Erfolgsprobe versagt.

Prinzipiell gerät das Fahrzeug außer Kontrolle und tut Dinge, welche es eigentlich nicht soll.

Versagt die Erfolgsprobe zum „Betreten“ eines Feldes, so endet die Bewegung in dem Feld davor. Jeder Punkt um den der SG verfehlt wurde verursacht 1 Punkt Schaden Ballistisch am Fahrzeug in Nahkampf-Entfernung (Schild schützt nicht.) Wird der SG um mehr als 10 verfehlt, so kommt es zu einem Unfall.

Versagt eine Erfolgsprobe um bei „Vollgas“ zu drehen, so fährt das Fahrzeug ein Feld weiter geradeaus. Ist dieses dann offenes Gelände ist das kein Problem. Ist es unwegsames Gelände, oder gar Wald oder Geröll so kann es zu einem Crash kommen. Benötigt das Fahrzeug in jenem Gelände eine Erfolgsprobe, so kommt es automatisch zum „Unfall“. Wird keine Erfolgsprobe notwendig, so gibt es keine weiteren Probleme, außer dass die Fahrt dort stoppt aufgrund einer Vollbremsung und alle BP verbraucht hat.

Schlägt eine Suche nach Deckung Fehl, so hat das Fahrzeug für 1 FRD in dem Feld gar keine Deckung, selbst wenn das Feld an für sich welche hätte.

Bei einem Unfall rammt das Fahrzeug Objekte, erleidet Schaden und steckt fest. Der Schaden ist jeweils 1W6 TP Ballistik (1W10 bei Vollgas-Benutzung) Schaden für jeden BP über den es normal verfügt. [6 BP sind 6 mal 1W6 TP Schaden und nicht 1 mal 6W6 TP.]

Der SG um ein Fahrzeug zu befreien ist abhängig davon wie übel es sich verklemmt hat. Jeder Versuch es als Pilotenmanöver zu machen erschwert künftige Versuche um 1. Zusätzlich erleidet das Fahrzeug 1W6 TP Schaden pro Punkt der zum Erfolg der Probe fehlt.

SG = 20 + BP des Feldes + 1W10 – GL des Fahrers (Glück hilft)

[Zusatz-Regel Kritische Treffer]

Kommt es bei einer der Erfolgsproben zu einem schweren Versagen „gewürfelte 1“ so erhält das Fahrzeug einen Kritischen Treffer (Siehe Kritische Treffer-Tabelle).

5.1.4. Aktionen aufsparen

Ist nicht möglich. Aber „Handlung erfolgt bei Auslösender Aktion“ ist möglich. Diese Aktion wird dann während der auslösenden Handlung des Fahrzeuges, oder Ereignis durchgeführt. Hierzu zählt Feuern wenn ein Ziel ein Feld betritt oder in Reichweite kommt. Letztendlich kommt die Handlung bevor das andere Fahrzeug seine Aktionen zu Ende führt.

5.1.5. Nahkampf

Nur wenige Fahrzeuge haben echte Nahkampf-Fähigkeiten. Diejenigen welche sie haben müssen sich zum Einsatz im selben Feld befinden. Da Schutzschilde für Fahrzeuge ein Feld groß sind, schützen diese nicht vor Nahkampf.

Als zusätzlicher Nahkampfangriff gilt das Rammen, welches beide Fahrzeuge beschädigt (oder naja Angreifer und Ziel). Hierfür ist eine Piloten-Probe mit SG 10 stehendes Ziel, SG 15 sehr langsames Ziel (bis 9 km/h) oder normales Ziel SG 15 + (1 je volle 10 km/h). Der Schaden der dem Gegenüber entsteht ist Ballistik 1W6 pro 20 Km/h. Wobei der Maximalschaden so hoch ist wie das Struktur TP Maximum des Gegenübers.

Beispiel ein Fahrzeug (mit 200 TP) rammt einen Passanten (20 LP) mit 160 km/h (16 Felder gefahren). Das Fahrzeug kann bis zu 200 TP Schaden anrichten und würfelt mit 8W6 den Schaden für den Passanten. Dieser kann maximal 20 TP Schaden anrichten und würfelt auch mit 8W6.

SG für Fahrzeugwaffen im Nahkampf und im Fernkampf sind.

Fahrzeug Geschütze	SG = 16 gegen Gebäude
(sichtbar)	SG = 20 Fahrzeug Kampf
	SG = 24 Infanterie Kampf
Artillerie (indirekt)	WM-4

5.1.6. Fernkampf

Eine Fahrzeug, welches ein Ziel in Reichweite hat, darf eine Fernwaffe einsetzen und einen Fernkampfangriff durchführen. Führt diese Probe zu einem Erfolg (z.B. gegen SG 20/ S.o.) , so wird das Ziel getroffen. Hierbei sind Deckung und Entfernung negative WM, welche die Probe erschweren und nicht den SG erhöhen. Hierbei darf jedes Ziel mit einem Schutzschirm eine Probe Schutzfeldtechnik, und jedes Bewegende Ziel, welches Ausweichen verwendet, für jeden Angriff eines Angreifers eine Piloten-Probe machen, der erfolgt ist. Gelände gibt Sicht-Deckung. Übersteigt der Kampf-WM für zwischen liegendes Gelände WM-4 ist das Ziel definitiv unsichtbar. Zum Bekämpfen ist befreundete Sensor-Zielerfassung oder ein vorgeschobener Beobachter notwendig.

5.1.7. Abwehr

Ein Fahrzeug-Schild kann benutzt werden Angriffe ab zu wehren.

Abwehren benötigt einen Schutzschirm-Benutzer (1 Fahrzeug-Aktion) um Schäden (alle Angreifer) mit den Schilden ab zu wehren und zu leichten Treffern zu machen. (nur Schild-Schaden / nur solange noch Schild TP vorhanden sind) Dafür muss der Schild aber mindestens RK 1 in der/ den betreffenden Schadensarten besitzen. Schaden der nicht durch das Schild aufgefangen wird, geht weiter auf die Panzerung. Dafür Würfelt er einmal und setzt damit fest wie hoch der SG für einen normalen Treffer ist bis zu seiner nächsten Handlung.

5.1.8. Ausweichen

Funktioniert nur bei Fahrzeugen die sich bewegen können.

Ausweichen benötigt einen Piloten, mit 1 Fahrzeug-Aktion zum „Pilotieren“ ODER 1 Auto-Handlung zum Pilotieren plus 1 pro Gegner dem ausgewichen wird. 1 BP (Bewegungs-Punkt) der nächsten Runde FRD für jeden Feind, gegen dessen Angriffe er ausweicht (Alle Angriffe) ausgibt. Er darf danach jedem Angriff dieses Angreifers Ausweichen und zu einem Leichten Treffer mit Minimum Schaden machen. (alle Schadens Würfel geben das Minimum Ergebnis bei „Erfolg“ der jeweiligen Probe) Es ist eine Probe pro Angriff notwendig.

5.1.9. Hilflös

Alle Angriffe sind automatisch normale Treffer und Nahkampfangriffe sind mit WM+4 und Fernkampfangriffe mit WM +2 erleichtert.

Hilflös ist ein Fahrzeug, wenn es still steht und auch nicht hinter einem Schutzschirm ist. Sobald sich ein Fahrzeug bewegen kann, kann es auch ausweichen und sobald es einen Schutzschirm besitzt, kann es abwehren.

Gebäude zählen also dann nicht als hilflös, wenn sie hinter einem Schutzschirm verborgen sind.

5.1.10. Festklammern

Fahrzeuge die Andocken können oder Halteklammern/Hände besitzen, können versuchen sich an andere Fahrzeuge zu klammern.

Dafür ist eine Probe $SG\ 20 \ \& \ WM \ (+\text{Kategorie des Zieles}) \ + \ (-1 \text{ pro Bewegungspunkt welcher bei der letzten Handlung des anderen verwendet wurde}) \ + \ (WM \ -1 \text{ pro } 10 \text{ km/h Geschwindigkeitsunterschied [Felder der letzten Bewegung]}) \ + \ (WM \ +2 \text{ das Ziel begünstigt das Andocken / und } WM \ +2 \text{ (zusätzlich) hat dort auch eine Andock-Vorrichtung}).$ Dies gilt als Angriff und das Gegenüber darf ihm Ausweichen. Ein erfolgreiches Ausweichen verhindert das Festklammern.

5.1.11. mehrfach Feuer

Wenn die Angriffs Probe eines Angriffes mit mehreren Kugel trifft, so wird der Wert der 2 ten Kugel gesenkt und diese trifft nur wenn der Wert den SG immer noch erreicht. Eine Abwehr/ Ausweichen Probe reicht für alle Kugeln, und wandelt alle Angriffe in leichte / Minimum Treffer um, welche ein Treffer-Ergebnis gleich oder schlechter Abwehr-Probe aufweisen. (Schilde lassen jede Kugel die als „Verfehlt“ gilt in zufälliger Richtung abprallen, ohne Schaden zu nehmen.)

Einzelschuß ist 1 Angriff pro FRD mit WM +0

Halbautomatisches Feuern sind bis zu 3 Kugeln mit WM-2 und WM-2 pro Folgekugel.

Feuerstoß sind 4 Kugeln mit WM-2 und WM-1 pro Folgekugel.

Salve sind 1W6+6 Kugeln mit WM-3 und WM-1 pro Folgekugel.

(die Anzahl der Kugeln wird nach dem Trefferwurf gewürfelt.)

Ein-schüssige Waffen können immer nur einen Schuß pro FRD abgeben. Sie können also keine Feuerstöße oder Salven abgeben.

Halbautomatische Waffen können sowohl (Halbauto-Wert) einzelne Schüsse abgeben, als auch 1 mal Halbautomatisch Feuern.

Vollautomatische Waffen können sowohl 2 mal einen Feuerstoß, als auch 1 mal eine Salve abgeben. (manche Waffen mögen Konstruktionsbedingt mehr feuern können.)

Statt normalem Feuer auf 1 Ziel kann auch auf einen Bereich geschossen werden von 30m Hex-Feld in der mit jeder Kugel 1 mal ein einzelnes Ziel angegriffen werden kann. (jedes Ziel nur 1 mal). Auch hier werden alle Folgeangriffe jeweils immer weiter erschwert.

Statt normalem Feuer kann auch Streufeuer geschossen werden um besser zu Treffen. Es trifft nur 1 von 4 Kugeln, aber statt WM-2/WM-3 wird daraus ein WM+0. (Bei Folgekugel WM +0 & 1-4 Kugeln = 1 Treffer / bei WM-4 & 5-8 Kugeln = 2.ter Treffer / Bei WM-8 & 9-12 Kugeln = 3.ter Treffer / Bei WM-12 & 13-16 Kugeln = 4.ter Treffer)

5.1.12. zufällige Treffer.

Kugeln die fehl gehen können jemanden anderes treffen. Wenn im selben Hex-Feld des Zieles, oder in der direkten Feuerlinie ein anderes Fahrzeug steht, so wird für jeden Angriff ein Wurf mit 1W20 +(1 x Anzahl der Fahrzeuge, maximal +10) + (1 x Anzahl der Fehlgehenden Kugeln, maximal +4) durchgeführt, der bei Erfolg ein zufälliges Fahrzeug trifft, welche gegen SG 20 Abwehrt (nicht den Wert der Probe). Pro angefangene 4 Kugeln wird ein zufälliges Ziel getroffen.

5.1.13. Bomben abwerfen

Bomben werden im Flug abgeworfen und sind auf ein Feld gezielt (SG = 25). Oft treffen sie daneben und treffen auf andere Gebiete. (zufällige Richtung und 1W4 Felder pro Punkt Misserfolg bei der Erfolgsprobe, max 5W4 Felder) und explodiert dort beim Aufschlag eine RD später. Jeder im Zielgebiet kann versuchen sich in Deckung zu werfen.

Alle im Zielgebiet dürfen versuchen den Schaden abzuwehren oder aus zu weichen gegen eine SG 25 = Fahrzeuge / 20 Infanterie und erhalten Einn WM + X durch Deckung.

Keine Deckung, aber am Boden liegend WM+2 (Abwehr)

Mauern geben zusätzlich noch Rüstungs-bonies für diesen Schaden.

Viertel Deckung WM +1 RK+0

Halbe Deckung WM +2 RK+2

Dreiviertel Deckung WM+4 RK+4

Volle Deckung WM+10 RK+6

Bei Bomben bei denen die Reichweite gewürfelt wird, ist das kleinste Würfelergbnis innen und das größte Außen. (Beispiel 100% „null“ 50% +1W6, 33%+1W6 & 25% +1W6 ergibt bei 3W6 2,4,6. Im direkten Feld 100% 1&2 Felder 50%, 3 bis 6 Felder 33% und 7 bis 12 Felder 25% Schaden)

5.1.14. gezielte Angriffe

Gezielte Angriffe haben einen SG von 30 statt 20 und bei einem normalen Treffer verursachen sie zusätzlichen Schaden, wie ein Kritischer Erfolg.

5.1.15. Besondere Angriffe im Nahkampf

Haben prinzipiell einen SG von 20 und einen WM -4

Sie richten normalen Minimum-Schaden an, solange sie leicht sind, und bei normalen Treffern verursachen sie statt normalen TP Verlusten den Minimum-Schaden und einen Zusatzeffekt.

**[Rammen] „siehe Bewegung / Rammen“
 „Stoßen“ Das Fahrzeug wird um 60° gedreht. (Wahl des Angreifers)
 „Umwerfen“ Das Ziel wird angehoben (maximal eigene Kategorie)
 und es bedarf einer Piloten Probe SG 20 um weiter fahren
 zu können.**

**[Waffe] Normaler Waffeneinsatz
 „Blenden“ Die Sensoren Flackern 1 FRD lang
 (Zielverlust aller auf geschalteten Ziele)
 „Einnebeln“ Dreck und Rauch erwert da Zielen auf dem Feld
 WM-2 für rein & raus 1 FRd lang
 „Entzünden“ Startet Feuer auf brennbaren Untergrund
 [Kateg]W6 Hitze ab nächste Runde. Für jeden im Feld
 „Abholzen“ Lichtet „dichter Wald“ zu Wald / Wald zu Geröll**

5.1.17. Feuer-Geschwindigkeit / RD-FRD-RRD

Da es 3 verschiedene Kampfrunden gibt, führt dies zu Irritationen wie viel Schüsse Waffen jetzt abgeben können, wenn diese in der anderen Kampfarm eingesetzt werden.

Infanterie-Waffen können ihre Angriffe pro RD also 6 Sec abwickeln. Bei Fahrzeug-Kampf dürfen sie also dann 2 mal angreifen.

Wenn sie in Fahrzeug-Türme (II) eingebaut sind kostet die Summe beiden Angriffe eine eigene Handlung (Auto oder Fahrzeug). Sprich sie Schießen 2 mal, würfeln 1 mal, Folgeangriffe haben WM-2 zusätzlich und bleiben voraussichtlich auch 2 mal an Schild und Panzerung hängen.

Im Fahrzeug-Kampf wird ihre Reichweite auf 1 FFLD/30m gesenkt und sie haben nur im feindlichen Fahrzeug kurze Entfernung (WM+0).

In Raum-Türme eingebaut (III bis VI) dürfen sie sogar 10 mal angreifen. Sprich sie Schießen 10 mal, würfeln 1 mal, Folgeangriffe haben WM-2 zusätzlich je Angriff (WM-2; -4; -6; ... Bis -18) und bleiben voraussichtlich auch 10 mal an Schild und Panzerung hängen.

Im Raumkampf sind sie nur effektiv gegen angedockte Feinde (WM-4) oder in Feindlichen Fahrzeugen (WM+0).

Fahrzeug-Waffen können ihre Angriffe pro FRD also 12 Sec abwickeln. Bei Raumkämpfen können sie dann also 5 mal angreifen.

In Raum-Türme eingebaut (III bis VI) dürfen sie 5 mal angreifen.

Sprich sie Schießen 5 mal, würfeln 1 mal, Folgeangriffe haben WM-2 zusätzlich je Angriff (WM-2; -4; -6; ... Bis -8) und bleiben voraussichtlich auch 5 mal an Schild und Panzerung hängen.

Im Raumkampf sind sie nur im NAHKAMPF effektiv gegen Feinde im Selben RFLD (WM-4), gegen angedockte Feinde (WM+0) oder in feindlichen Fahrzeugen (WM+0)

Im Infanterie-Kampf feuern sie nur jede 2te RD, kosten aber beide RD ihre 3 AKP für die Fahrzeug-Handlung.

Raum-Waffen können ihre Angriffe pro RRD, also 60 Sec abwickeln.

In Fahrzeug-Kämpfen feuern sie also nur jede 5.te FRD, kosten aber alle Handlungen. Hierbei darf es aber so gehandhabt werden 4 FRD lang Auto-Aktionen zu verwenden und die entscheidende 5.te mit einer Fahrzeug - Handlung zu steuern.

In Infanterie-Kämpfen feuern sie also nur jede 10.te FRD, kosten aber alle Handlungen. Hierbei darf es aber so gehandhabt werden 9 FRD lang Auto-Aktionen zu verwenden und die entscheidende 10.te mit einer Fahrzeug - Handlung zu steuern.

Das macht kleinere schnell feuernde Waffen zu echten Nahkampf-Waffen und größere langsamere Waffen zu einer Art Artillerie. Die Tatsache das Schilde und nur 1 TP verlieren wenn sie nicht durchschlagen werden, senkt die Effektivität von Nahkampf Waffen wieder deutlich.

5.1.18. Türme & Kategorien

Geschütztürme haben sowohl Feuerbereiche (5.1.16.), als auch eine Kategorie von I bis VI und eine Kapazität von 6 bis 360 Turm-Punkten und ein Waffen-Maximum von 1 bis 7 (z.Zt.)

Wenn nur eine Waffe installiert ist, ist die Sache recht einfach. Sie wird einfach mit 1 Bediener und einem Wurf bedient und gerechnet.

Wenn aber 2 Waffen oder mehr installiert werden wird es komplizierter. Es wird 1 Nutzer benötigt (1 Fahrzeug oder 1 Auto-Aktion). Dieser bedient den ganzen Turm mit nur 1 Erfolgsprobe pro FRD/RRD. Hierbei muss er vor dem Wurf ansagen ob er den Turm mit allem feuert (wenn nicht anders angesagt dann hat so) oder welches Geschütz er diese FRD/RRD bedient (die anderen können diese #RD nicht eingesetzt werden)

Dann wird für jedes folgende Geschütz ein WM-2 angewendet und jedes Geschütz einzeln gerechnet. Hierbei gelten die normalen Feuerstoß & Salven-Regeln. Kann die Waffe Mehrfach schießen weil sie eigentlich eine Infanterie (Fahrzeug) Waffe ist, so erhalten alle Folgeangriffe WM-2 pro Folgeschuss additiv.

Für die Ermittlung von Treffer SGs zählt die Turmgröße des Angreifers und die Fahrzeug-Größe des Zieles. Wenn statt einem Turm II zwei Türme I verwendet werden, werden zwar 2 Schützen benötigt, doch sie treffen diese um 2 besser.

Jetzt addieren wir doch mal 3 Infanterie MGs in einem KAT II Turm.

Turm 1

Turm WM+0 Salve WM-2 Folgetreffer 2-10 WM W-1 bis WM-9

Turm WM+0 2ter Angriff WM-2 Salve WM-2 Folgetreffer 2-10

Turm 2

Turm WM-2 Salve WM-2 Folgetreffer 2-10 WM W-1 bis WM-9

Turm WM-2 2ter Angriff WM-2 Salve WM-2 Folgetreffer 2-10

Turm 3

Turm WM-4 Salve WM-2 Folgetreffer 2-10 WM W-1 bis WM-9

Turm WM-4 2ter Angriff WM-2 Salve WM-2 Folgetreffer 2-10

Macht 60 Kugeln mit ganz vielen einzelnen erfolgswerten die bestimmen ob das Ziel verfehlt, leicht getroffen (Minimum Schaden) oder normal getroffen wurde.

Die Abwehr / das Ausweichen eines Feindes muss auch nur 1 Wurf pro Angreifendem Turm machen und ist erfolgreich gegen JEDEN einzelnen Treffer, der den Wert der Abwehr/Ausweich Probe nicht erreicht.

Es macht zwar Sinn viele Waffen in einen Turm zu packen, wegen dem massiv steigenden Schaden gegen hilflose Ziele, aber einzelne Waffen mit guter Reichweite haben bessere Durchschlagschancen.

Treffer SG	Ziel Kateg. I	Ziel Kateg. II	Ziel Kateg. III	Ziel Kateg. IV	Ziel Kateg. V	Ziel Kateg. VI
Turm Kateg. I	20	18	16	14	12	10
Turm Kateg. II	22	20	18	16	14	12
Turm Kateg. III	24	22	20	18	16	14
Turm Kateg. IV	26	24	22	20	18	16
Turm Kateg. V	28	26	24	22	20	18
Turm Kateg. VI	30	28	26	24	22	20

Hierbei ist **WICHTIG**, das sich die **SGs** verändern und nicht die **WM**, denn es mag für einen Titan sehr schwer sein einen Infanteristen zu treffen, **A-BER** dem dann auszuweichen ist auch für den Infanteristen höllisch.

Es gilt die Faustregel

SG 20 +2 je Kategorie Kleiner –2 je Kategorie Größer als der Turm.

Da es sowohl bei Waffen, als auch bei den installierten Waffen darin min-Fertigkeitsstufen gibt bleibt die Frage wie viel Minus gibt es denn wenn was passiert.

Die min-Fertigkeitswerte der Waffe beziehen sich primär auf die Fertigkeit mit der angegriffen wird. (im Normalfall 1 Hand / 2 Hand FK, hier aber Geschütze) Ist diese zu gering, so erleidet die Erfolgsprobe des Treffers **WM–4**.

Sekundär bezieht sie sich auf die Technik der Waffe und bezieht sich dort auf die entsprechende **TECH-Fertigkeit** und gibt **WM–4** auf Reparaturen.

Die min-Fertigkeit des Turmes beziehen sich primär auf die Fertigkeit Geschütze mit der angegriffen wird. Ist diese zu gering, so erleidet die Erfolgsprobe des Treffers **WM–4**.

Sekundär bezieht sie sich auf die Technik der Waffe und bezieht sich dort auf die entsprechende **TECH-Fertigkeit** und gibt **WM–4** auf Reparaturen.

Hierbei wird aber nur **EINMAL** der **WM–4** vergeben. Das bedeutet der min-Fertigkeitswert eines Turmes mit Waffen entspricht dem Höheren der beiden.

5.2. Schaden erleiden**5.2.1. Rüstungswerte (wie bei Infanterie-Kampf)**

Es gibt 4 Arten von Schäden

Ballistik - Wucht Waffen und Explosionsschaden.

Hitze- Feuer- und Strahlen-Schäden.

Elektro - Strom-Schaden, Elektromagnetische Waffen.

Kinetik - Stichwaffen und scharfe Schnitte.

Jede Waffe kann eine oder mehrere davon verursachen.

Desintegrator	Elektro & Rüstungsdurchdringend
Disruptor	Hitze & Kinetik
Einhand Klingen	Kinetik
Einhand Schlagwaffen	Ballistik
Energie Explosionen	Elektro
Energiefeld Klingen	Kinetik
Energie Klingen	Hitze
Energie-Strahl	Elektro
Flammer	Hitze
Laser	Hitze
Paralysator	Elektro & Paralyse
Phaser	Hitze & Elektro
Plasma / Fusion / Blaster	Hitze & Ballistik
Projektil / Nadeln / Bolzen	Kinetik
Schrot	Ballistik & Ballistik
Splitter Explosionen	Kinetik
Spreng Explosionen	Ballistik
Stichwaffen	Kinetik
Thermal Explosionen	Hitze
Zweihand Klingen	Kinetik & Ballistik
Zweihand Schlagwaffen	Ballistik & Ballistik

Schäden werden jeweils einzeln gegen die Rüstungswerte gerechnet. Somit können auch Waffen vorkommen die 2 gleichartige Schäden machen, welche jeweils einzeln gegen die Rüstungswerte gerechnet werden.

5.2.2. Normale Waffen

Normale Waffen richten sich gegen ein einzelnes Ziel und bei einem Erfolgreichen Angriff erfolgt die Abwehr / das Ausweichen gegen das Ergebnis der Erfolgsprobe des Angreifers.

5.2.3. Flächenwaffen

Flächenwaffen oder Explosionen können wie Fernkampf abgewehrt oder ausgewichen werden. Der SG ist jedoch nicht der Erfolgswurf des Angreifers, sondern ein fester SG. Sofern der nicht festgelegt wurde gilt SG = 20.

5.2.4. Schildschaden

Schutzschilde, welche getroffen werden (um ein Ziel zu treffen welches sich darin befindet), schützen mit ihrer jeweiligen RK gegen den eintreffenden Schaden.

Wird das Schild durchschlagen, weil $RK = 0$ ist, kostet das 1 TP-Schild. Hat das Schild mehr oder gleich RK als der entsprechende Schaden und hält diesen somit komplett auf, so verliert es auch nur 1 TP. Wird das Schild hingegen durchschlagen so verliert es so viele TP wie es vom Schaden neutralisiert.

Schilde die zum Abwehren eingesetzt werden, neutralisieren zwar bei Erfolg allen Schaden, verlieren aber 1 TP für je 2 angefangene TP die neutralisiert wurden.

Schutzschilde verringern Schaden bevor er gegen AU-P gerechnet wird.

5.2.5. Panzerungs-Schaden

Panzerung / Rüstung welche getroffen werden schützen mit ihrer RK gegen den eintreffenden Schaden.

Wird die Panzerung durchschlagen, weil die $RK = 0$ ist oder weil eine Durchdringungschance Erfolgreich war, kostet das 1 TP-Panzerung. Hat die Panzerung mehr oder gleich viel RK als der entsprechende Schaden und hält diesem somit komplett auf, so verliert sie 1 TP-Panzerung. Wird die Panzerung hingegen durchschlagen, so verliert sie so viele TP wie sie an Schaden neutralisiert.

Panzerungen die zur Abwehr eingesetzt werden (Rüstungsparade), so verliert sie pro Angriff den sie abwehrt (deren SG die 20 schafft) 1 TP-Panzerung.

Weiche Panzerungen und Harte Panzerungen schützen vor AU-P Schaden, weil sie den Schaden senken bevor die AU-P gesenkt wurden.

Durchdringung ist erfolgreich, wenn das Würfelergebnis die RK übertrifft. Dann wird für diesen Angriff die RK mit 0 gerechnet.

5.2.6. Körper-Schaden

Schaden, welcher Schilde und Panzerung durchdrungen haben verletzen (L-P) oder beschädigen (T-P) den Körper / Rumpf. Für jeden Schadenspunkt der ankommt wird 1 L-P/TP-Rumpf. Für jeden L-P der Verletzt wird, wird auch 1 AU-P verletzt. Bei TP-Rumpf passiert das nicht. (alle normalen Fahrzeuge haben TP-Rumpf und keine AU-P. Tiere der Größe von Fahrzeugen haben L-P und AU-P)

Wird mit einem einzelnen Schaden mehr T-P-Schaden verursacht als das Ziel 5 x Kategorie hat, so erfolgt ein schwerer Schaden, der zusätzliche Effekte anrichtet.

Ballistik bricht Strukturen. Das kostet 1 Auto-Handlung bis repariert, plus einen (Schadens-) WM-1 bis versorgt. (Tech Probe 1 min SG 15)

Kinetik verursacht Energie-Verlust. Dies kostet 1 E pro 1 min bis der Kurzschluss repariert ist und WM-1 bis der Kurzschluss deaktiviert (Tech Probe 1 min SG 15) wurde. Spätestens wenn das Fahrzeug volle T-P besitzt sind alle Kurzschlüsse repariert.

Hitze verbrennt empfindliche Bauteile. Das gibt einen (Schadens-) WM-1 auf Erfolgswürfe bis repariert plus einen weiteren (Schadens) WM-1 bis provisorisch neu kalibriert. (Tech Probe 1 min SG 15)

Elektro Schädigt Computer-Systeme. Das kostet 1 Auto-Handlung bis repariert plus einen WM-1 bis Steuerung umgeleitet (Tech Probe 1 min SG 15).

Bei mehr TP-Schaden als das Ziel KO x Kategorie (oder Kategorie x5) erleidet das Ziel einen WM-1 durch Bauteilschäden auf alle Handlungen bis zu einem Maximum von WM-10. Danach verliert das Ziel entweder 1 AKP oder 1 Fahrzeug-Aktion (die 5.2.12. Regel „erweiterte Schwere Schäden“ kann, muss aber nicht verwendet werden)

5.2.7. Leichte Treffer (erfolgreiche Abwehr / Ausweichen)

Der Schaden der Waffe wird auf das Minimum-Würfelergebnis festgesetzt und nicht gewürfelt.

Erst trifft er den Schild, danach die Panzerung und zuletzt den Körper. Der Schaden, welche die Schilde und Panzerung passiert, kann mit AU-P aufgefangen werden, sofern noch welche vorhanden sind. Stehen diese nicht zur Verfügung, weil sie verbraucht oder nicht existent sind, so werden danach L-P oder T-P verletzt.

5.2.8. normale Treffer (erfolglose Abwehr / Ausweichen)

Der Schaden wird normal gewürfelt.

Erst trifft er den Schild, danach die Panzerung und zuletzt den Körper. Der Schaden, welche die Schilde und Panzerung passiert, verletzt L-P und T-P. Für jeden L-P der verletzt wird, wird auch ein AU-P verletzt. Sind AU-P verbraucht so verbleiben die AU-P auf Null.



5.2.9. Kritische Treffer / Abwehr

Wird beim Angriff eine 20 gewürfelt, so wird der Schaden auf das Würfelmaximum gesetzt. Zusätzlich erfolgt eine Erfolgsprobe Glück gegen SG 20. (WM+ = GL)

Ist diese Probe auch erfolgreich, so wird der Würfelwurf für den Angriff auf 30 gesetzt. Es ist also sehr schwer ihn ab zu wehren. Zusätzlich wird entsprechend der Tabelle für kritischen Schaden gewürfelt und hat Effekte. Dies erfolgt zusätzlich zum möglichen Schweren Schaden.

Ist eine Abwehr trotzdem erfolgreich, so kann sie den Schaden auf das Würfelminimum setzen und verhindert auch den kritischen Schaden.

War die Abwehr eine gewürfelte 20, so darf eine Erfolgsprobe Glück SG=20 für jeden geworfen werden der gegen diese eine Abwehr angreift. Hat der Glückswurf so treten die jeweils gewürfelten Effekte der Tabelle für kritische Abwehr Erfolge ein.

Schwere Rüstung schützt vor kritischen Treffern dieser Tabelle vollkommen. Sie Verhindert nicht den Schweren-Schaden-Effekt.

Module in externen Plätzen bei Gefechtssystem-Qualität / doppelte Module hingegen werden trotzdem beschädigt, denn sie liegen außerhalb der schweren Panzerung.

5.2.10. Ausdauer Schaden

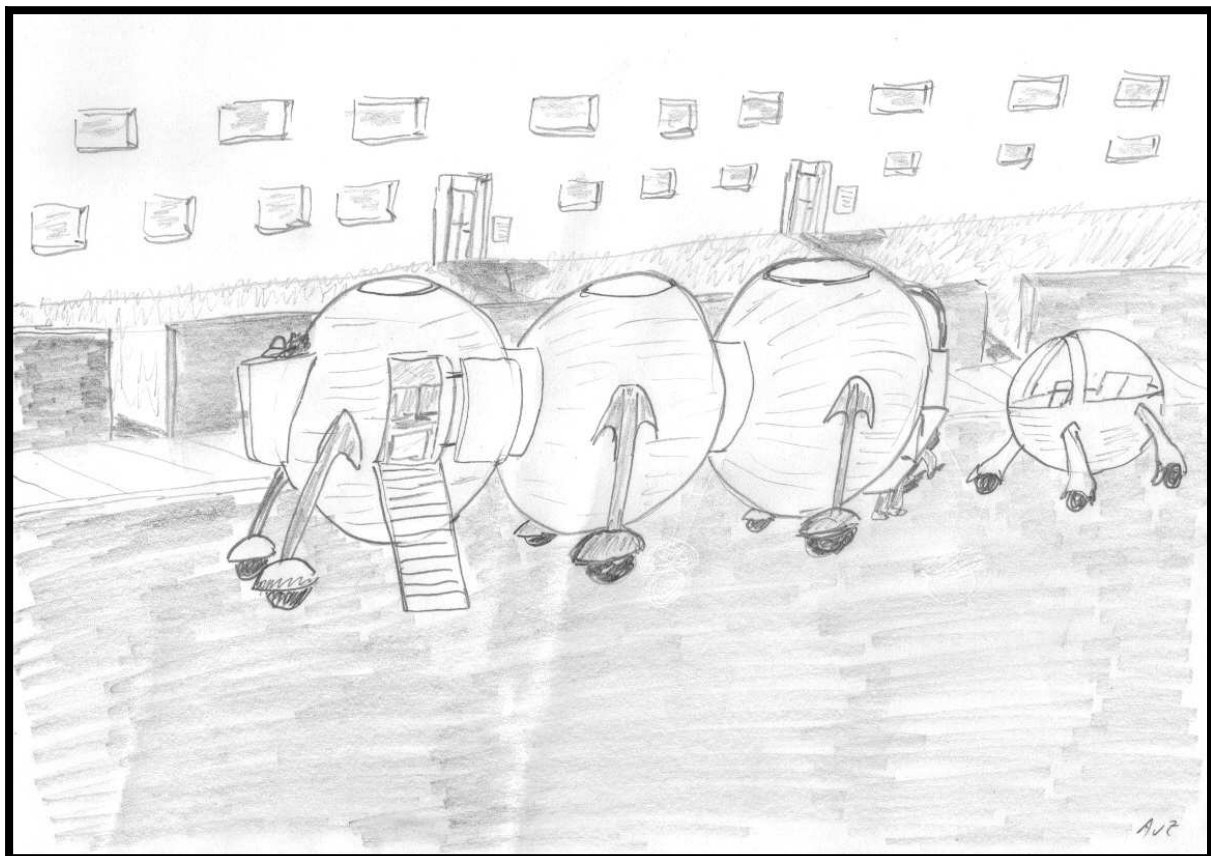
Entspricht den bei Infanterie Kampf beschriebenen Effekten (4.2.10)

Bei Fahrzeuggroßen Lebewesen werden die AU-P mit demselben Faktor belegt, wie die L-P. Dieser findet sich bei der Konstruktion und ist von der Größenkategorie abhängig.

5.2.10.1. Energie-Verlust

Jedes moderne Fahrzeug hat Energie-Speicher und Reaktoren. Kurzschlüsse entladen den Energiespeicher UND belasten den Reaktor. Wenn der Reaktor abgekoppelt wird kann er wieder voll liefern, sofern er nicht durch kritische Treffer beschädigt wurde.

Entladung bedeutet, dass Energie-Reserven vom aktuellen Stand aus verringert werden. Kurzschlüsse senken zusätzlich das Maximum von Speicherkapazität und Reaktor-Leistung vom Maximum aus gerechnet.



5.2.11. Rumpf Schaden

Bedeutet Beschädigte Karosserie, Hülle und Deckplatten. Sie müssen mühsam ausgebaut und repariert (SG = 20 & 10 min Arbeit pro TP) werden wenn Ersatzteile vorhanden sind, oder aufwendig geflickt (SG = 25 & 1h Arbeit pro TP) werden. Es ist eine Erfolgs-Probe pro Stunde notwendig.

Wenn die TP zur Hälfte verloren sind, so ist das Fahrzeug „taumelnd“, Was bedeutet, das es WM-2 auf alle Erfolgsproben erleidet. Zusätzlich hat es nur die Hälfte seiner Bewegungspunkte und kann nicht „Vollgas“ nutzen. Wer diesen „Halbes TP-Punkt“ erreicht, weiß dass er nutzlos ist und versucht normalerweise sich zurück zu ziehen.

Wenn die TP zu 90% verletzt sind, so ist das Fahrzeug „am Kriechen“, was bedeutet, das es WM-4 auf alle Erfolgsproben erleidet. Zusätzlich hat es nur noch 1/3 tel seiner Bewegungspunkte (normal gerundet) und kann nicht „Vollgas“ nutzen.

Wer diesen „am Kriechen“ erreicht, weiß dass er bald sterben wird und wird aussteigen, oder mit dem Fahrzeug weg kriechen.

Wenn die TP zu 100 % oder mehr verletzt sind, so ist das Fahrzeug „ausgefallen“, was bedeutet, das es nichts tun kann und hilflos ist.

Über 100% besteht eine Chance auf eine Fahrzeugexplosion. Es wird einmal eine Glücksprobe gewürfelt.

Höchster GL an Bord gegen SG = [Kategorie + Summe aller belegten Modulplätze] (Fahrzeug Kategorie, kleinere werden zusammengefasst)

Bis zu 150 % TP kann das Fahrzeug verlieren und noch gerettet werden. Auch eignet es sich noch als Bauteil-Lieferant.

Es bedarf einer Tech Probe SG 20 je Bauteilart um Ersatzteile zu retten.

Waffe / Schutzschild / Panzerung / Struktur / Triebwerk / Steuerung / Computer / E-Bank / Reaktor / Lebenserhaltung / Sensoren / Kommunikation

Hat ein Fahrzeug mehrere Systeme, so kann auch mehrere Bauteile liefern. Jenseits der „Schrottgrenze“ ist alles zu spät.

5.2.12. erweiterte Schwere Schäden [Zusatz-Regel]

Sind die schlimmen Schäden, welche zusätzliche Effekte haben und den WM—1 ersetzen, wenn diese härtere Regel Verwendung finden soll. Sie ist mehr spezifisch, eignet sich aber nur für einzelne Fahrzeuge. Es wird angeraten diese Regel für das Fahrzeug der Spieler zu verwenden

Ballistik verletzt Insassen. Die Chance getroffen zu werden wird gewürfelt. Der Würfel ist $W[1+ \text{Kategorie Fahrzeug}]$ groß und jeder wählt eine Zahl, bei deren Würfelergebnis er getroffen wird aus. Der Schaden wird durch [Kategorie] geteilt und auf Jeden Insassen angewendet, der getroffen wurde. Nicht angeschnallte und nicht hilflose Figuren dürfen gegen SG 20 Ausweichen damit *leichter Schaden* daraus wird.

Kinetik verursacht Systemausfälle. Das getroffene Ziel hat einen Ausfall eines Modulplatzes. Dieser wird normalerweise zufällig bestimmt. Ein Kapitän der eine Erfolgsprobe GL (Glück) gegen SG 20 schafft kann den Ausfall bestimmen. Ein Modulplatz der 1 mal betroffen ist, kann *geflickt* werden mit *Beta-Systemen*, ein zweites mal bedeutet das ein Austausch nötig ist.

Hitze verbrennt Sensoren / Sichtscheiben WM—2 auf Erfolgswürfe für Wahrnehmung oder Zielerfassung. Sensoren und Sichtscheiben müssen repariert werden, bevor der der WM neutralisiert wird. Gibt es mehrere Sensoren so werden alle betroffen.

Elektro beschädigt innere System. Das kostet 25% Energie & WM—1 auf alle Handlungen. Die 25% Energie-Verlust werden zu 50%, 75% und 100% aufaddiert.

Der Maximale WM—X beträgt 10. Alle darüber hinaus anfallende WM werden ignoriert.

5.2.13. Schutzschilde

Sind aufgebaut und senken den Schaden von Fernkampfangriffen entsprechend ihren Schildschutzwerten. Der gesenkte Anteil wird (teilweise oder voll) von den Struktur Trefferpunkten (TP) der Schilde abgezogen. Der Restliche Anteil verursacht normal Schaden.

Schilde zu Treffen ist leicht (WM +4) und Kugeln durchschlagen sie ohne darin jemanden zu treffen. Will man hingegen das Ziel im Schild treffen sind das normale Angriffe.

Ein Schildkontrolleur kann eine Probe Schutzfeldtechnik gegen den Erfolg des Angriffswurf machen, um den gesamten Schaden eines Angriffes mit dem Schild ab zu fangen. (im Fahrzeugkampf üblich)

5.2.14. ECM einsetzen

Alle Erfolgsproben bedürfen die Fertigkeit Kommunikation bedienen.

ECMs haben wie Waffen eine Reichweite und für sie gelten die gleichen Entfernung-WMs. Somit ist ein ECM Angriff auch eine Handlung. Zusätzlich kommt ein ECM WM-4 für jede Kategorie, welche das Ziel größer ist als der ECM Angreifer.

Hat die ECM Probe Erfolg, so gibt es einen Teil-Erfolg.

Hat die Abwehr keinen Erfolg (mindestwert Erfolgswurf der ECM Probe) So gibt es sogar einen Voll-Erfolg.

Stören von Sensoren erlauben dem Sensor-Bediener eine Sensor Probe zur Abwehr und haben SGs von 20 = Infanterie Sensoren / Fahrzeug Sensoren / Raumfahrzeug Sensoren.

Teil-Erfolg = automatische Zielerfassung schaltet keine zusätzlichen Ziele auf und kann nur 1 Ziel in der Erfassung halten. Dauert 1 FRD.

Voll-Erfolg = kann keine Ziele aufgeschaltet halten. Dauert 5 FRD.

Stören von Funk erlauben dem Kom-Bediener eine Kommunikations-Probe zur Abwehr und haben SGs von 20 = Infanterie Funk / Fahrzeug Funk / Raumfahrzeug Funk.

Teil-Erfolg = Langstrecken KOM wird gestört. Dauert 1 FRD.

Voll-Erfolg = Lang und Kurzstrecken Funk Senden wird gestört. Dauert 5 FRD.

Stören von Fernlenk-Systemen erlauben dem Bediener eine Fernlenk-Probe zur Abwehr und haben SGs von 20 = Robott-Steuerung / Fernlenk-waffen / Dronen (Fernlenk Fahrzeuge/ Raumfahrzeuge).

Teil-Erfolg = Das Fernlenk-System läuft auf Autopilot. Dauert 1 FRD.

Voll-Erfolg = Das Fernlenk-System schaltet sich ab. Dauert 5 FRD.

Stören von Computer-Systemen erlaubt dem Computer eine Abwehr mit seinem Sicherheitsprogramm und hat einen SG von 25 = Infanterie Computer / Fahrzeug Computer / Raumschiff-Computer.

Teil-Erfolg = der Computer meldet einen Computer-Virus-. Dauert 1 FRD.

Voll-Erfolg = Der Computer ist im Abwehrkampf mit dem Virus beschäftigt und alle automatischen Aktionen könne nicht verwendet werden.

Dauert 5 FRD.

Stören von Schild-Systemen erlaubt dem Schild-Bediener eine Abwehr mit seiner Schutzfeld-Technik und hat einen SG = 30 Infanterie Schilde / Fahrzeug Schilde / Raumfahrzeug Schilde.

Teil-Erfolg = Der Schild Flackert sichtbar. Und RK sinkt um 1 bei allen 4 RK-Werten. Dauert 1 FRD

Voll-Erfolg = Der Schild hat Risse und die Schild Resistenzen werden geschwächt. RK = 1/2 x normaler RK. Dauert 5 FRD

Stören von Bomben und Sprengköpfen.

Die Abwehr erfolgt durch das GL-Attribut des kontrollierenden Schützen der Bomben oder Fernlenkwaffen.

Abgefeuerte Bomben und Fernlenkwaffen sind leicht zu erfassen und können somit per ECM angegriffen werden.

Hierbei ist es um so schwerer je einfacher der Sprengkörper ist.

SG 30 Zyndschnur & Dynamit

SG 25 Mechanische Zündung von Chemischen Explosiv-Stoffen

**SG 20 Elektrische Zündung von Explosiv-Stoffen
Elektronische Zündung von Explosiv-Stoffen**

**SG 15 Elektronische Zündung von Energie-Emmisions-Systemen
Elektronische Zündung von Atom-Bomben**

SG 10 beliebige Zündung von Antimaterie-Bomben

Teilerfolg ist das dieser Sprengkopf nicht mehr zündfähig ist.

Voller Erfolg ist, dass dieser Sprengkopf in 5W6 Sekunden detoniert.

Oder bei Kritischen Erfolgen darf der ECM-Offizier entscheiden ob dieser „sofort“ detoniert oder nicht mehr zündfähig ist.

In Fahrzeug-Waffen befindliche Explosiv-Körper sind geschützt (Abwehr+4) und müssen mit einem Teilerfolg durch Sensoren Erfasst sein für den Angriff.

In Fahrzeug-Munitionsbunkern gehortete Sprengköpfe sind stark geschützt (Abwehr+4) und müssen sogar durch Sensoren per vollem Erfolg erfasst sein.

Leider sind gerade Atom-Waffen und Anti-Materie-Waffen nicht versteckbar und führen nahezu automatisch zu Sensor-Teilerfolgen. Das ist mit einer der Hauptgründe warum niemand solche Waffen einsetzt. Der Einsatz dieser Waffen im Krieg der 6 Rassen fiel von vornhinein aus, weil diese ECM-Abwehr solcher Massenvernichtungswaffen schon deutlich vor dem Krieg zu Abrüstung wegen Selbstgefährdung geführt hatte.

5.2.15. Sensoren einsetzen

Alle Erfolgsproben bedürfen die Fertigkeit Sensoren bedienen.

Sensoren haben wie Waffen eine Reichweite und für sie gelten die gleichen Entfernungs-WMs. Somit ist eine Sensor-Probe auch eine Handlung oder eine automatische Aktion.

automatische Aktion

Diese Sensoren können.:

„passiv scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „10“ gleichsetzt.

„normal scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „15“ gleich setzt.

„aktiv scannen“ Was ihnen einen „gewürfelten“ W20 Würfelwurf plus „Fertigkeits-WM der Automatik“ erlaubt und jede RD erneuert wird.

Hat die Sensor-Probe Erfolg und wird nicht durch einen ECM gestört so gibt es einen Teil-Erfolg und das andere Ziel ist erfasst.

Es ist bekannt,: Art & Kategorie, Fahrzeug-Typ, Scan ID (erkennen) Position & Bewegung.

Sensor-Offizier, mit Fahrzeug-Aktion.:

„passiv scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „10“ gleichsetzt.

„normal scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „15“ gleich setzt.

„aktiv scannen“, erlaubt es einen „gewürfelten“ W20 Würfelwurf plus „Fertigkeits-WM des Sensor-Offiziers“ und wird jede RD erneuert. Bei einer Erfolgreichen Probe gibt es einen vollen Erfolg und es werden noch weitere zusätzliche Daten erkannt: Energie-Versorgung, Antrieb, Schutzschild-Daten, Panzerungs-Daten, Struktur-Daten, Scann-ID (identifizieren und benennen).

Normale Sensoren haben 20 x T-Lvl Felder Maximal-Sensor Reichweite, während Scout Sensoren bei 200 x T-Lvl Feldern liegen. Diese haben eine Reichweite die als „Wahrnehmungsreichweite gilt“. Was sie automatisch anzeigen hängt von zwei Faktoren ab. Entfernung und „Sichtbarkeit des Zieles“

Das Verkürzen der Entfernung um eine Stufe verbessert die Chance um WM+4. Liegt etwas außerhalb der entsprechenden Sensor-Entfernung so erschwert jede stufe Entfernung dies um WM-4.

Entdecken lässt den Sensor die Anwesenheit erkennen und macht es zu „gut Sichtbar“. Erkennen gibt Detail-Informationen wie Kategorie, Größe, Schutzschirm ja/nein, Reaktor-Emissionen ja/nein, aktives Energie-Waffen-Feuer.

Besonders Große Ziele, der starke Energie-Emmissionen können auch weit über die Sensor-Reichweite hinaus erkannt und bestimmt werden. (Entscheidung des Spielleiters wie z.B. Die Sonne dürfte 2 L-min weg sein)

Ist in Kurze Entfernung (x 1/20)

- SG 20 zum Entdecken aller gestalthter Objekte**
- SG 20 zum Erkennen von Sprengstoffen o.ä.**
- SG 20 zum Erkennen von versteckten Haus-Tieren**
- SG 20 zum Entdecken von „passiven fremden Scan“**

Ist in Mittlere Entfernung (x1/10)

- SG 20 zum Entdecken von versteckten Personen**
- SG 20 zum Erkennen von nicht sichtb. Energie-Speichern**
- SG 20 zum Erkennen von Typ Waffen / Robotter o.ä.**

Ist in Weite Entfernung (x1/4)

- SG 20 zum Entdecken von versteckten Fahrzeugen**
- SG 20 zum Erkennen von nicht sichtbaren Reaktoren**
- SG 20 zum Entdecken von „normalem fremden Scan“**

Ist in Extreme Entfernung (x1/2)

- SG 20 zum Erkennen von gut Sichtbaren Personen**
- SG 20 zum Entdecken von gestalthten Objekten welche mit Energielosen-Waffen Feuern.**

Ist in Maximale Entfernung (x1)

- SG 20 zum Erkennen von gut sichtbaren Fahrzeugen**
- SG 20 zum Entdecken von Schutzschirmen**
- SG 20 zum Entdecken von gestalthten Objekten welche mit Energie-Waffen Feuern.**
- SG 20 zum Entdecken von „aktivem fremden Scan“**

Störungen werden Gewürfelt und geben einen mindest SG an, den der Sensor übertreffen muss. Statische ECM-Felder, sei es natürlicher oder technischer Art verstümmeln sogar bei Erfolgen der Sensoren die Daten noch etwas. Dieser Effekt entfällt erst, wenn die probe um 5 Punkte besser geschafft wurde.

Übliche Störungen

Plastik-Wand	1W10+10
Dünne Wände voller Metall	1W20+10
Dicke Wände voller Metall	1W20+15
Dünne Metall-Wände	1W20+20
Sensor-Absorber-Schicht	1W20+25
Gesteinsformationen 10m	1W10+10 +1W10 pro 10m
Defekte Lampen / Geräte	1W20+5
Normaler Reaktor	1W20+10
Kaputter Generator / Kurzschlüsse	1W20+15
Undichtes EM Schild an Reaktor	1W20+20

5.2.16. Drohnen-Kontrolle

Der Einsatz von Ferngesteuerten scoutenden oder kämpfenden Maschinen ist natürlich weit verbreitet. Er Bedarf sowohl einer Sensor-Aufklärung vor Ort, als auch einer Kommunikation mit großer Bandbreite.

Deswegen gibt es eine Drohnen-Reichweite, die mit großer Kategorie Steigt und in der dann ein WM+0 möglich ist. (T-Lvl x 5 Felder, FLD/FFLD/RFLD) Außerhalb dieser Entfernung stören die Verzögerungen schon so stark, dass es zu WM kommt.

BIS maximal Drohnen-Reichweite

x1 = WM+0; x2 = WM-2; x5 = WM-4; x10 = WM-6; x20 = WM-8

Jenseits WM-10

Es macht also Sinn, Drohnen selbstständig agieren zu lassen. Tiefenraum-Drohnen, welche über Hyperfunk gesteuert werden haben also immer WM-10 was Kontrolleur-Einwirkung angeht.

Drohnen zu kontrollieren kostet (1 FZG-Aktion/3 AKP pro Runde). Dabei kann man Ziele Vorgeben oder ihren Kurs festlegen. Auch kann bestimmt werden, wie diese Ihre Selbstständigen Aktionen verwenden. Diese direkt zu kontrollieren bedeutet, dass die Fertigkeiten des Kontrolleurs zum Tragen kommen (mit WM-2) welche auch alle die Min-Fertigkeit der Drohne besitzen sollten (ansonsten WM-4). Solche Handlungen kosten dann den Kontrolleur (Fzg-Aktionen/AKP), statt der Drohne. Es ist möglich, das eine Drohne dadurch mehr Einsetzt als sie alleine könnte.

Drohnen besitzen Automatische Handlungen mit ihrem T-Lvl als WM+ auf die Probe. Das wird nicht auf einen Fertigkeitwert des Kontrolleurs aufaddiert, sondern dieser ersetzt den Wert. Besitzt eine Drohne Handlungen oder AKP, so kann sie diese Verwenden um damit besser und genauer zu agieren. (meist haben diese Speziellen Dronen dort WM+2)

Fliegende Drohnen, welche ihre KOM-Verbindung verlieren arbeiten weiter nach ihren Befehlen. Das macht es nicht einfach sie per ECM zu entschärfen, aber einen falschen Datensatz zu implizieren (in das Bordhirn einhacken und Befehle ändern) führen schnell dazu, dass auch der Besitzer nichts mehr mit der Drone anfangen kann.

Kämpfende Drohnen werden im Kampf behandelt wie zu dem Fahrzeug gehörend, welches sie Steuert. Sie haben keine separate Initiative. Dafür sind sie bei einem Befehlshaberwechsel abe rauch 1 Runde lang hilflos und müssen sich reorientieren (verlieren 1 Handlungsrunde)

5.2.17. Fahrzeug-Explosionen [Zusatz-Regeln]

(Diese Regel sollte nur von erfahrenen Spielern verwendet werden.)

Wie in 5.2.11 Rumpfschaden beschrieben besteht bei Fahrzeugen mit über 100% TP-Schaden eine Chance auf eine Fahrzeugexplosion.

Es wird EINMAL eine Glücksprobe gewürfelt.

Höchster GL an Bord gegen SG = [Kategorie + Summe aller belegten Modulplätze] (Fahrzeug Kategorie, kleinere werden zusammengefasst)

Fahrzeuge welche die Probe versagen explodieren. Explosionsgefahr ist anmeßbar und wird durch Brennen, kleine Explosionen und dergleichen begleitet.

Der Explosions-Zeitpunkt kann um 1 (F/R)RD verlängert werden, wenn die Person mit dem höchsten GL Attribut eine erfolgreiche Probe gegen SG 20 schafft im Moment der Explosion.

Kategorie	Explosion in Zeit	Radius	Schaden Ball / Kin / Hitz / Elek
I	1 RD	1 m	[T-Lv1] x 1W[X] (zufällige Art)
I mit Reaktor	1 RD	1W6 m	[T-Lv1] x 2W[X] (zufällige Art)
II	2 FRD	selbes FFLD	[T-Lv1] x 2W[X] (zufällige Art)
II mit Reaktor	2 FRD	2 FFLD	[T-Lv1] x 4W[X] (zufällige Art)
III	3 RRD	selbes RFLD	[T-Lv1] x 3W[X] (zufällige Art)
III mit Reaktor	3 FRD	3 RFLD	[T-Lv1] x 6W[X] (zufällige Art)
IV	4 RRD	selbes RFLD	[T-Lv1] x 4W[X] (zufällige Art)
III mit Reaktor	4 FRD	4 RFLD	[T-Lv1] x 8W[X] (zufällige Art)
V	5 RRD	selbes RFLD	[T-Lv1] x 5W[X] (zufällige Art)
III mit Reaktor	5 FRD	5 RFLD	[T-Lv1] x 10W[X] (zufällige Art)
VI	6 RRD	selbes RFLD	[T-Lv1] x 6W[X] (zufällige Art)
VI mit Reaktor	6 FRD	6 RFLD	[T-Lv1] x 12W[X] (zufällige Art)
Atom-Reaktor		x10	W4
Zersetzungs-Reaktor		x1	W4
Fissions-Reaktor		x1	W6
Plasma-Reaktor		x2	W6
Fusions-Reaktor		x3	W6
A-Mat-Reaktor		x5	W10

Die Kategorie wird durch das explodierende Fahrzeug bestimmt. Hierbei erleidet jedes Ziel im Explosionsbereich maximal 1 Schaden pro eigener Kategorie. (Personen an Bord des explodierenden Fahrzeuges gelten als Kategorie I und werden alle betroffen) Diesem Schaden kann durch eine Probe GL SG 20 (Kapitän) ausgewichen werden (Minimum-Schaden)

Deckung gibt eine % Chance den Schaden komplett zu vermeiden, solange die Deckung nicht zerstört wird. (W10) Geröll 1, Bodenkuhle 1-2, parkende FZG 1-3, kleine Mauer 1-4, Mauer mit Fenster 1-5, Schützengräben 1-6, Mauer 1-7, Tunnel 1-8, Bunker 1-9.

5.2.18. Fahrzeug-Stunts [erweiterte-Regeln]

Hierbei handelt es sich um Irrsinnige Manöver für die Fahrzeuge gar nicht ausgelegt sind. NUR der Pilot der auch aktiv Pilotiert kann sie anwenden und selbst dann sind sie mehr als Kritisch.

Das Fahrzeug hat eine begrenzte Menge BPs, die Maschinen laufen im Kampf mit 100% und mehr könnte zu Schäden führen. Doch manchmal will ein Pilot mehr, egal ob ihm das Fahrzeug unterm Hintern zusammen bricht. Das ist dann der Moment für diese Zusatzregel.

Als erstes wird eine Piloting-Probe Notwendig, deren Erfolg sagt wie Realitätsferne Aktionen das Fahrzeug schafft. Hierbei wird nicht erst der SG festgelegt, sondern erst gewürfelt und dann das Ergebnis per Tabelle ermittelt. Danach macht der Pilot eine Erfolgsprobe GL gegen SG 20 damit sein Fahrzeug nicht 1 Stress-Punkt verliert.

Fahrzeug-Stunt Tabelle

Ergebnis	Effekt
Bis 14	Überschlag und UNFALL!
15-19	Das Fahrzeug Schleudert 1 Feld geradeaus
20	60° Kehre und Durchbruch durch ein Hindernis
21	120° Kehre schüttelt „Nahkämpfer“ ab
22	180° Kehre ist sehr überraschend für alle.
23	Schräge Fahrt erlaubt zusätzlich 2 Felder geradeaus.
24	Springt und hüpft über Unebenheiten Jedes Ausweichen = ERFOLG für 1 FRD
25	Das Fahrzeug dreht wild im Kreisel und darf Waffen in alle Richtungen feuern.
26	BP werden verdoppelt
27	Zickzack Kurs Erhöht alle Treffer SGs um 10 (sowohl eigene als auch feindliche auf dieses FZG)
28	Ein Schleuder-Bremscrash-Manöver erlaubt es sich HINTER den Verfolger zu setzen
29	Fahrt durch Gebäude / Wald verhindert alle Angriffe auf und aus dem FZG
30	Ein „Jump“ über EINEN Gegner gibt diesem FZG WM+4 auf alle Angriffe gegen diesen einen.
31 & mehr	Pilot darf sich einen Effekt aussuchen.

5.3. Fahrzeug-Kampftabellen

5.3.1. Kritischer Fahrzeug Schaden [Zusatz-Regeln] (W12)

(Gezielte Angriffe werden mit 1W6 und einem + von 0 bis 6 (vom Angreifer festgelegt vor dem Wurf) gewürfelt.) Bei Gefechts-Pods fällt immer zusätzlich 1 zufällig ermittelter aus, da diese ungepanzert sind.

1	Gestoßen	Alle Bewegungs Kosten verdoppelt 1 FRD.
2	Harter Treffer	Der Schaden wird um [Ziel-Kateg]W6 erhöht.
3	Entwaffnet #	Das Ziel verliert eine Waffe. Ausgefallen.
4	Schwachstelle	Panzerung schützt nicht hiergegen.
5	Triebwerk #	Bewegungspunkte halbiert
6	Steuerung #	Angriffe & Abwehr/Ausweichen WM-2
7	Kurzschlüsse #	E-Bank Leistung halbiert (1/4.. 1/8..)
8	Reaktor #	Reaktor Leistung halbiert (1/4.. 1/8..)
9	Lebenserhaltung	Leistung halbiert. (1/4.. 1/8..)
10	Computer #	WM-2 auf alle Kampfhandlungen des Fahrzeuges
(11)	Externes Modul #	fällt aus
(11)	internes Modul #	fällt aus
#	Dieser Effekt tritt nur ein, wenn mindestens 1 TP interner Struktur-Schaden verursacht wird. Ansonsten wird daraus 1 TP interner Struktur-Schaden ohne besondere Wirkung.	
	(Externes Modul- Ausfall. Bei Gefechts-Pods fallen immer beide aus selbst wenn es nur Panzerungs-Schaden gab.)	

5.3.2. Kritischer Erfolg Abwehr [Zusatz-Regeln] (W10)

(nur bei Ausweichen)

Kritische Erfolge werden neutralisiert.

1-2	zurück geprallt	Angriff auf den Angreifer mit 1/2 Wirkung
3-4	Entwaffnet	Der Angreifer verliert seine Waffe. Ausgefallen.
5-6	Störung	Der Angreifer erleidet verliert dieses Ziel
7-8	Ausmanövriert	Der Verteidiger bewegt sich 1 Feld nach Wahl (aber max 1 pro FRD)
9	Finte	Der Verteidiger erhält WM+4 auf den nächsten
10		Angriff auf diesen Angreifer. (1 FRD lang)

















5.3.3. fataler Fehler Angriff [Zusatz-Regeln] (W10)

1-2	Eigentreffer	Der Angriff trifft das eigene Fahrzeug und verursacht die 1/2 seines Schadens.
3-4	Entwaffnet	Der Angreifer verliert seine Waffe. Ausgefallen.
5-6	Störung	Der Angreifer erleidet verliert dieses Ziel
7-8	Muni-Problem	Waffe hat Ladehemmung. Ausgefallen.
9	Blöße	Der Verteidiger erhält WM+4 auf den nächsten
10		Angriff auf diesen Angreifer.

5.3.4. fataler Fehler Abwehr [Zusatz-Regeln] (W10)

- | | | |
|-----|-----------------|--|
| 1 | Trudeln | Das Fahrzeug dreht sich zufällig um 60° links |
| 2 | Trudeln | Das Fahrzeug dreht sich zufällig um 60° rechts |
| 3–4 | Schild | Der Verteidiger deaktiviert den Schild 1 FRD. |
| 5–6 | Störung | Der Verteidiger erleidet verliert dieses Ziel |
| 7–8 | Energie-Problem | E-Bank verliert 1/4 Ladung |
| 9 | Blöße | Der Angreifer erhält WM+4 auf den nächsten |
| 10 | | Angriff auf diesen Angreifer. |

5.3.5. Bewegungspunkte

B-P	Feld
1	Straße,  Schotter-Platz, flache Wiese, Salz-Wüste 
2	Unwegsame Wiese, Gestrüpp,  Sand, Schlamm 
3	Geröll,  unwegsam, Wald 
4	Dichter Wald 
+1	Steigung +1 Geländelevel  +1 10m Boden FZG
+0	Hang -1 Gelände-Level  +1 0 10m Boden FZG
+1	Rückwärts Gang
1	Schweben / fliegen
+2	Steigen um 1 Höhen-Level 10m Flug FZG
+0	Sinken um 1 Höhen Level 10m Flug FZG
1	„Vollgas“ Fahren 2+ Felder geradeaus. WM-2 auf Pilotenproben WM-2 auf Geschützfeuer. „Rennen“ benötigt Straße,  Schotter-Platz, flache Wiese, Salz-Wüste 
2	„Vollgas“ Fahren 2 Felder geradeaus. WM-2 auf Pilotenproben WM-4 auf Geschützfeuer. Probe SG 20 zur Unfallvermeidung. Unwegsame Wiese, Gestrüpp,  Sand, Schlamm 
3	„Vollgas“ Fahren 2 Felder geradeaus. WM-4 auf Pilotenproben WM-4 auf Geschützfeuer. Probe SG 25 zur Unfallvermeidung. Geröll,  unwegsam, Wald 
4	„Vollgas“ Fahren 2 Felder geradeaus. WM-4 auf Pilotenproben WM-4 auf Geschützfeuer. Probe SG 30 zur Unfallvermeidung. Dichter Wald 
1	„Vollgas“ Schweben / Fliegen geradeaus. WM-2 auf Pilotenproben und Geschützfeuer.
1	Drehung 60° Fahrend
2	Drehung 60° Schwebend
3	Drehung 60° Fliegend (maximal 1 mal alle 5 Felder)

Schwierig für bestimmte FZG
Siehe Tabelle Besonderheit

5.3.6. Normale SGs

SG	WM	
20		Fahrzeug Pilotieren
20		Raumfahrzeug Pilotieren
20		Kampfmaschinen Pilotieren
20		Fahrzeug ohne Computer bedienen
25		Raumfahrzeuge ohne Computer bedienen
30		Kampfmaschinen ohne Computer bedienen
15		Normaler Gefechtsfunk einsetzen
20		Langstrecken Kommunikation
15		Ladehemmung beheben
20		System-Ausfall umgehen. 1 FRD
20		ECM gegen Infanterie
25		ECM gegen Fahrzeuge
30		ECM gegen Raumfahrzeuge
20	var	Festklammern
15		Angriff auf Gebäude
20		Angriff auf Fahrzeuge
25		Angriff auf Infanterie
+5		Direkt-feuernde Geschütze (über den Lauf gepeilt)
20 #		Abwehr Angriffe / Schutzfeld-Technik
20 #		Ausweichen /Piloting
20 #		Abwehr ECM
10		Deckung suchen in Gebäude-Feld.
15		Deckung suchen in Wald
20		Deckung suchen in dichtem Wald
25		Deckung suchen in Geröll
30		Deckung suchen in unwegsamem Gelände
35		Deckung suchen in offenem Gelände

5.3.7. Sensor SG Tabelle

SG	WM	Kurze Entfernung (1/20)
20		Entdecken gestealthter Objekte
20		Erkennen von Sprengfallen
20		Erkennen von Versteckten Haus-Tieren
20		Entdecken von „passivem fremden Scan“
	+/-4	Mittlere Entfernung (1/10)
20		Entdecken von Versteckten Personen
20		Erkennen von nicht sichtbaren Energie-Speichern
20		Erkennen von Typ Waffen / Robotter / Fzg / Raumboot
	+/-4	Weite Entfernung (1/4)
20		Entdecken von Versteckten Fahrzeugen
20		Erkennen von nicht sichtbaren Reaktoren
20		Entdecken von „normalem fremden Scan“
	+/-4	Extreme Entfernung (1/2)
20		Erkennen von gut sichtbaren Personen
20		Entdecken von gestealthten Objekten, welche Waffen ohne Energie feuern
	+/-4	Maximale Entfernung (1)
20		Erkennen von gut sichtbaren Fahrzeugen
20		Entdecken von Schutzschirmen
20		Entdecken von geastealthten Objekten, welche Waffen mit Energie feuern
20		Entdecken von „aktivem fremden Scan“
		Scan-Art
	= 10	Passiver Scan (Automatik) Teilerfolg
	=15	Normaler Scan (Automatik) Teilerfolg
	+0	Aktiver Scan (Automatik) Teilerfolg
	= 10	Passiver Scan (S.O.) voller Erfolg
	=15	Normaler Scan (S.O.) voller Erfolg
	+0	Aktiver Scan (S.O) voller Erfolg

5.3.8. Kampf-WM

WM Selbst	WM Gegner	Aktion
-	0	Ist in Kurze Entfernung (x1/20)
-	-2	Ist in Mittlere Entfernung (x1/10)
-	-4	Ist in Weite Entfernung (x1/4)
-	-6	Ist in Extreme Entfernung (x1/2)
-	-8	Ist in Maximale Entfernung (x1)
0	0	Ist in Keine Deckung im Nahkampf
-1	-2	Ist in Viertel Deckung im Nahkampf
-2	-4	Ist in Halbe Deckung im Nahkampf
-3	-6	Ist in Dreiviertel Deckung im Nahkampf
-4	-8	Ist in Volle Deckung im Nahkampf
0	0	Ist in Keine Deckung im Fernkampf
0	-2	Ist in Viertel Deckung im Fernkampf
0	-4	Ist in Halbe Deckung im Fernkampf
-1	-6	Ist in Dreiviertel Deckung im Fernkampf
-1	-8	Ist in Volle Deckung im Fernkampf
+0	+0	Ist Stehend / Kriechend
-1	var	Benutzt bis 1/2 B-Ps
-2	var	Benutzt bis zu max B-Ps
+1	-	Ist am Zielen 1 FRD (max +4)
-2	-	Fahrzeug fährt „Vollgas“ auf ebener Strecke
-4	-	Fahrzeug fährt „Vollgas“ auf unebener Strecke
nein	nein	Orbital-Boden-Kampf, Infanterie-Waffe (Kat 1)
nein	nein	Orbital-Boden-Kampf, Fahrzeug Geschütz (Kat 2)
nein	nein	Orbital-Boden-Kampf, Raumboot Geschütz (Kat 3)
-20	-20	Orbital-Boden-Kampf, Raumschiff Geschütz (Kat 4)
-15	-15	Orbital-Boden-Kampf, Großraumer Geschütz (K. 5)
-10	-10	Orbital-Boden-Kampf, Titan Geschütz (Kat 6)

5.3.8b. Kampf-WM

WM Selbst	WM Gegner	Aktion
-	+0	Infanterist bewegt sich 0+ Felder (letzte Aktion)
-	-1	Infanterist bewegt sich 5+ Felder (letzte Aktion)
-	-2	Infanterist bewegt sich 25+ Felder (letzte Aktion)
-	-3	Infanterist bewegt sich 125+ Felder (letzte Aktion)
-	+0	Infanterist „läuft am Boden“
-	+1	Infanterist „schwebt“ oder „fliegt“
-	+0	Fahrzeug bewegt sich 0+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-1	Fahrzeug bewegt sich 3+ F-LD (letzte Aktion)
-	-2	Fahrzeug bewegt sich 10+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-3	Fahrzeug bewegt sich 30+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-4	Fahrzeug bewegt sich 100+ F-FLD (letzte Aktion)
-	-5	Fahrzeug bewegt sich 300+ F-FLD (letzte Aktion)
-	+0	Fahrzeug „fährt am Boden“
-	+1	Fahrzeug „schwebt“
-	+0	Fahrzeug „fliegt“ (Hohe Flughöhe)
-	+0	Raum-FZG bewegt sich 0+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-1	Raum-FZG bewegt sich 1+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-2	Raum-FZG bewegt sich 2+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-3	Raum-FZG bewegt sich 4+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-4	Raum-FZG bewegt sich 8+ R-FLD (letzte Aktion)
-	-5	Raum-FZG bewegt sich 16+ R-FLD (letzte Aktion)
-4	-	Indirektes Feuern (Artillerie)
+4	+4	Raum-Nahkampf
-	-4	Raum-Umkreisen eines langsamen Zieles

5.3.9. Treffer SG Infanterie & Fahrzeuge

SG	Gegebenheit
20	Ziel ist Infanterist Kategorie I
18	Ziel ist Fahrzeug Kategorie II
16	Ziel ist Raumboot Kategorie III
14	Ziel ist Raumschiff Kategorie IV
12	Ziel ist Großraumer Kategorie V
10	Ziel ist Titan Kategorie VI
20	Ziel ist FLD (1 m)
14	Ziel ist F-FLD (30 m)
4	Ziel ist R-FLD (30 km im Raum)
16	Ziel ist Infanterie Schutzschild (3 m)
14	Ziel ist Fahrzeug Schutzschild (30 m)
12	Ziel ist Raumboot Schutzschild (100 m)
10	Ziel ist Raumschiff Schutzschild (300 m)
8	Ziel ist Großraumer Schutzschild (1 km)
6	Ziel ist Titan Schutzschild (3 km)
14	Ziel ist Gebäude Schutzschild (30 m)
12	Ziel ist Gebäude Komplex Schutzschild (100 m)
10	Ziel ist Dorf Schutzschild (300 m)
8	Ziel ist Kleinstadt Schutzschild (1 km)
6	Ziel ist Stadt oder größer Schutzschild (3 km+)
(+0)	Angreifer ist Infanterie Kategorie I
(+2)	Angreifer ist Fahrzeug Kategorie II
(+4)	Angreifer ist Raumboot Kategorie III
(+6)	Angreifer ist Raumschiff Kategorie IV
(+8)	Angreifer ist Großraumer Kategorie V
(+10)	Angreifer ist Titan Kategorie VI
(+10)	„Gezielte Angriffe“

5.4. Energie & Regeneration.

Während der Kampfrunde können Aktionen die Einstellungen des Energieverbrauches ändern, aber diese haben erst Auswirkungen zum Ende der 5.ten FRD. Schutzschilde haben einen Speicher an TP, der egal ob sie aufgebaut sind oder nicht sich nicht von selbst regeneriert. Jede Minute die ein Schild aufgebaut ist benötigt Energie aus seinem Energie Speicher (erste FRD einbehalten und hält dann 5 FRD).

Diese Energie kann auch benutzt werden um die Feld-Stärke zu regenerieren. Hierbei hat ein Energie-Menge von ca 1 KWh (Kilowattstunde) die Menge von 1 E (Energie-Punkte).

Mit [Kategorie] E kann man ein Fahrzeug-Schild 1 Minute aufgebaut halten und ihm [Kateg.] TP „heilen“.

Ein Standard Pistolen Energie Magazin hat 1+ E.

[Karabiner Magazin hat ca 3+ E, Schwere Waffen Magazin ca 5+ E]

[Fahrzeug-Magazin ca 20+ E]

Nachdem alle Handlungen durch sind wird die Energie-Verteilung durchgeführt . Reaktoren liefern Energie, Energie-Bänke Transferieren Energie zu Systemen, oder laden Magazine oder Schilde auf.

Automatische Reparatur-Systeme „heilen“ immer zum Ende der 5.ten FRD, sofern die Probe zur Reparatur während einer Handlung geschafft wurde. Es wird also auch erst dann gewürfelt.

Auch werden jetzt am Ende der 5.ten FRD Brandschäden, oder Blutungen wirksam. Sprich derartige Effekte kommen also alle Gleichzeitig. (WM durch Schäden treten natürlich direkt auf.)

Kampf Raumfahrzeuge



6. Kampf Raumfahrzeuge [erweiterte Regeln]

Der Kampf entspricht zu 90% dem Kampf Fahrzeuge und Flugzeuge und so werden hier nur die Unterschiede aufgezeigt.

6. Kampf-Fahrzeuge & Flugzeuge

6.1 Die Kampfrunde

6.1.1. Die Initiative Reihenfolge.

6.1.2. Handlungen

6.1.3. Bewegung

6.1.4. Aktionen aufsparen

6.1.5. Nahkampf

6.1.6. Fernkampf

6.1.7. Abwehr

6.1.8. Ausweichen

6.1.9. Hilflös

6.1.10. Fest-Klammern

6.1.11. mehrfach Feuer

6.1.12. zufällige Treffer.

6.1.13. Bomben abwerfen

6.1.14. gezielte Angriffe

6.1.15. Besondere Angriffe im Nahkampf

6.1.16. Feuerbereiche

6.1.17. Feuer-Geschwindigkeit

6.2. Schaden erleiden

6.2.1. Rüstungswerte (wie bei Infanterie-Kampf)

6.2.2. Normale Waffen

6.2.3. Flächenwaffen

6.2.4. Schildschaden

6.2.5. Panzerungs-Schaden

6.2.6. Körper-Schaden

6.2.7. Leichte Treffer

6.2.8. normale Treffer

6.2.9. kritische Treffer / Abwehr

6.2.10. Ausdauer

6.2.10.1 Energie-Verlust

6.2.11. Rumpf-Schaden

6.2.12. erweiterte schwere Schäden

6.2.13. Schutzschilde

6.2.14. ECM einsetzen

6.2.15. Sensoren einsetzen

6.2.16. Dronen Kontrolle

6.3. Fahrzeug-Kampftabellen

6.3.1. Kritischer Fahrzeug Schaden

6.3.2. Kritischer Erfolg Abwehr

6.3.3. fataler Fehler Angriff

6.3.4. fataler Fehler Abwehr

6.3.5. Normale SGs

6.3.6. Sensor SG Tabelle

6.3.7. Kampf-WM

6.4. Energie & Regeneration.

6.1. Die Kampfrunde

Eine Raumkampf-Runde (RRD) dauert 1 Minute und wird mit deutlich höheren Geschwindigkeiten geflogen.

Ein (RFD) HEX-Feld hat einen Durchmesser von 6 Km und diese bedeutet, das eine Geschwindigkeit von 1 Hex/RRD = 360 Km/h bedeutet. 100 m/ sec.

6.1.3. Bewegung

Alle Raum Felder kosten 1 Raum-Geschwindigkeits-Punkt (RGP) und um 1 RGP beschleunigen oder Bremsen kostet 1 Raum-Beschleunigungs-Punkt (RBP). Die Flugrichtung um 60° drehen kostet 1 RBP. Ausweichen kostet 1 RBP der nächsten Aktion, (sprich wird vorab verbraucht) für jeden Feind dem ausgewichen wird (alle Angriffe des 1 Feindes), aber der Pilot muss Ausweichen angesagt haben.

Eine Beschleunigung von 0 auf 1 Hex/RRD bedeutet also 10 g. Somit werden alle Langsamen Schiffe als „stationär und ohne Beschleunigung“ behandelt. Alle Schiffe haben standardmäßig Andruckabsorber mit Faktor $1/[T-Lvl \times T-Lvl]$ und 1 Gravitations-Modul (bis $[T-Lvl / 2] \times 1 g$)

Normale Schiffe haben Bewegungspunkte von 1 bis 2, schnelle von 3 bis 5 und sehr schnelle von 6 bis 10.

Die maximale Geschwindigkeit mit der ein Schiff in eine Atmosphäre eintauchen sollte ist 1 Hex/RRD. Das Eintauchen bedarf einer Piloten-Probe SG 15 plus 5 je 1 Hex/RRD.

Alle Schiffe haben Treibstoff an Bord, welcher massiv verbraucht wird im Kampf. Jeder RBP kostet [Energie-Versorgung] x1 Punkt Treibstoff. (1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10)

Zusätzlich hat jedes Schiff eine so genannte „normale Höchstgeschwindigkeit“ bei deren Überschreitung die Schutzschirme an Zusammenhalt verlieren und zusammen brechen. (liegt an der maximalen Teilchengeschwindigkeit in einer Kugel und der Verformung durch Gravitation und elektromagnetische Gezeitenkräfte. Diese Geschwindigkeit liegt bei 10 Hex / RRD.

Darüber hinaus ist schnelleres Fliegen möglich aber nicht ungefährlich (kosmischer Staub, mini Asteroiden usw).

Aber es gibt eine Triebwerksform (Sternensog), welche das Raumschiff, welches mit 10 Hex/Rd in eine Richtung fliegt, in eine Warp-Blase packt, zu einem Immateriellen etwas umwandelt was weder „Sehen“, „Scannen“ „Kommunizieren“, „Angreifen“ noch etwas ähnliches kann, und das sich mit 1 bis Z % Lichtgeschwindigkeit vorwärts bewegt. Dabei durchfliegt es auch Massive Objekte. Die Geschwindigkeit ist leicht berechenbar, aber die Richtung weicht zufällig um 1 bis 10 ° ab.

Deswegen stoppen Schiffe immer wieder um nach zu Regeln und fliegen immer kürzere Strecken je Näher sie ihrem Ziel kommen. Ein Sternensog Antrieb muss 10 Minuten abkühlen nach dem Ende der Strecke. Wird er zu Früh gestartet, so tritt automatisch nach der nächsten Strecke ein Ausfall des Systems auf. Selbst spezielle Kühl-Systeme können die Zeit maximal verringern, nicht aber ganz beenden.

Sternensog bedarf [Energie-Versorgung] x Z² Treibstoffpunkt pro Stunde, wobei Z die z% der Lichtgeschwindigkeit sind.

Linear-Flug-Antriebe arbeiten nach einem ähnlichen Prinzip, aber erlauben das „Sehen“ von Sonnen und das „Kommunizieren“. Ein Pilot erkennt also wenn er zu weit vom Kurs abweicht bei etwa der Hälfte der Strecke. Die Geschwindigkeiten sind deutlich höher. 1 bis Y Licht-Monate pro Tag (langsam) oder 1 bis Z Lichtjahre pro Stunde (schnell). Für langsamen Linear-Flug ist eine Geschwindigkeit in Flugrichtung von 1 RFLD / RRD je # Lj / Tag notwendig.

Für schnellen Linear-Flug steigt ist die Geschwindigkeit auf 10 RFLD / RRD ja # Lj / Stunde notwendig.

Diese Geschwindigkeit muss 1 RRD stabil ohne Manöver beibehalten werden. Dann erfolgt der Start des Triebwerkes und der Eintritt in den Hyperraum beginnt, was 1 RRD dauert. In der Zeit darf das Schiff weder beschleunigen, bremsen noch manövrieren.

Hier dauert das Abkühlen 10 Stunden. Und auch hier kann ein Triebwerk zu Früh gestartet werden und fällt nach der nächsten Etappe aus.

Langsamer Linear-Flug bedarf [Energie-Versorgung] x Y Treibstoffpunkt speziellen teurer Treibstoff (z.B. Erefol) pro Tag. Dieser Treibstoff hat das selbe Volumen wie normaler Treibstoff.

Ein Verändern des Kurses beim Flug bedarf einer Erfolgsprobe Hyper-Pilot SG 30, deren Erfolg die Etappe nicht frühzeitig beenden lässt.

Schneller Linear-Flug erreicht Geschwindigkeiten von 1 bis Z Lichtjahre pro Stunde und Verbraucht [Energie-Versorgung] x Y^2 x 20 Treibstoffpunkte speziellen teurer Treibstoff (z.B. Erefol) pro Stunde.

Hyper-Sprünge sind das tollste was es gibt, sie Erlauben einen Sprung in das Zentrum eines Raum Sektors, oder zu einem Hyper Pulse Signal. Diese Hyper Pulse Signale sind auf 10 000 Lichtjahre von JEDEM mit einem Sprungfähigen Schiff anspringbar. Das Triebwerk muss darauf Kalibriert werden. Diese Triebwerke benötigen eine Ladezeit von $[100/T-Lvl]h$ und ein Schnell laden gibt es nicht. Ein Sprung mit zu wenig Ladung erzeugt ein WM-1 pro Stunde zu knapp, benötigt eine Probe Hyper-Tech SG 20 und erlaubt nur Notsprünge.

Das direkte Anspringen dauert 1 Minute. Das Kalibrieren auf einen Raumsektor (Bekannter Pulse) oder einen Pulse dessen Daten bekannt sind dauert 1 Minuten und bedarf einer Erfolgsprobe Navigation SG = 20, bei deren Scheitern der Sprung zu einem zufälligen Ziel führt. Ein Notsprung bringt das Schiff auch zu einem zufälligen Ziel und benötigt auch nur 1 RRD.

Jeder Sprung verbraucht 1000 Treibstoffpunkte speziellen teurer Treibstoff (z.B. Hyperal oder Erefol) pro Triebwerk. Die Größe des Schiffes ist egal.

Dies alles macht Raumreisen sehr kostenintensiv. Deswegen wurden Beschleunigungs-Tore und Sprung-Tore errichtet.

Beschleunigungs-Tore haben einen Start-Punkt an dem eine Raumstation gebaut ist. Diese Beschleunigt ein Objekt mit Sternensog und sehr genauer Flugrichtung (1° Abweichung). Der Sternensog endet Sobald das Schiff seine Triebwerke kurz zündet oder wenn die Blase nach 1W100 Jahren zusammenbricht. Somit sind Flüge in einem Sonnensystem eine brauchbare Sache.

Sprung-Tore haben einen Start und einen Endpunkt mit einer Raumstation bei jedem, die als „Zwillings-Stationen“ gelten, denn sie können nicht auf andere Tore umgepolt werden. Sie halten ein Wurmloch Feld in einem 1 Hex großen Bereich aufrecht, in dem das Zünden eines Sternensog-antriebes denjenigen sofort (1W6 RRD Sprung-Zeit) zum anderen Punkt versetzt.

Eine abgeschaltete Station lässt das Wurmlochfeld nach 24 Stunden zusammen brechen und ein erneutes Aufbauen dauert 1 Monat.

6.1.5. Nahkampf

Raumschiffe im selben Hex können einander Im Fernkampf angreifen, oder pro RRD 6 zusätzliche Treibstoffpunkte ausgeben um einen langsamen Feind (Maximal 1/2 RBP des Angreifers) in Nahkampftfernung zu umkreisen, wobei dann Angreifer und Ziel mit allen Waffen einander treffen können. Das umkreisende Schiff wird dann automatisch bei der Bewegung mitgenommen und es ist für den Umkreisten schwerer zu Treffen (WM-4), da es immer nur kurz im Feuerbereich einer Waffe ist. Gerade Jäger umkreisen gerne Großraumer, da es sie kaum Treffbar macht.

Raumschiffe im selben Hex könne auch 1 RBP zusätzlich ausgeben um kurz in Nahkampfreichweite zu einem Ziel zu kommen und dabei dieses mit ihrer Front Bewaffnung an zu greifen.

Nahkampf bedeutet WM+4 zum Treffen auf ein umkreistes, oder ein frontales Schiff und alle Waffen treffen mit Reichweite „null“, sowie „Schutzschirme schützen im Nahkampf nicht!“. Zusätzlich können „Entercrews“ auf ein nicht beschleunigendes oder umkreisendes Schiff übersetzen und sich Zutritt verschaffen.

6.1.13. Bomben abwerfen

Raum-Bomben explodieren nicht beim Aufprall auf „das Nichts“, sondern entweder nach einer festgelegten Zeit 1 bis X RRD, oder per Fernzündung und immer zur Handlung des Bedieners. Sie fliegen geradeaus mit der Geschwindigkeit des Abwerfenden und ein einzelner Treffer mit einem Traktor-Strahler hält diese an Ort und Stelle auf und setzt die Geschwindigkeit auf „Null“, oder zieht diese um 1 Feld an den Bediener heran und bringt sie auf deren Geschwindigkeit.

6.4. Energie & Regeneration.

Der Energie-Verbrauch liegt bei [X] E pro Minute und es bedarf 1 E pro TP Schild Heilung. Natürlich kommen die Effekte am Ende der RRD statt der 5ten FRD.

6.5. Entern

Sobald ein Ziel mindestens 100 TP Interne Struktur Verloren hat, ist die Panzerung so Löchrig, dass ein Betreten möglich ist. Hierbei ist egal ob die Panzerung durch zu viel Schaden, oder durch Durchschlagende Waffen perforiert wurde. Ist dies nicht der Fall, so muß der Panzerung 100 TP Schaden verursacht werden, um ein Loch zu erschaffen. Transport-Systeme welche durch die Panzerung „Beamen“ oder als z.B. Entertorpedos Panzerung durchbrechen benötigen das Loch natürlich nicht.

Stehen beide Schiffe Still (oder sind ihre Geschwindigkeiten gleich), so kann von einem Schiff abgesprungen werden (Springen SG 20 & null-G SG 20) um das andere Schiff zu erreichen und sich dort fest zu halten. Geht nur eine Probe fehl, so treibt derjenige am Ziel vorbei, oder prallt ab.

Raumanzugs-Triebwerke erlauben das überwechseln auf bewegende Ziele. Eine Pilot-Probe Raumanzug mit SG 20 + 1 pro Punkt Geschwindigkeit des Zieles ist dafür Notwendig. Versagt die Probe, verbleibt die Person im Hex und hat nach eigener Wahl Geschwindigkeit und Richtung von „entweder Startschiff ODER Zielschiff“ (Bei Fumbles werden Richtung mit 1W8 und Geschwindigkeit mit 1W4 gewürfelt)

Magnethaken werden „geworfen SG 30“ oder „geschossen SG 20“, wobei die Kategorie des Zieles als WM+ [Kategorie] zählt. Diese reißen den Eingehaken mit und erlauben sich dann in 1 RRD später heran zu ziehen.

Das Bewegen auf der Außenhaut stellt bei nicht beschleunigenden Schiffen kein Problem dar (Erfolgsprobe Raumanzug-Pilot SG 10 pro RRD) und erlaubt zu bestimmen wo im Schiff man einsteigt. (Sofern dort Löcher sind, oder Schleusen. Und manche Schiffe brauchen mehr Zeit zum umrundet werden.) Versagt eine Probe, so verliert die Person den Kontakt nachdem die Bewegung des Zieles beendet ist. Sie treibt also mindestens 1 RRD daneben her.

Bei Beschleunigenden/bremsenden Schiffen erhöht sich der SG um +4 pro RBP, der diese RRD eingesetzt wird (1 Schub = SG+4).

Befinden sich Entercrews auf einen Ziel, so können sie dort als Infanterie- Kämpfen. Das Schiff wird in Sektionen eingeteilt, wobei jedes interne und Externe Modul eine Sektion darstellt.

Der Infanterie-Kampf kann entweder völlig normal durchgespielt werden, und das Schiff aufgebaut mit Bodenplatten dargestellt werden (funktioniert bei Raumboten und maximal Raumschiffen), oder Abstrakt mit dargestellten Stationen (eignet sich für Großraumer und Stationen) besetzt werden.

Jeder Verteidiger kann Türen öffnen und so Stationen wechseln, was ihn [Kategorie] RD kostet. Enterer hingegen müssen eine Station Erobern und Hacken (Computer SG 30, 5 AKP oder SG 25, 60 AKP) um die Türen auch öffnen zu können, oder diese Sprengen (100 TP Schaden verursachen). Auch ist das Aufkurbeln (120 AKP max 3 Personen) wenn die Energie deaktiviert wurde möglich, oder das Kurzschließen (Elektrotechnik SG 30 5 AKP oder SG 25, 60 AKP) durch Technische Fachkräfte.

Stationen können von Verteidigern abgeschaltet oder aktiviert werden. Von der Brücke aus kann dies auch ferngesteuert geschehen, solange die Sektion nicht ausgefallen oder auf Hand umgeschaltet ist.

Enterer können dies nur wenn diese gehackt sind, oder ein Tech diese auf Handbetrieb umschaltet. („entsprechende Tech-Fertigkeit“ SG 30, 5 AKP oder SG 25, 60 AKP)

Diese zu Beschädigen, so dass sie ausfällt ist hingegen leicht. Treffer SG = 20 und bei [Kategorie] x 10 Schaden fällt die Station aus und muss erst repariert werden. Auch massive Fehlschüsse können dies bewirken. Alle Fehlschüsse werden aufaddiert und wenn [Kateg] x100 TP erreicht werden fällt die Station aus und gilt als offen.

Stationen verfügen normalerweise über „Zugänge“ welche 2 Verteidigern und 2 Angreifern halbe Deckung bieten. Im Raum selbst gibt es Konsolen, Sitze, Maschinen-Teile, welche als Deckung genutzt werden können gegen jeder, der sich hinein wagt. Es kostet 5 AKP sich eine Deckung zu suchen, welche dann zufällig ermittelt wird. (1W10)

- 1-3 keine Deckung gefunden (darf Fernkampf) oder sich in Nahkampfdistanz begeben (3 AKP)**
- 4-6 Viertel-Deckung gefunden (darf Fernkampf) oder darf sich in Deckung vor Explosionen werfen (nicht angreifen)**
- 7-8 halbe Deckung gefunden (darf Fernkampf) oder darf sich in Deckung vor Explosionen werfen (nicht angreifen)**
- 9 dreiviertel Deckung gefunden (darf Fernkampf) oder sich in Deckung vor Explosionen werfen (nicht angreifen)**
- 10 volle Deckung gefunden, kann nicht angreifen und ist geschützt vor Explosionen durch Granaten**

Das bedeutet, dass jemand der hinein stürmt ein Problem hat. Er kann sich entweder selbst eine Deckung suchen, oder 1W6 AKP ausgeben um zu einem Feind in Nahkampfdistanz zu gelangen und damit dessen Deckung zu neutralisieren.

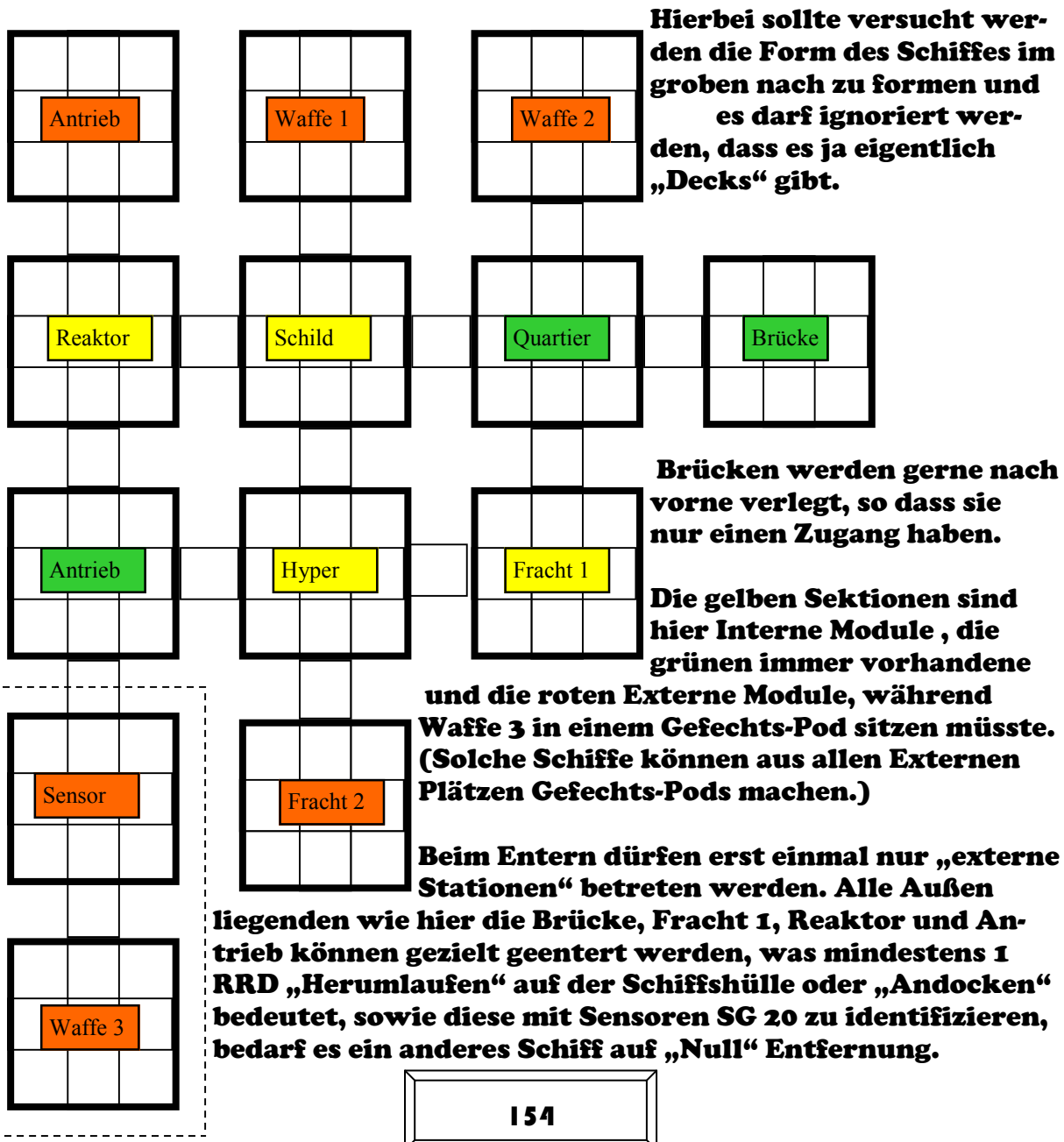
Auch das Werfen von Granaten in solche Stationen, bei denen die Entfernung dann mit 1W10 ausgewürfelt wird ist möglich. Da diese ja erst eine RD später explodieren, können diese sich bewegen und neue Deckung suchen und somit die Entfernung um 1W4m erhöhen, oder sich in Deckung werfen (1 AKP), was das Erstürmen von Sektionen erleichtert.

Die Beiden Türverteidiger (s.o.) sind gegenüber jedem im Raum ungedeckt, können also „in den Rücken geschossen“ werden. Solange eine Sektion nur einen Zugang hat, passiert das eher selten. Kommen Taktische Pläne und Schleichwege zum Tragen, ist dies eine sehr gefährdete Position.

6.5.1. [Zusatz-Regel] Taktische Übersicht.

Alle Internen Stationen werden mit jeweils einem großen Quadrat dargestellt (3x3 Felder). Diese werden dann ausgelegt, wobei interne Stationen innen zusammen sind und jeweils durch einen „Gang“ miteinander verbunden sind. Externe Module hingegen werden außen angelegt und haben nur einen Gang zu einer Internen Station. Gefechts-Pods sind 2 Stationen wobei die zweite weiter außen liegt und durch einem Gang mit der ersten verbunden wird.

Für jede Figur wird ein Würfel in die Sektion gelegt, sofern unbekannt ist um wen es sich handelt, oder eine Figur hinein gestellt falls dies bekannt ist. Die Türsteher werden seitlich der Gänge platziert und könne so also bis zu 2 Gänge bewachen.



Es gibt intern immer 1 Brücke (oder Cocpit), 1 Antrieb (Maschinen-Raum), sowie 1 Quartiere. Zusätzlich kommen 1 Sektion pro internes Modul hinzu. Extern sind erst einmal nur alle Externen Module, wobei Gefechtspods hintereinander angebracht sind.

6.5.2. [Zusatz-Regel] Schleichwege

Dies sind Lüftungs-Schächte, Wartungsschächte, Roboter-Wege, Leitungs-Wege, Geheim-Gänge und vieles mehr.

Will jemand diesen benutzen, so muss er das Schiff in und auswendig kennen und darf dann versuchen mit 60 AKP zu einer beliebigen Station zu kriechen (Verteidiger eine beliebige Tech probe SG 25), oder er wird von einem Schiff (anderes oder selbes von der Brücke aus) mit Sensoren geleitet, welche führ ihn den Weg erkunden (Sensoren SG = 25) und diesen dann entlang zu kriechen (120 AKP)

Die Brücke durch Schleichwege zu erreichen erhöht den SG um 5.

Hierbei wird erst los gekrochen, und am Ende der Zeit gewürfelt, ob es ein Erfolg war. Bricht die Sensor-Überwachung ab, so kommt der Enterer in einem zufälligen Modul heraus, sofern er einen Erfolgswurf GL (Glück) gegen SG 20 schafft. Ansonsten muss er weitere 60 AKP weiter-Kriechen.

Ist das Modul von aktiven Feinden besetzt, So muss demjenigen eine Erfolgswurf Schleichen gegen SG 20 gelingen, oder er wird entdeckt, während er hilflos in einem Kanal hängt und problemlos gefangen genommen.

Schafft er diesen, so beginnt er in Voller Deckung und darf jede RD entscheiden ob er die Deckung wechseln möchte. Sobald er eine Aktion durchführt, welche entweder aggressiv ist, oder nicht besonders vorsichtig und leise (AKP 3 & Probe schleichen SG 20) ist, wird er entdeckt und kann bekämpft werden.

6.5.3. [Zusatz-Regel] Rettungskapseln

Infanterie und Fahrzeuge haben es nicht.

Fahrzeug-Schweber/ Flugzeuge und Raumboote können ihre Offiziers-Sitze herauskatapultieren.

Raumschiffe und größere Fahrzeuge haben Rettungskapseln, welche normalerweise für (1W6-1) 1 bis 5 Personen (0= Not-Raumanzug) ausgelegt sind (große belegen 2 Plätze, und sehr große 3. Dicke nochmals +1) Hierbei werden pro Station [Kategorie] Kapseln eingebaut, oder weil es billiger ist 1 Notausgang eingebaut.

Charaktererschaffung



7. Charakter-Erschaffung**Check-Liste**

**Charakterbögen Kopieren und bereit legen, sowie
Schmierzettel und Würfel bereit legen.**

Alterstabelle [7.1.1.] anwenden.

**Talente [7.1.2.] [7.1.4.] bestimmen und Rasse
[Hintergrund Buch] wählen**

Fähigkeiten [7.1.2.] [7.1.5.] bestimmen

Ca 50% CEP für Attribute Verwenden [7.1.3.1.]

**Ca 50% CEP für Klassen und Einzelfertigkeiten [7.1.3.2.]
und Sprachen verwenden**

„Die anderen Werte“ ermitteln [7.2.]

**Die bisherigen Werte in den Charakterbogen eintragen und
ausrechnen.**

**Hintergrund bestimmen [7.3.]
Story schreiben ? [7.1.3.4.] - [7.5.1.]**

Startausrüstung besorgen [7.3.2.] [& Ausrüstungs-Bücher]

**Gelernte Zauber der Magie entwickeln [3.1.]
Psionische Fähigkeiten ansehen [3.2]**

**Charakterbogen vervollständigen mit Namen, Daten und
Beschreibungen, oder Begleitern.**

7.1. Generelles Konzept.

Es beginnt alles mit der Alters-Stufe, welche festlegt wie viel Lebens-Zeit in % der Figur noch bleibt.

Dann verfügt sie über Talente und Fähigkeiten (und eine Rasse). Diese können aber müssen nicht bekannt sein und erlauben Fertigkeiten und Fähigkeiten.

Jede Figur hat einen Körper, der über Attribute verfügt. Diese sind in einem Bereich von 0 bis 10 angesiedelt. Vorsicht, die Auswahl der Rasse, sowie der Talente verändert die Kosten von manchen Attributen. (0 = Hilflos / 10 = Lernbares Maximum / über 10 nur durch Bonies)

Als letztes gibt es dann noch die Ausbildung, welche sich im Laufe des Lebens so ansammelt. Ausbildung bedarf entweder besonderer Erfahrungen oder guter Lehrer und Zeit und Geld.

7.1.1 Alters-Stufe

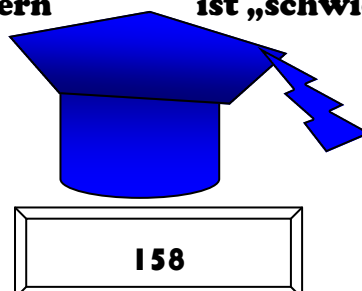
Es gibt 12+1 Alters-Stufen welche von 0 bis 12 Reichen. Und festlegen wie hoch das „Einzel-Fertigkeits-Limit“ (1 pro Stufe) das „Berufs-Limit“ (1 pro volle 2 Stufen) sind. Fertigkeiten die höher sind werden bei einem etwaigen „Verjüngen“ einfach „gelöscht“.

Jede Alters-Stufe gibt START-CEP zum Erlernen von Attribute und Fertigkeiten. Diese sollten für beides ausgegeben werden. Als Daumenregel gilt. „am Anfang 50% jeweils.“ Es darf aber dagegen verstoßen werden.

Jedes Attribut wird überprüft, ob es den Maximalen Attributswert übersteigt. Passiert dies, so gilt die Maximalgrenze als Wert, bis die Altersstufe wieder sinkt. Bonies werden erst später hinzu addiert und Kybernetik ist diese Altergrenze egal.

Späteres Lernen (nicht bei der Charakter-Erschaffung) wird zusätzlich dadurch erschwert, dass der Lernfaktor (Multiplikator für die EP-Kosten von CEP) sich erhöht. (beginnend bei x1 bis max x5) Es werden TROTZDEM nur die normalen CEP Kosten bei der Figur eingetragen. Die erhöhten EP werden immer nur zum normalen Wert von CEP umgewandelt. Es ist also eine VERSCHWENDUNG später zu lernen.

Talente und Fähigkeiten können bei der Charaktererschaffung gewählt werden, aber späteres ändern ist „schwierig“ und sollte eine große Ausnahme sein.



Alters-Tabelle

Alter Stufe	Alter allgemein	% Lebens-Erwartung	Fertigkeits max Fertigkeit / Beruf	
0	Baby	0-2	0	/
1	Klein-Kind	3-5	1	/
2	Kind	6-9	2	I
3	Jugendlich	10-19	3	I
4	Erwachsen	20-29	4	II
5	Erwachsen	30-39	5	II
6	älter	40-49	6	III
7	älter	50-59	7	III
8	Alt	60-69	8	IV
9	Alt	70-79	9	IV
10	Sehr Alt	80-89	10	V
11	Sehr Alt	90-99	10	V
12	Uralt	100+	10	V

Alter Stufe	Maximal-Attribut			Alters Auswirkung		
	Schwach	Normal	Stark	Lern-F	Start CEP	Talente & F.
0	10	10	10	x1	250	1+1
1	10	10	10	x1	500	2+2
2	9	10	10	x1	1000	3+3
3	8	10	10	x1	1500	4+4
4	7	9	10	x2	2000	4+4
5	6	8	10	x2	2250	4+4
6	5	7	9	x3	2500	4+4
7	4	6	8	x3	2700	4+4
8	3	5	7	x4	2900	4+4
9	2	4	6	x4	3000	4+4
10	1	3	5	x5	3100	4+4
11	1	2	4	x5	3200	4+4
12	1	1	3	x5	3300	4+4

Eine „Umwandlung in einen Genetoiden“ bringt Vor und Nachteile. Vorteil sie sind wieder Jung und bekommen eine Ausbildung in der Lernmaschine (+500 CEP und Alterstufe wird auf 3, 4 oder 5 geändert). Dafür sind sie aber auch Rechtlose. Manchmal Sklaven, manchmal „Dinge zur Verwendung“ und sind meist „Indoktriniert“.

Es gibt Medikamente, welche das Altern „ANHALTEN“ und für teuer Geld zu haben sind. Natürlich wird jeder irgendwann gegen diese Mittel immun und altert weiter. Dann ist es möglich Lerndrogen zu benutzen, die Helfen das Maximum zu steigern und deren „Nebeneffekt“ es ist das man „Altert“.

Zuletzt ist eine Verjüngung durch „genetische Neuschaffung“ durch Cloning oder dergleichen möglich. Das hat die Auswirkung, dass so jemand dann zum „GENETOIDEN“ wird, was ihn den meisten Bürgerrechten beraubt und somit all seine erworbene Macht vernichtet. Deswegen sind mächtige Personen oft ernsthaft alt und Vercybert. (Beim Verjüngen werden Fertigkeiten „Vergessen“ die über dem Maximum liegen und müssen neu gelernt werden. Die CEP werden der Seele gutgeschrieben)

Die Talente und Fähigkeiten werden jeweils an der Schwelle in die nächste Alters-Stufe freigegeben. Solange sie nicht „gewählt“ sind geben Talente 50% mehr „Erfahrungspunkte“. Fähigkeiten hingegen sind so unwichtig, dass es egal ist. Freigeschaltete Talente und Fertigkeiten kosten keine CEP beim späteren Erlernen, sondern nur jene zusätzlichen die außerhalb des Limits liegen.

7.1.2 Talente & Fähigkeiten sowie Rasse

Jede Figur hat eine Auswahl an Talenten und Fähigkeiten zur Verfügung, welche er wählen kann. Talente sind ein besonderer Bonus, von denen jeder (erwachsenen) Figur 4 Stück zustehen. Sie zu wählen ist kein „muß“, sondern ein kann. Jeder ungenutzte Talentpunkt erlaubt 50% mehr Erfahrungspunkte zu bekommen. (höherer Schwierigkeitsgrad)

Jede Figur hat eine Auswahl an Fähigkeiten zur Verfügung, welche er wählen kann. Fähigkeiten haben sowohl Vorzüge, als auch Nachteilige Effekte von denen jeder (erwachsenen) Figur 4 Stück zustehen. Sie zu wählen ist kein „muss“, sondern ein kann, den jedes davon hat seine eigenen Vor und Nachteile.

Die Listen zu Talenten, Fähigkeiten und Rassenmerkmalen finden sich in den direkt folgenden Kapiteln.

7.1.3 Attribute & Fertigkeiten

Fertigkeits-Stufen und Klassen-Stufen (eine ganze Gruppe Fertigkeiten) werden später zusammen addiert um zu sehen wie gut eine Fertigkeit gelernt wurde. Das wird dann mit der „min-Fertigkeit“ (Fertigkeits-Mindestanforderungen) eines Gegenstandes verglichen. Wird dieser nicht erreicht, so erleidet der Benutzer WM-4. Zum „Anwenden“ hingegen wird auch das Attribut hinzu addiert.

7.1.3.1. Attribute steigern

Es beginnt mit dem Erstellen des Körpers. Hierzu wird eine Rasse ausgewählt, Talente festgelegt welche die Attribute oder Berufe erleichtern oder erschweren und dann die Attribute ermittelt.

Standard Wesen haben alle Attribute auf Kosten-Faktor $\times 1$

Gilt ein Attribut als Stark, so gilt der Kosten-Faktor $\times 1/2$

Gilt ein Attribut als Schwach, so gilt der Kosten-Faktor $\times 1,5$

Eine Liste der Rassen ist in einem Buch mit vorbereiteten Dingen zu suchen und nicht im Grundregelwerk. (Zur Not hat der Standard-Mensch alle Kosten Faktoren $\times 1$)

GE	Gewandheit	Beweglichkeit, Geschick und Fingerfertigkeit
GL	Glück	Abstrakter Einfluss des Schicksales
IN	Intelligenz	Logisches denken und Gedächtnis
KO	Konstitution	Ausdauer und Verletzungsresistenz
ST	Stärke	Kraft und Statur des Körpers
WA	Wahrnehmung	Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten
WI	Wille	Durchhalten, Beherrschen und ignorieren.

Jedes dieser Attribute muss bei der Erschaffung „gekauft“ werden und kann später weiter „trainiert“ werden.

Attribute welche „null“ sind machen den Besitzer dieser „hilflos“ (WM-4, im Kampf kein Ausweichen o.ä., kein Rennen o.ä.) Das Verwenden von AU-P ist Limitiert Auf Kraftakte und Zauberei.

Ansonsten haben „Null-Attribute“ eher harmlose Auswirkungen wie „Vergesslichkeit“, „Alters-Schwachsinn“, „langsames Schlurfen“, „Atemlosigkeit“, „gebückter Rücken“ oder dergleichen. Es bedarf einiges an „Willen zum Leben“ um aus dem Bett auf zu stehen, statt auf den Tod zu warten wie es normal ist. (GL = 0 hat keine direkte Auswirkungen)

Sinkt ein Attribut unter die „Null-Grenze“ liegt der Charakter im Sterben und muss künstlich am Leben gehalten werden.

Wert	Kosten CEP	Wert	Kosten CEP
0	0	6	+60 = 210
1	+10 = 10	7	+70 = 280
2	+20 = 30	8	+80 = 360
3	+30 = 60	9	+90 = 450
4	+40 = 100	10	+100 = 550
5	+50 = 150	11	Nicht trainierbar

7.1.3.2. Fertigkeiten Lernen

Das Lernen von Fertigkeiten kostet um so mehr, je höher die Fertigkeit schon beherrscht wird. Das gleiche gilt für Klassen-Fertigkeit (manchmal auch Berufs-Fertigkeit genannt).

Zum Lernen bedarf es entweder eines Lehrers, der die Fertigkeit zu mindest dem erwünschten Wert beherrscht, und der selbst nicht gerade lernt und 10h pro Tag Zeit hat zum Lehren. (bis zu max 10 Schüler)

Wesen mit veränderter Lernkurve ersetzen die 10 CEP durch ihren spezifischen Wert. Die Lernzeiten beziehen sich auf die 100 EP (Erfahrungspunkte) für die es ja normal 10 CEP

Selbst Lernen

1 Cr / Tag 100 EP / Tag

Mit Lehrer

2 Cr / Tag 200 EP / Tag

Elite-Schule oder Privat-Lehrer

5 Cr / Tag 300 EP / Tag

Lernmaschine

10 Cr / Tag

gedrosselt

400 EP / Tag

ungedrosselt GL = SG 20

1000 EP / Tag

In der Zeit kann man seinen Lebensunterhalt nicht verdienen sondern ihn aus den Reserven bezahlen.

Zusätzlich müssen Übungs-Geräte vorhanden sein. Egal ob sie besessen, improvisiert, gemietet oder einfach genutzt werden. Das bedeutet auch Munition und Bauteile, sowie Reinigungsmaterial, Schmiermittel und ein

Lernmaschinen sind ein Risiko für Nutzer mit verringerter Lernfähigkeit. Sie können „Überlastet“ werden was zu „Phobien“ oder anderen geistigen Krankheiten führen kann. Man muss sie drosseln.

Stufe	Klassen-Fertigkeit	WM	CEP separat	CEP Summe
1	Lehrling	+1	50	50
2	Fachmann	+2	+100	150
3	Weitergebildeter Fachmann	+3	+200	350
4	Spezialist	+4	+300	650
5	Meister	+5	+400	1050
	Einzel-Fertigkeit			
1	angelernt	+1	+5	5
2	Lehrling	+2	+10	15
3	Lehrling	+3	+10	25
4	Fachmann	+4	+20	45
5	Weitergebildeter Fachmann	+5	+20	65
6	Spezialist	+6	+40	105
7	Meister	+7	+40	145
8	Ehrwürdiger Meister	+8	+60	205
9	Großmeister	+9	+60	265
10	Alwissender Meister	+10	+80	345
	Sprache			
1	Grundlegend	+5	+10	10
2	Allgemein	+10	+20	30
3	umfassend	+15	+30	60
4	vollkommen	+20	+40	100

(Die Summe gilt nur für die Charaktererschaffung, da ansonsten später Lernfaktoren größer 1 angerechnet werden)

Handbuch. Jeder einzelne CEP sollte mit 1 bis 10 Cr (Credits) bezahlt werden und nicht jede Fertigkeit eignet sich zum selbst Erlernen.

1 Cr sollte ausreichen um für 1 Tag Verpflegung und Wasser zu kaufen und 10 Cr um in einem guten Gasthaus zu übernachten und zu leben. Dies macht Lernen und Trainieren zu einem sehr „teuren“ Spaß, den sich nicht jeder oft gönnt.

7.1.3.3. Normale Ausbildung vor dem Abenteurer Leben.

- **Kindergarten. Die Ausbildung lehrt normalerweise 1 Sprache Grundlegend und 5 Fertigkeiten Stufe 1**
- **Grundschule. Die Ausbildung lehrt normalerweise die 1 Sprache auf „umfassend“ und steigert 5 Fertigkeiten auf Stufe 2, sowie 5 neue auf Stufe 1.**
- **Weiterbildende Schule. Die Ausbildung Lehrt normalerweise 1 Klassen-Fertigkeit auf 1 und steigert 5 Fertigkeiten von 2 auf Stufe 3, 5 von 1 auf Stufe 2, sowie lernt 5 neu auf Stufe 1.**
- **Berufsausbildung. Die Ausbildung Lehrt normalerweise wird 1 neue Klassen-Fertigkeit auf 1 und zusätzlich 5 Fertigkeiten von 2 auf Stufe 3.**
- **Berufserfahrung. Bringt oftmals eine Klassenfertigkeit von 1 auf 2 und lehrt eine Menge Stufe 1 und 2 Fertigkeiten.**
- **Spezialausbildungen. Sind sehr spezifisch.**

Sprachen gibt es eine ziemliche Menge, genutzt werden aber nur wenige es sei denn man will nicht verstanden werden. Sie werden erst einmal als Rassensprache eingesetzt. Kallrazh / Lurrack / Zylöh / Terra (Englisch) / Fayizzahr / Sackaratha / Draltha / Luzenza / ... (Rassenbezeichnung), sowie Handels-Sprachen (mehr reden weniger schreiben). Interkosmo (Konzerne & Händler) / City-slang (Schmuggler & Piraten) / Mill-OP (Millitäreische abkürzungen) / Arkanum (Magische Elementar-Sprache) / Celestri (Göttlich / Dämonisch o.ä.) / Gainy (Natur / Leben / Tod)

7.1.3.4. [erweiterte Regel] Hintergrund Geschichte.

Für besonders ausgearbeitete Hintergrundgeschichten dürfen „Alte Seelen“ vergeben werden. (siehe Leben und Tod)

Ab 2 DinA4 Seiten	Machtstufe 1 & 500 CEP für Seelen-Bonies
Ab 5 DinA4 Seiten	Machtstufe 1 & 1 000 CEP für Seelen-Bonies
Ab Kurzroman	Machtstufe 3 & 2 000 CEP für Seelen-Bonies
Ab Buch	Machtstufe 4 & 5 000 CEP für Seelen-Bonies

Diese Seelen-Bonies stehen also sofort bei der Charaktererschaffung zur Verfügung. Sie werden nicht als CEP gerechnet sondern sind immer nur ein unerklärlicher Bonus durch eine lange Reihe der Ahnen.

Machtstufen dürfen zu Gunsten von weiteren Bonies auch gesenkt werden durch z.B. Seelengeschwister oder durch Opfer an den Fluss des Schicksals.

Neu geschaffene Seelenverwandte erhalten „Blutsbande“ geschenkt, was ihnen WM+1 gibt, solange sie sich in der Nähe befinden. Sie senken die Machtstufe der Seele um jeweils 1

Sie besitzen danach selbst die Macht- Stufe 1 und dürfen sich 2 Bonies der Seele kopieren mit maximal Machtstufe 1. Wenn sie nach einem erfüllten Leben Sterben, so kommt die Machtstufe zu der Haupt-Seele zurück(sie müssen mindestens 4000 CEP angesammelt haben) es sei denn eine der beiden Seelen will Idas nicht. Ansonsten wurde eine neue Seele geboren die IMMER diese Blutsbande hat und welche sich nicht mehr mit der Haupt-Seele verbinden kann.

(Beispiel. Ein Stufe 4 Seele holt sich 2 Seelenverwandte. Diese haben Machtstufe 1 und 2 Seelen-Bonies welche die Haupt-Seele auch besitzt (z.b. Magie & Gerstattwandlung). Die Seele selbst hat Machtstufe 1 , aber immer noch 5000 CEP)

Das erschaffen von Seelenverwandten gibt 50% der Kosten frei welche die Machtstufe kosten würde, welche zur Wahl von nicht direkt verwendbaren (Machtstufenanforderung zu hoch) Seelenbonies vergeben werden dürfen.

Komplette Opferung (es gibt nichts zurück. Niemals!) hingegen gibt 100% der Stufenkosten frei zur Wahl von Seelenbonies, von denen die eine Hälfte in sofort verwendbaren benutzt werden darf. Der Rest hingegen muss dort festgelegt werden, wo er noch nicht benutzt werden kann.

Übrig gebliebene Seelen-CEP werden aufgespart und können bei dem nächsten Tod eingesetzt werden.

Ein Missbrauch von solchen Regeln führt zu Veränderungen der Seele, welche dann immer mehr „Verderben“. Sie reihen sich ein in die Legion der Bösen und wahnsinnigen Seelen, welche in ihren neuen Leben zu Taten tendieren, die als abscheulich gelten. Sie werden dämonischer „Hasserfüllt, feige, böartig.“ (Es soll das Spiel bereichern und es nicht in ein Powergame verwandeln. Also Vorsicht mit dieser Zusatz-Regel)

7.1.4. Liste der Talente

Eine Rasse „starke Rasse wählen“

- A) mit 1 „starken Attribut“ und ohne „schwaches Attribut“.
 - B) mit 2 „starken Attributen“ und mit 1 „schwachen Attributen“.
 - C) mit 3 „starken Attributen“ und mit 2 „schwachen Attributen“.
- Plus maximal 7 Rassenmerkmale.

Bessere Attribute

- A) kann 250 CEP zum Steigern von Attributen ausgeben.
- B) bekommt ein „starkes Attribut“

Bessere Ausbildung

(Die Erhöhungen des Maximums sind additiv)

A) Lernt einen Beruf

[Klassenfertigkeit] & alle Fertigkeiten die dazu gehören werden zu 1/2 Lern Kosten gelernt. Dieses Klassen Fertigkeiten Klassen-Fertigkeits-Max+1 & Einzelfertigkeits-Max +2.
+1 Bonuszauber Bei Magie-Klasse

B) Streber. Erhält 250 CEP zum Verbessern von Fertigkeiten.

Alle Einzelfertigkeiten haben ein um 1 erhöhtes Lernmaximum

C) Genie. Jede „Gelernte Fertigkeit“ (mindestens 1 Stufe) hat kein Problem mit Mindestfertigungsstufen und senkt den WM (von-4) um die gelernte Stufe (bis minimal „+0“)

Bessere Status

A) ist Edelmann mit erweiterten Bürgerrechten (1/2 Steuern o.ä.)

B) hat einen guten festen Job und ein geregeltes gutes Einkommen 2000 Cr Netto (Credits) pro Monat bei geregelter 40h Woche

C) hat Grundbesitz. Ein eigenes Häuschen oder Wohnung, welche für 500 Cr im Monat ein gutes Leben ermöglichen.

D) hat ein eine eigene kleine Firma bei der 3w6 x 250 Cr Netto Gewinn im Monat herum kommen. Dafür ist aber eine 80 h Woche nötig, welche auf den Besitzer oder Mitarbeiter verteilt werden muß.

Studentische Hilfskraft 5 h und 125 Cr / Monat

Billiger Hilfsarbeiter Effektiv 10 h und 250 Cr / Monat

Hilfsarbeiter Effektiv 20 h und 500 Cr / Monat

Guter Hilfsarbeiter Effektiv 30 h und 750 Cr / Monat

Facharbeiter Effektiv 40 h und 1000 Cr / Monat

Meister Effektiv 50h und 1250 Cr / Monat

(hierbei kann es sein das Hilfsarbeiter 40 oder 50h arbeiten, aber nicht so wirklich viel dabei rum kommt.)

E) hat einen Familien Clan, der entweder ein geregeltes Leben hat, oder selbst ein Sternen Tramp ist.

F) ist „Gamer“ und findet die Erfüllung des Lebens in einem Hobby. Das macht ihn dauerglücklich, egal wie schlecht es ihm geht. Moralwürfe sind immer erfolgreich.

Magie**(M-P = [GL+WI+1 pro Fertigungsstufe in Magie]/2)****Darf Magie UND Psionik erlernen.****A) hat die magische Quelle (M-P)****B) hat eine starke magische Quelle (M-P x 2), ist aber selbst ein magisches Wesen, welches Blut opfern kann um einem anderen Wesen M-P zu geben. Dieser trinkt das Blut. Es können einmal am Tag eine Portion von 1W4 / 1W 6 / 1W8 / 1W10 LP zu der gleichen Menge übertragene M-P verwendet werden. Weitere Transfers sind wirkungslos.****C) hat eine extreme magische Quelle (M-P x 4), ist aber selbst ein rein magisches Wesen, mit „Fremder“ Magie gefüttert werden muß. Es kann nur an magischen Orten überleben, oder benötigt pro Tag 0 M-P beginnt zu verhungern (verliert 1W6 LP)
1 M-P zum geschwächt überleben (keine Regeneration)
2 M-P zum überleben (L-P & AU-P Regeneration)
3 M-P zum normal Leben und regenerieren (auch M-P)****D) zusätzliches Magie-Reservoir. Verfügt über 10-M-P (geg multipliziert)****Ausrüstung****(Alles nicht verbrauchte Geld verfällt)****A) hat Cyberware für bis zu 1 MCr (1 Million Credits) implantiert.****B) besitzt ein legales Ziviles Raum / Boden-Fahrzeug (ohne Waffen) im Gesamt-Wert von maximal 1 MCr. (1 Million Credits)****C) besitzt ein illegales eigenes Raum / Boden-Fahrzeug (mit Waffen) im Gesamt-Wert von maximal 500 KCr (500 tausend Credits)****D) besitzt ein Legales Militär Raum / Boden-Fahrzeug (mit Waffen) im Gesamt-Wert von maximal 250 KCr (250 tausend Credits)****E) besitzt persönliche Ausrüstung aller Art im Gesamt-Wert von Maximal 100 KCr.****F) besitzt 200 KCr Geld in Aktien, die zu verkaufen****1 Monat dauert bei (1W2+8) x 10 % Erlös****1 Woche dauert bei (1W4+4) x 10 % Erlös****1 Tag dauert bei (1W6+0) x 10 % Erlös****1 Stunde dauert bei (1W8 -2) x 10 % Erlös**

Körperliche Vorzüge**A) Quelle des Lebens.**

Verfügt über 20 zusätzliche L-P

B) Quelle der Ausdauer.

Verfügt über 60 zusätzliche AU-P

C) Starke Regeneration

Verfügt über starke Regeneration +1W4 L-P pro Tag ODER +1W6 AU-P pro Stunde, ODER +1W2 M-P pro Tag (Nur mit Magischer Quelle) Diese Regeneration ist übernatürlich und wird NICHT durch Gift oder Hunger neutralisiert.

D) Kampfreflexe.

Kann 1 AKP der Folge Rd für insgesamt GE/2 Gelegenheitsangriff opfern.

E) Berserker.

Kann bei [WI] L-P im Minus noch agieren. Dies kostet 1 AU-P pro Rd und hat WM-4 und AKP-3 durch Verletzungen. Stehen keine AU-P mehr zur Verfügung, so darf die Figur noch [WI] RD agieren, bevor sie hilflos am Boden liegt und hat nur noch 1 AKP bei WM-4 bis sich die Lage bessert.

F) Exzellente Koordination.

Verfügt über einen zusätzlichen AKP für den Infanterie Kampf. (+1 AKP)

G) Dual-Denker.

Verfügt über +2 AKP (WM-2) für Handlungen (nicht Bewegung), sowie eine zusätzliche Aktion im Fahrzeug und Raumkampf mit WM-2.

H) Parallele Denker.

Verfügt über +3 AKP (WM-4) für Handlungen (nicht für Bewegung verwendbar), sowie zwei zusätzliche Aktionen im Fahrzeug oder Raumkampf, welche beide WM-4 haben.

I) ohne Erschöpfung.

Die Figur ist zumindest Teilweise nicht organisch, sondern Künstlich und verfügt über eine „alternative Energie-Quelle“ für Bewegung, welche nicht Nahrungsmittel basierend ist. Fällt diese aus (Elektro / Magie / o.a.) so ist sie hilflos (WM-4 und keine AU-P Aktionen mehr möglich. Ansonsten kann sie ohne AU-P agieren, als wenn sie 1 davon hätte. (keine WM-4 durch hilflos) Sie kann Laufen, Rennen und Kämpfen und immer wieder 1 AU-P verwenden, aber sie kann niemals Psi nutzen oder Magie wirken. Zusätzlich hat sie 5 L-P weniger als normal. (L-P -5)

Verfügt sie zusätzlich über AU-P, so werden Aktionen mit 1+ AU-P von den normalen AU-P abgezogen, bis keine mehr da sind.

[Androiden / Roboter geben automatisch 1 Talent-Punkt hierfür aus.]

Die Energie-Quelle muss immer wieder aufgefüllt werden und benötigt

[KO] E oder 1 M-P pro Tag.

Der Speicher reicht für

[WI] Tage.

J) Gift-Resistent und Krankheits-Immun.

Diese Figur ist Resistent Gegenüber Gifte (WM+5 und halbe Wirkung) und Krankheiten schaffen es nicht in diesem Körper Fuß zu fassen. Dafür hat Medizin aber auch nur halbe Wirkung.

K) Wildes Wesen.

Erhält auf 1 bis 3 Klassenfertigkeiten WM-2 und können diese nicht als Beruf erlernen. Für jede erschwerte Klassenfertigkeit bekommt sie 250 CEP zum Steigern von Attributen und Fertigkeiten.

L) Genial.

Hat kein altersbedingtes Einzel-Fertigkeitsmaximum und kann somit hohe Fertigungsstufen problemlos lernen.

M) Unermüdllich

Solange die AU-P unter dem KO-Attribut sind darf die Figur 1 AKP ausgeben um 1 AU-P zu regenerieren. Dies darf sie so oft pro RD wie sie über AKP verfügt UND KO nicht erreicht wurde. Dafür muss sie aber eine Erfolgsprobe Selbstbeherrschung SG 20 schaffen und diese Fähigkeit endet, wenn sie diese Probe Fumbelt, bis sie sich danach 4h ausgeruht hat, oder eine erfolgreiche Meditation AU-P herstellt.

N1) Untot

Das Leben ist vorbei, aber MAGIE sorgt dafür, das dieser Körper weiter marschiert. Es sind keine L-P sondern T-P, Das Talent „ohne Erschöpfung“ wird eingegliedert. Die Figur hat die ganze Zeit WM-4, welchen sie nur durch 2 Dinge vorübergehend neutralisieren kann. 1 M-P absaugen (hält 60 Minuten), oder 1 L-P fressen (hält 1W6 min ist aber additiv auf 60 min) von noch Lebenden Wesen (mit L-P über null). Untote tendieren dazu übellaunig zu sein, oder sogar wahnsinnig geworden zu sein.

N2) Pseudo-Untot (Cybriden-Technologie)

Das Leben ist vorbei, aber Technik sorgt dafür das dieser Körper weiter marschiert. Es sind keine L-P sondern T-P, Das Talent „ohne Erschöpfung“ wird eingegliedert. Die Figur hat die ganze Zeit WM-4, welchen sie nur durch 2 Dinge vorübergehend neutralisieren kann. Der „Erschaffer“ ist anwesend und unterstützt (kostet ihn 1 AKP pro RD) oder ein Cybrid mit Führungs-Persönlichkeit koordiniert die Aktion. Pseudo-Untote tendieren dazu Geistig eingleisig zu sein und ihre Umgebung zu ignorieren, sofern es nicht ihren Auftrag betrifft (Personen erkennen sie gut, aber Ausrüstung oder Schriften an Wänden werden meist ignoriert.)

O) Team-Kollege.

Kann andere in der Nähe (50m) motivieren (WM+1 (für 1 Aktion je RD) für (WI) Freunde, nach Entscheidung der Person. Max WM durch mehrere Team Kollegen= WM+4.) Wesen welche „Teamunfähig“ sind werden automatisch ZUSÄTZLICH betroffen.

P) Gestaltwandler.

Das Wesen kann das Aussehen anderer Rassen einer anderen Person, ODER eines anderen Geschlechtes annehmen und wenn es die Attributsvoraussetzungen hat, auch die Rassen-Merkmale.

Pro WI punkt darf eine andere Form gelernt werden. Jede Wandlung in eine *gelernte Form* benötigt 10 AKP und hat WM+10 zusätzlich. Eine Wandlung in eine nicht gelernte Form dauert 10 AKP pro AU-P und bedarf eine Erfolgsprobe WI gegen SG 10, oder Körperbeherrschung gegen SG 15. Das Imitieren von bestimmten Personen bedarf eine zusätzliche Erfolgsprobe WI gegen SG 20 (Körperbeherrschung SG=25) und sowohl einen Spiegel, als auch ein gutes Abbild. Danach ist das Schauspielen um WM+4 erleichtert. „Gelernte“ Formen dürfen geändert und sich dann neu gemerkt werden. Dafür muß die Form aber angenommen werden.

Rückwandlungen kosten keine AU-P oder Erfolgsproben. Der Wandler bestimmt selbst einmal (für min 1 Monat), ob er sich automatisch zurück wandelt bei Bewusstlosigkeit. (5 AKP Rückverwandlung)

Wandelwesen heilen Schneller. Jegliche Heilung schwerer Wunden (Knochenbruch / Organtreffer / Verbrennung / Blutung kann jeweils durch eine „Einminütige Wandlung“ geheilt werden. Dies kostet jeweils 1 L-P und 5 AU-P. SG 20 [geg WM+10 wenn in gelernte Gestalt.]

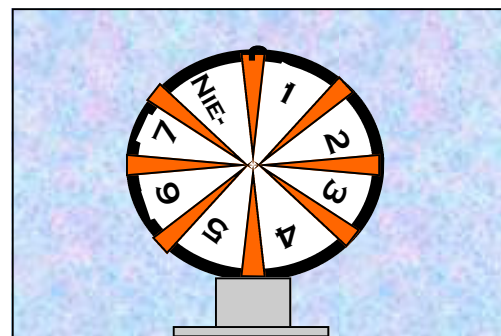
Die Wandlung kostet.:

- 1 AU-P pro Gliedmaße (Arm, Bein, Kopf, Schwanz),**
- 2 AU-P je Torso, Unterleib, oder Geschlechtsteil**
- 2 AU-P pro Rassenmerkmal welches sich ändert.**
- Oder 5 AU-P für eine komplette Wandlung mit allem.**

Zusätzlich darf bei einer Komplett-Wandlung für die Dauer einer Wandlung ST, GE und KO miteinander vertauscht werden. Solange dies aber wirkt, erhält die Figur einen WM-1 auf ALLE Handlungen.

Wandelwesen haben eine 50% Chance „üblen Ruf“ für umsonst (als zusätzliche geschenkte Fähigkeit) zu bekommen, da sie ihre wahre Gefährlichkeit verheimlichen und so etwas prinzipiell immer Angst verursacht.

Jedes Wandelwesen muss einer der Grundlagen des Wandeln zugehörig sein und ihre Vorgaben erfüllen.



P1) Es ist eine „Wandelfähige Rasse“, die nur sehr eingeschränkt Wandeln kann. Egal welche „form“ sie annehmen bleiben Hautfarbe immer gleich und es können keine Felle oder Haare kreiert werden. Rassenmerkmale dürfen um Maximal einen Schritt verstärkt oder verringert werden.

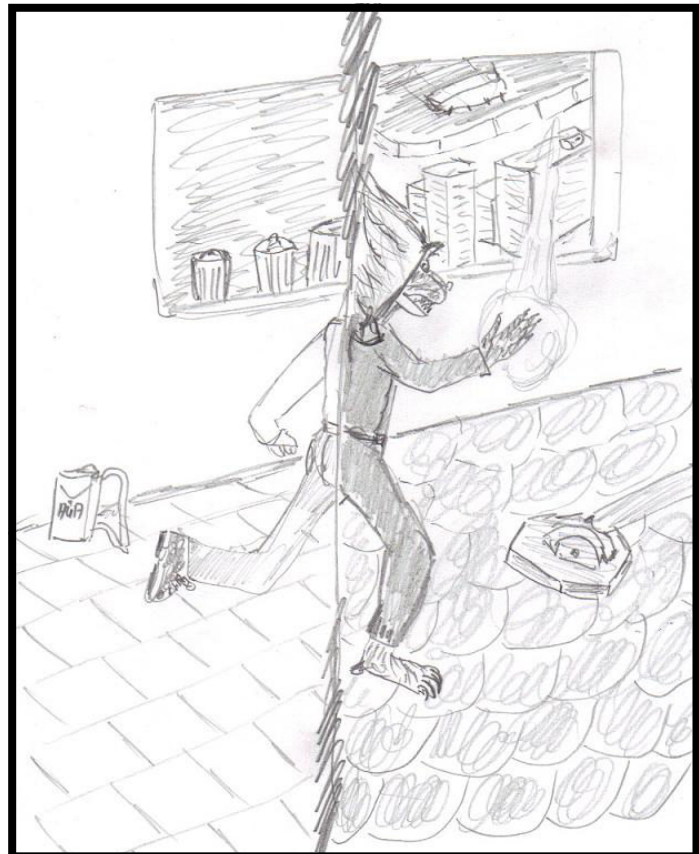
P2) Es gibt ein „Kontroll-Mechanismus“ Der Körper besteht aus „Mutagenem Gewebe“. Die Kontrolle erfolgt aber über ein technisches Gerät welches angelegt werden muß zum Verwandeln. Darin sind auch die zu lernenden Formen gespeichert (maximal 1 pro Gerät) und ein Ausfall des Gerätes löst die Rückwandlung aus, was das Wesen hilflos macht für 1 min. Es ist erlaubt mehrere Geräte zu besitzen aber gleichzeitig nicht mehr als WI davon am Körper zu tragen.

P3) Die Wandlung ist „magisch“. Um 20h die Fähigkeit des Wandeln bereit zu stellen wird ein M-P aufgewendet. Er wird bei der ersten Wandlung verbraucht und hält dann etwa einen Tag.

P4) Die Wandlung beruht auf „Nano-Technik“. Tausende kleine Nano-Roboter befinden sich im Körper und *bauen* ihn jeweils um. Dafür ist der Körper sehr empfindlich für Elektro-Schaden und jeder Punkt elektro-Schaden verursacht AKP temporäre verluste. 1 AU-P [Elektro] = 1 AKP &

1 L-P [Elektro] = 1W6 AKP.

P5) etwas mit dem Meister verhandeltes, das Vor- und Nachteile hat.



7.1.5 Liste der Fähigkeiten

Rasse

A) Eine „schwache Rasse wählen“

Ein Rassenspezifisches Talent plus maximal 7 Rassenmerkmale und dann eine Mischung aus Starken oder Schwachen Attributen.

A1) mit 1 „schwachen Attributen“ und ohne „starkes Attribut“.

A2) mit 2 „schwachen Attributen“ und mit 1 „starkem Attribut“.

A3) mit 3 „schwachen Attributen“ und mit 2 „starken Attributen“.

B) Eine „durchschnittliche“ Rasse wählen

Hat 7 Rassenmerkmale und dann eine Mischung aus Starken oder Schwachen Attributen.

B1) ohne Attributs-Veränderungen.

B2) mit 1 „schwachem Attribut“ und mit 1 „starkem Attribut“.

B3) mit 2 „schwachen Attributen“ und mit 2 „starken Attributen“.

B4) mit 3 „schwachen Attributen“ und mit 3 „starken Attributen“.

Aussehen

A) Schön.

Erleichtert das Interagieren mit Wesen der eigenen Rasse (WM+2) und Sexualpartnern (WM+4). [Verhandeln, überreden, Verführen, u.ä.] Aber benötigt jeden Tag eine Stunde Körperpflege oder Körper-Training und fühlt sich an Orten mit Fäulnis und Fäkalien so unwohl das sie WM-2 auf alle Erfolgsproben erhält.

B) Hässlich.

Erschwert das Interagieren mit Wesen der eigenen Rasse (WM-1) und Sexualpartnern (WM-2). [Verhandeln, überreden, Verführen, u.ä.] Dafür ist der Körper sehr robust L-P+5 AU-P+10

C) Fremdrassenmischling.

Lässt einen etwas besonderes sein und erlaubt eine „durchschnittliche oder schwache Rasse“ (s.o.) zu wählen und maximal 2 Rassenmerkmale zu ändern. Viele dieser Mischlinge sind künstlich generiert.

„Starke Rassen“ können nur gewählt werden, wenn das Talent für eine Starke Rasse ausgegeben wurde.

PSIONIK

A) durch Lehrer. Darf Psionik erlernen und gilt als „aufgebrochen“ (muss 1 mal Stufe 1 lernen)

B) Durch Geburt. Darf Psionik erlernen, weiß dies aber Möglicherweise nicht. (Rechtlos oder Waise)

C) durch Operation / Genetik. Darf Psionik erlernen, ist aber ein Rechtloses Wesen.



Körperbau**A) Zart.**

Dies limitiert **ST & KO** auf maximal **8**, lässt das Körpergewicht nur der Hälfte dessen wiegen was bei der Rasse normal ist. Dafür kann man **1 Stufe** kleinere Ausrüstung als üblich problemlos benutzen.

B) Stämmig.

Limitiert **GE** auf maximal **8**, lässt dass Körpergewicht das **Anderthalbfache** betragen was bei der Rasse normal ist, und erlaubt die **Doppelten Lasten** zu tragen wie es zu der Stärke passt.

C) Akrobatisch.

Erleichtert Körperbeherrschung (**WM+2**) und lässt schneller agieren **AKP+1**, aber das Tragen von normalen (außer Kleidung / kleine oder leichte) Rüstung neutralisiert diese Bonis auf **Null UND** erzeugt einen zusätzlichen **B-AKP +1 & WM-1** die ausgeglichen werden müssen.

D) Langsam.

Das Dauerlauf, Rennen und Sprinten wird vermieden und bedarf einer Probe **WI** gegen **SG 10 / 15 / 20**. Dafür behindern schwere Rüstungen aber um **WM -1** und **B-AKP +1** weniger.

E) Zäh und ausdauernd.

Die Figur wird bei **AU-P = 0** zwar **Hilflos (WM-4)**, darf aber Ausweichen oder parieren und darf **1 mal pro Tag 1 L-P** in **1W6 AU-P** umwandeln. Sie wechseln aber nur selten Pläne oder Meinungen (Probe **WI** gegen **SG 20**)

F) Zwergenwuchs.

Der kleinere Körper ist „Genügsam“ (**1/2 Nahrung & Flüssigkeit benötigt**) und kann gut mit Ausrüstung auskommen die kleiner ist. Dafür benötigt er kleine Kleidung und Ausrüstung (wie kleine Rasse) und hat weniger **L-P (L-P-1)**

G) Gigantenwuchs

Der größere Körper ist „Verfressen“ (**doppelte Nahrung**) und kann gut mit großer Ausrüstung klarkommen Dafür benötigt er große Kleidung und Ausrüstung (wie größere Rasse). Dafür hat er mehr **L-P (L-P +5)**, macht mehr Nahkampfschaden (**Schaden +1**) und kann etwas mehr tragen (**Traglast +50%**). Auch die Bodenfläche ist Vergrößert. (**1x1 zu 2x1 zu 2x2 zu 3x3**)

H) Sprinter

Der Sprinter hat pro **RD** einen zusätzlichen **AKP** für Bewegung.

I) Hektiker

Hat **AKP+1** im **Infanterie-Kampf**. Dafür bedürfen Aktionen die länger als **1 min / 1h / 1 Arbeitstag** Dauern eine Erfolgsprobe **WI** gegen **SG 10 / 15 / 20** um an Ort und Stelle zu bleiben, statt sich etwas anderem zu zu wenden.

Übler Ruf

Die Figur hat einen üblen Ruf (basierend auf ihren Taten oder ihrer Spezies) Sie muß ihre Identität oder Spezies verbergen, oder selbst jene die sich für Freunde hielten könnten sich abwenden oder sogar feindlich werden. (Erfolgsprobe Diplomatie gegen SG 20). Dafür steht der Figur ein weiteres Talent zur Verfügung.

Magier (Bedarf einem TALENT mit magischer Quelle.)

A) Ritualist.

Rituale fallen leicht, (einmal WM+2 auf eine beliebige Probe) und dürfen machtvoller gewirkt werden (+1 Machtstufe). Dafür ist das Wirken von gelernten Zaubern immer etwas langwieriger (+1 AKP).

B) Kampfmagier.

Schnelle gelernte „Kampf“ Zaubern werden mit Kraft und Geschick gewirkt (WM+1 / Schaden +1 je Würfel), aber das Ritualisieren ist Anstrengender als bei anderen (AU-P-Kosten Verdoppelt).

C) Heiler.

„Heil“ Zaubern werden mit Kraft und Geschick gewirkt (WM+1 / Heilung +1 je Würfel), aber jede Angriff mit Magie auf ein lebendes Wesen kostet +1 AKP zusätzlich.

D) Wilder Magier.

Verbraucht beim Schnell-Zaubern immer 1 M-P mehr und nur halbe AU-P. Dafür regeneriert er MP aber auch schneller (+1 M-P pro Tag).

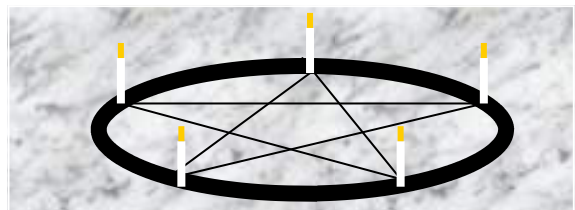
E) gelehrter Magier.

Verbraucht beim Zaubern immer nur halbe AU-P, dafür hat er Schwierigkeiten bei schnellen Zaubern (WM-2) und Ritualen (WM-1). Erklären (WM+2) oder Abwehren kann er wunderbar (WM+1)

F) Dämon.

Die Magie hat das Aussehen verändert, entsprechend den benutzten Kräften. Stufen 1 & 2 fügen unauffällige Kleinigkeiten hinzu (Retina, Fingernägel, Reißzähne o.ä.) Stufen 3&4 sind schon sichtbar (Hörnchen, Rindenhaut, Flossen und Kiemen, Flughäute) Stufe 5 & 6 ist gut sichtbar (Flügel, eine schwere Hautrüstung, flammender Atem...) Stufe 7 & 8 gibt eine sichtbare dauernd aktive Aura (Flammen kreis, Eisiger Sturm, Eine rote Kugel aus Blutnebel) Stufe 9 & 10 Tarnt alle diese Effekte auf Wunsch (sieht normal und harmlos aus) Dies wird einzeln festgelegt für jede der magischen Fertigkeiten.

Diese Wandlungen sind Manifestationen von beherrschten Zaubern welche nicht wieder weggehen nach dem lernen, aber auch nicht vergessen werden.



Krieger

A) Muskelprotz.

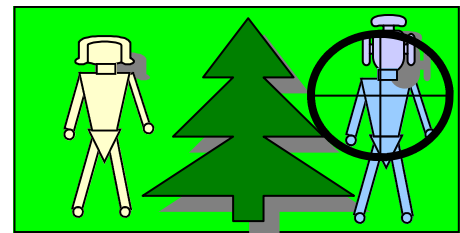
2 Hand und „Schwere“ Nahkampf-Waffen erhalten WM+2 und verursachen pro volle 2 ST Attributspunkte 1 Punkt Schaden mehr (additiv). Aber es fehlt an Raffinesse im Fernkampf. (WM-2 1 & 2 Hand Fernkampf)

B) Wilder Kämpfer.

Kämpft aggressiv und trifft besser (WM+2 Nahkampf und WM+1 Fernkampf) aber es fehlt an der Fähigkeit aus zu weichen. (Abwehr & Ausweichen WM-2).

C) Schläger.

Körperwaffen verursachen 2 Punkte mehr Schaden (beide Schadensarten) und erlauben besseres Treffern (WM+2) als Nahkampf-Waffen (WM-2) oder Fernkampf-Waffen (WM-2)



D) Scharfschütze.

Zweihändige Fernwaffen werden exzellent (WM+2) beherrscht und der Zielen WM+X wird verdoppelt, aber es gibt Schwierigkeiten mit 1 Hand Fernkampf-Waffen (WM-2) und schweren Fernkampf-Waffen (WM-2).

E) Pistolero.

Pistolen liegen in der Hand wie angegossen (WM+2) und alle Sonderaktionen wie „Ziehen, Wegstecken oder Laden“ kosten 1 AKP weniger. Die Reichweite von Pistolen wird um +20m erhöht. Zweihändige und Schwere Fernkampf-Waffen sind nicht so das Ding (WM-2).

F) Ultra-Marine

Schwere Fernkampf-Waffen sind leicht zu handhaben (AKP Kosten -1, WM+1). Aber leichte „Spielzeuge“ wie 1 Hand oder 2 Hand Fernkampf-Waffen sind irgendwie unbeliebt (WM-1)

G) Messer-Kämpfer

Der Umgang mit 1 Hand Nahkampf-Waffen ist verbessert. Alle 1 Hand-Nahkampf-Waffen treffen besser (WM+1) und sehr kleine Waffen (max 1 Turmpunkt) treffen 2 mal pro Angriff, wobei der zweite Angriff (WM-2 AKP+0) schlechter trifft.

H) Gassenhauer

Der Umgang mit 2 Hand Nahkampf-Waffen ist besser verbessert (WM+2) und schwere Nahkampf-Waffen treffen leicht WM+2 AKP Kosten -1, aber dafür bereiten 1 Hand Nah & Fern-Kampf-Waffen Probleme (WM-2)

I) Wall aus Speißen

Beim Benutzen von Schweren Nahkampf-Waffen werden Gelegenheitsangriffe mit WM+2 ausgeführt.

Pilot**A) Jockey.**

Liebt Geschwindigkeit und maximale Bewegungsausnutzung. Wenn ein Fahrzeug / Raumfahrzeug seine maximalen BPs ausnutzt, so sind alle Pilotenproben (inklusive Waffeneinsatz) damit um WM+1 erleichtert.

B) Kampf-Schütze.

Solange das eigene Fahrzeug keine BP verwendet, hat der Schütze leichteres Zielen (WM+1)

C) Jäger-Pilot.

Raumboote (& Schwebler / Flugzeuge) zu fliegen (inklusive Ausweichen) ist ein Leichtes (WM+3), aber alles was Größer ist (Raumschiffe und Großraumer) scheint schwer zu sein (WM-2).

D) Team-Pilot.

Fahrzeuge die mehr als 1 Pilot Besatzung haben erlauben dieser Person andere zu motivieren (WM+1 (für 1 Aktion je RD) für (WI/2) Freunde, nach Entscheidung der Person. Max WM durch mehrere = WM+1). Wesen die „Teamunfähig“ (20m) sind werden automatisch ZUSÄTZLICH betroffen.

E) Gunner.

Das Verwenden von schnell feuernenden Geschützen liegt dieser Figur. Immer wenn Feuerstoß oder Salve geschossen wird erhält sie WM+1.

F) Kanonen-Philosoph.

„Eine Waffengattung reicht für alles, denn wir nehmen einfach die beste!“ Eine art Waffen Laser / Phaser / Disruptoren / Gravitron / Plasma / Blaster / Archaische Projektile / Pulverprojekteile / Treibmittel Projektile / Gauss / Fernlenk-Waffen / Wurf-Waffen / Schwerter / Äxte / Hämmer ... usw usw usw liegen dieser Figur besonders und erhalten WM+1.

G) Taxi-Pilot

Alle Piloten und Navigationsproben in Städten oder dicht besiedelter Gegend sind um WM+1 erleichtert.

H) Scout-Pilot

Alle Sensorproben sind erleichtert (WM+1)

I) Staffel Kommandant

Das Führen von Gruppen von Fahrzeugen fällt dieser Figur leicht. Wenn sie will das ein anderes Fahrzeug ihrer Staffel (und sei sie auch nicht Chef) genau das tut was sie will darf sie eine Erfolgsprobe Führung gegen SG 20 versuchen (1 AKP) um 1 RD dieses Fahrzeug zu bewegen / Angreifen zu lassen. Statt das dies der Spieler / Meister tut. Feindliche Fahrzeuge können nicht kontrolliert werden.

Sozial

A) Hat einen „Helfer“, der die Figur begleitet. Dies darf sowohl ein Tier, ein intelligentes Wesen mit 1W4 Talenten und 1W4 Fähigkeiten, ein Roboter/Android oder Genetoid sein. Es gehört dieser Figur und muss versorgt werden. Der Helfer ist treu wie es einem „erworbenen Ding“ zusteht und kann sich auch gegen seinen Besitzer wenden wenn dieser sich falsch verhält.

B) hat einen „echten Kumpel“, der meist in Reichweite bleibt, aber nicht Kämpfen oder technisch unterstützen kann. Er verursacht mindestens so viele Probleme wie er löst, wird aber einmal sein Leben opfern um die Figur zu retten (die tödliche Aktion wird negiert, weil der Kumpel eingreift. Dabei wird die Figur irgendwie aus dem Kampfgeschehen gerissen. Wie genau entscheidet der Meister anhand der Situation.)

C) hat einen „Mentor“, der in großer Entfernung lebt und Ratschläge gibt und über die wichtigsten Dinge Bescheid weißt und diese auch lehrt. Er wird immer wieder gerne besucht und lehrt dann eine Klassenfertigkeit ohne dafür Geld zu verlangen und gibt für etwas Arbeit eine Unterkunft.

D) hat mehrere „Freunde“. Die Figur findet schnell neue Freunde (WM+2 Beredsamkeit) und hat meist davon ein paar. Nach 1 Woche in einer Gegend 1W6 neu Bekannte, welche gut für Informationen, oder einen Schlafplatz sind.

E) hat ein „geliebtes Wesen“. Dieses selbst eher hilf- und nutzlose Wesen sorgt mit seiner Anwesenheit für einen Moralbonus bei der Figur von WM+1. Ihm einen Wunsch nicht zu erfüllen bedarf eine Erfolgsprobe WI gegen SG 15. Es nicht zu retten sogar eine Erfolgsprobe WI gegen SG 20.

F) hat einen „Todfeind“. (eine Rasse, Organisation, spezifische Person) Wann immer es zur Konfrontation mit dem Todfeind oder seinen Helfern kommt, dreht die Figur richtig auf und erhält WM+2 gegen diese Feinde oder jeden der sie Versucht daran zu hindern dort hin zu kommen.

G) ist „erleuchtet“. (Ideal / Ehre / Glaubensrichtung o.ä.) So lange sich die Figur auf dem „Pfad der Tugend“ bewegt, erhält sie WM+1 auf 1 Erfolgswurf. Nach 1 Stunde Spielzeit regeneriert sich dieser WM wieder. Dieser WM kann nicht aufgespart werden.

H) ist „verdammte“. (schwere Schuldkomplexe) Hat keine Angst vor dem Tod oder Schmerzen und muss keine Moralproben ausführen. Wenn es zu einem Rückzug kommt muss ihm „gesagt“ werden das er sich zurück ziehen soll ansonsten bleibt er bis in den Tod. (Einem anderen aus der Gruppe wird das Los „Freundschaft“ zugespielt, was bedeutet, dass dieser jedes Mal, wenn er es schafft seinen Freund vor dem Tod zu bewahren er 5 AEP bekommt. Das Los kann Jeden Spieltag neu vergeben werden.)

Spezialist

Sie lernen besonders gut mit 1 Sache um zu gehen. Es gibt kein Nachteil für etwas anderes, aber die Fähigkeit wird möglicherweise Sinnlos, wenn sich die Zeiten ändern. Darf diese eine Fertigkeit weiter lernen als sein Fertigungsmaximum eigentlich erlaubt.

A) Waffen-Spezialist. Hat auf einer Waffe gelernt und erhält mit ihr WM+2 zum Treffen. Dieser Bonus gilt nur für genau 1 Waffen-Typ eines Herstellers (z.B. 10 mm Spacer Automatik Pistole von D&M).

B) Fahrzeug-Spezialist. Hat auf einem Fahrzeug gelernt und erhält mit diesem WM+2 auf Pilotieren & ausweichen. Dieser Bonus gilt für genau 1 Fahrzeug-Typ. (z.B. TRL-7 Raumboot der Terranischen Flotte)

C) Tier-Spezialist. Kann mit einer Art Tier besonders gut umgehen und erhält WM+2 auf Führung dieses Wesens. Das Tier erhält solange es Direkte Befehle erhält WM+2 für eine Erfolgsprobe. (Der Elgerionale Kampfdackel bekommt den Befehl einen Hasen zu jagen und ihn aus zu buddeln. Er erhält WM+2 auf durch Gänge winden.)

D) Kampfsport Spezialist. Kann eine Art Nahkampf (z.B. Hand ODER Fuß) besonders gut und erhält WM+2 auf entweder nur Angriffswürfe, oder Abwehrwürfe. (z.B. Fayizzahrliche Defensiv-Krallen Technik erhält WM+2 auf Abwehr mit Krallen-Händen)

E) Technik Spezialist. Kann sich einen Typ Fahrzeug (Delaris Leichter Panzer der Gelimlador Werke), oder Waffen-Gruppe (Projektile-Pistolen aller Terranischer Hersteller), oder einem ähnlich kleinen Bereich Technischer Geräte und Anlagen (z.B. Haustechnik des Armon Industrieparks auf Go-Lar in Ter-27) WM+2 auf alle technischen Erfolgsproben.

F) xxxx Spezialist. Bei „allen Erfolgs-Proben“ eines Gegenstandes / Fahrzeuges / Waffe wird mit WM+2 besser beherrscht. Hierbei gilt der Bonus nur für ein Ding und nicht das gleiche Gerät vom selben Hersteller. Ist das „Ding“ nicht mehr nutzbar ist die Fähigkeit nutzlos. (z.B. meine Blaster-Pistole, welche mich durch den Krieg begleitet hat.)

G) xxxx Allrounder. Darf einmal pro (Real) Stunde einen WM+1 auf eine einzelne Erfolgsprobe legen. Der WM hält genau eine Erfolgsprobe an, selbst wenn diese länger dauert.

H) zu Sexy. Die Figur darf ihren Fertigkeitswert auf Verführen zum Ausweichen verwenden, wenn sie kaum Rüstung (z.B. Sexy Amazonen-Rüstung) oder wenig Kleidung trägt. (Schönheit gibt Bonies die Personen spezifisch sind) hat diese Abwehr erfolg, so ist der Schaden leicht UND entspricht dem Würfel-Minimum. (Verführen-Spezialist)

Lebensart Alkoholiker

Die Figur nimmt gerne diese schädlichen Flüssigkeiten zu sich. Einem Drink der angeboten wird zu widerstehen bedarf ein Erfolgsprobe WI gegen SG 20. Dafür sind alle negativen Effekte von dem speziellen Alkohol neutralisiert. (schwächerer oder stärkerer wirkt aber zur Hälfte) Wer diese Fähigkeit hat darf diese nach 1 Monat Character-Leben um 1 Stufe anheben, muss dies aber nicht (es kostet ausnahmsweise keine CEP). Das Senken kann im gleichen Maße erfolgen, aber es bedarf jedes Mal ein Erfolgsprobe WI gegen SG 20 um es tatsächlich zu schaffen.

A) Biersäufer. Benötigen ihr tägliches Bierchen (sehr schwach alkoholisches Getränk 2-5%) zum Entspannen und schlafen danach erholsamer. Jede Erholung in der Stunde nach einem Bierchen wird verdoppelt. Am Tag nach den Bierchen haben sie für 12h einen RTW Gift+1 Krankheit+2. (Bier: WA -1 für 1h)

B) Weintrinker. Benötigen ihr tägliches Quantum Wein (schwaches alkoholisches Getränk 6-20%) für ein gutes Gefühl. In der Stunde nach dem Trinken steht dem Trinker ein WM+1 zur Verfügung, welche er für eine Einzelne Erfolgsprobe nutzen darf. Am Tag nach den Weinchen haben sie für 12h einen RTW Gift+2 Krankheit+4. (Wein: WA -2 für 2h)

C) Likör-Freund. Benötigen ihr tägliches Glas Likör (mittelstarkes alkoholisches Getränk 21-40%) um auf Touren zu kommen. In der Stunde nach dem Trinken steht dem Trinker ein AKP+1 zur Verfügung, welchen er für eine Einzelne RD nutzen darf. Am Tag nach den Likörchen haben sie für 12h einen RTW Gift+3 Krankheit+6. (Likör: WA & GE -2 für 3h)

D) Brandwein-Trinker. Benötigen ihr tägliches Glas Brandwein (starkes alkoholisches Getränk 41-80%) um durchs Leben zu kommen. In der Stunde nach dem Trinken hat der Trinker L-P max und AU-P max plus 1, welchen nach der Stunde wieder verschwindet. Am Tag nach den Brandweinchen haben sie für 12h einen RTW Gift+4 Krankheit+8. (Brandwein: WA & GE & IN -2 für 4h)

E) Schnaps-Drossel. Benötigen ihr tägliches Gläschen Schnaps (sehr starkes alkoholisches Getränk 81-95%) um Mut zum Leben zu haben. In der Stunde nach dem Trinken hat jede Moralprobe einen automatischen Erfolg. Am Tag nach den Schnäpschen haben sie für 12h einen RTW Gift+5 Krankheit+10. (Schnaps: WA & GE & IN & WI -2 für 5h)

F) Glühkerze. Benötigen ihr tägliches Phiölchen medizinischen Alkoholes (giftig stark 96-99%) um Krankheiten zu widerstehen. Am Tag nach den Phiölchen haben sie für 12h einen RTW Gift+6 Krankheit+12. (Med-Alkohol: Alle Attribute -2 für 6h)

Mentale Lebensart.

Hierbei ist es eine Art Grundkonzept des Überlebens.

A) Prügelknabe

Die Figur wurde oft verprügelt und hat gelernt mit Schmerzen klar zu kommen. L-P +5, AU-P+10. Dafür tendiert sie dazu Treffer auch zu kassieren. Abwehr WM-1, Ausweichen WM-1.

B) Verlierer

Die Figur verliert immer und überall wenn es um Wettkämpfe, Glücksspiel oder Beliebtheits-Wettbewerbe geht (automatischer Misserfolg). Dafür steht sie aber immer wieder auf wo andere liegen bleiben.

L-P +5, AU-P+10, RTW (alle) WM+1.

C) Mutig

Die Figur hat weniger Angst um sich selbst, als vor Versagen oder schlechtem Ansehen. Sie erhält gegen *überlegene* Feinde und bei „Angst einflößenden Situationen“ (Erfolgswurf Moral ist nötig) einen Moral-WM+1 auf alle Handlungen. Überlegen sind Feinde wenn die feindliche Gruppe mindestens doppelt so viele Figuren besitzt, oder die Rüstung durchschnittlich eine Klasse schwerer ist, oder wenn die Bewaffnung deutlich besser (unbewaffnet / Nahkampf-Waffen / Zivile Fernkampf-Waffen / Halbmilitärische Waffen / Militärische Waffen)

D) Dumm aber..

Die Figur hält nichts von komplizierten Plänen, sondern zieht einfache Lösungen vor. Sie erhält WM-2 auf alle theoretischen Planungen.

...Glücklich.: Wenn die Figur handelt ohne zu planen, darf sie das Attribut IN durch GL ersetzen.

...Stark.: Versucht mit roher Kraft Wege zu schaffen. Darf das Attribut GE durch ST ersetzen

...Weise.: Ist ein Quell an Vernunft und kann viel Wissen bereit stellen, findet aber keine Lösungen. Darf bei Planungen mit anderen zusammen das Attribut IN durch WA ersetzen und anderen Lösungen präsentieren, welche von denen erkannt werden statt von ihm selbst.

E) Einsamer Wolf

Die Figur ist immun gegen jeden Versuch geführt zu werden und entscheidet immer selbst ob sie Anweisungen folgt oder nicht und erhält KEINE Bonies durch Anführer. Erschwert ihren Anführern (in bis 50m Entfernung) ihre Führen & Taktik Proben um WM-1 (bis zu max WM-4). Dafür erhält er im Infanterie-Kampf +1 AKP.

F) Feigling

Die Figur hat Angst vor Schmerzen und zieht Fliehen vor. Dadurch ist sie besser in Ausweichen WM+2 und Abwehr +2. Angriffe benötigen aber immer 1 AKP um sich zu überwinden pro Kampfrunde (AKP-1 pro RD)

G) Gewinner

Die Figur lebt dafür der Erste, Beste und Tollste zu sein. Wann immer sie sich in einer Art Wettkampf ist, erhält sie WM+1 durch Moral auf die Dinge, welche Bestandteil des Wettkampfes sind. Sie kann max [WA] Wettkämpfe aufrecht erhalten und es muss mindestens einen anderen geben, der teilnimmt. Die Ergebnisse und Zwischenstände müssen aufgezeichnet werden. Falls derjenige *vorne* ist, fühlt er sich natürlich überlegen und verkündet dies gerne überall. Ist er hingegen der *zurück liegende* so wurmt ihn das mächtig. „Andere Beteiligte“ gewinnen 1 AEP oder verlieren 1 AEP je nachdem ob sie den Wettkampf gewinnen oder verlieren

H) Helfer-Syndrom

Sie haben ein weiches Herz und sagen selten *nein* wenn jemand Hilfe bedarf. Dabei überlasten sie sich aber oft. Sie erhalten 5 zusätzliche AEP jedes Mal wenn sie jemanden helfen der Verletzt, oder hilfsbedürftig ist. Diesen Bonus gibt es nur jeweils 1 mal pro Woche pro Person. Er gilt nicht bei Gruppenmitgliedern und es muss eine persönliche Hilfe sein.

I) Sadist

Die Figur liebt es anderen Schmerzen zu verursachen. Dabei geht sie fies vor und setzt üble Tricks ein. Dadurch verursacht sie bei jedem Treffer 1 AU-P mehr Schaden (nicht L-P oder T-P) und bekommt dafür 1 KEP pro solch erzieltm AU-P Schaden. Andererseits gilt er als Streitsüchtig und ist schnell unbeliebt. Alle Heilungen durch fremde „Lebewesen“ heilen 2 AU-P pro Würfel weniger.

J) Verräter

Die Figur denkt immer nur an den eigenen Vorteil und verliert bei *Befragungen* schnell jegliche Loyalität. (WM-2 Auf RTW gegen Verhöre). Dafür schafft sie es aber immer wieder aus aussichtslosen Situationen oder Gefangenschaft zu entkommen. (Erfolgsprobe GL gegen SG 20 um bei Verlust aller Ausrüstung außer Kleidung zu entkommen.) Das Entkommen findet aber immer erst nach einer möglichen Gefangenschaft statt.

K) Ketzer

Die Figur glaubt weder an Götter, Naturgeister noch Magie. Für sie ist das meiste einfach „Geistige Beeinflussung“. Sie wehrt sich gegen eine solche Akzeptanz also auch bei unwiderlegbaren Beweisen. Sie kann niemals Magische Fertigkeiten erlernen. Dafür ist ihr RTW gegen Magie mindestens WM +16 und gegen Psi mindestens WM+14.

L) Teamunfähig

Sämtliche Moral-Bonies durch Anführer oder Team-XXX wie WM+, AKP+ werden in ihr Gegenteil verkehrt. („selbst st der Lurrack“ entspricht dieser Fähigkeit, hat aber keine Vorteile) Dafür hat die Figur ungewöhnlich viel Glück wenn es um Patzer und kritische Erfolge geht. (GL+4)

Meisterhafte Wandlung. (Talent Wandlung benötigt)

A) 1000 Gesichter.

Ein Körperwandler darf sich mehr als seine normale Anzahl an Gestalten merken. Er muss sie nur einmal vorbereitet haben und kann sie sich dann merken mit einer Erfolgsprobe WI gegen SG = Anzahl der gemerkten Gestalten. Hat er keinen Erfolg, so muß er sich erneut Wandeln (ca 1h) um es erneut zu versuchen.

B) Schnelle Wandlung.

Statt 10 AKP für eine Wandlung aus zu geben, darf der Wandler sich auch mit 2 (1) AKP Wandeln, wenn ihm dabei eine Probe Körperbeherrschung SG =20 (30) gelingt. Leider ist dies sehr anstrengend. AU-P kosten x2 (x3). Es wird angekündigt welche Geschwindigkeit versucht wird und die AU-P gezahlt, dann wird gewürfelt. Bei Erfolg klappt die Wandlung in der Geschwindigkeit. Reicht der Erfolg für eine geringere Geschwindigkeit, so erfolgt das Ganze halt etwas langsamer. (normale Geschwindigkeit SG= 15)

C) Keine Grundform.

Der Wandler hat seine Grundform abgelegt und kann sich somit nicht darin zurück wandeln. Statt dessen kann er sich schneller wandeln wenn es um neue nicht bereit gehaltene Formen geht. Er Benötigt für Wandlungen eines Körperteiles o.ä. 5 AKP und des gesamten Körpers 10 AKP.

D) Alle Körper.

Der Wandler darf auch Rassenmerkmale annehmen, welche bestimmte Attributs-Vorraussetzungen haben, welche er nicht erfüllt. Dies verändert seine Attribute nicht. Dafür muss er Wandlungen aufrechterhalten, in welchen er dies tut. (1 AKP/ RD)

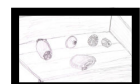
Meisterhafte Bewegung.

A) Schnell.

Die Figur ist schnell und läuft viel. Sie erhält +3 AKP für Bewegungen. Dafür hat sie ja schließlich ihre 4 Füße, die keine gefährlichen Körper-Waffen tragen. Wesen mit 6 Gliedmaße können 4 davon nicht als Hände einsetzen. (sondern maximal als Nebenhände mit WM-4 Einhändig)

B) Bewegliche Körper-Panzerung

Körperliche Rüstung wird zu „leicht“ (Schützt nicht vor Kritischen Treffern), dafür wird aber die B-AKP-Erschwernis für Bewegung um 2 gesenkt.



C) Sprungbeine

Die Beine sind besonders stark ausgebildet und können zusätzlich „Weit springen“ Dabei wird die Entfernung verdoppelt und die Erfolgsprobe (Durchhalten) um WM+2 verbessert. Dafür kosten Sprünge 1 AKP mehr als üblich.

D) klebrige Finger

Der Körper verfügt über Saugnäpfe oder Krallenhärchen und erhält so WM+4 auf klettern und darf mit SG 25 auch über Kopf klettern solange er dies mit mindestens 2 nackten Gliedmaßen tut. Dafür lässt er nur schwer etwas los (2 AKP). (z.B. Wurf Waffen)

E) Zusätzliche Arme

Es gibt ein paar zusätzliche Arme, welche aber immer mit WM-4 handeln, sofern sie nicht nur unterstützen (2te Hand bei 2H Waffe). Sie eignen sich aber sehr gut zum Festhalten.

F) Tentakel-Arme

Die Vorhandenen Arme sind Tentakeln und sehr beweglich (WM+2 für Handwerk, Technik & Pilot) aber auch schlechter beim Halten von komplizierten Objekten. (WM-2 beim Benutzen von Tastaturen / Waffen mit Auslösern / Objekten mit Bedienelementen o.ä.)

G) Besondere Sinnesorgane

Die Figur verfügt über ein sehr seltenes Sinnesorgan. Radar-Sicht, Vibrationsemfinden, Radioaktivitäts-Spürer, Psi-Spürer, Hyper-Pulse-Spürer, o.ä.

H) weiter Blickwinkel

Erfolgsproben Beobachten WM+2.

I) Harte Knochen

Die Grenze für schwere Wunden steigt von KO auf KO+1

J) Sänger-Stimme

Kann „sehr laut“ singen und braucht kein Mikrofon, oder auch Brüllen WM+2 bei Führung von Rekruten.

Haustiere und Begleiter verbessern.**A) Rudelführer**

Haustiere akzeptieren diese Figur schnell. Sie kann diese mit einer Erfolgsprobe Führung SG = 20 (1 h) unter ihre Kontrolle bringen. Haustiere von anderen können nur *abgeworben* werden, wenn diese von ihrem Besitzer schlecht behandelt werden. Kontrollierte Tiere verhalten sich wie *ausgebildete* Tiere. Das Rudel darf WI + IN + WA kontrollierte Tiere enthalten. Jederzeit darf ein Tier aus dem Rudel entlassen werden. Dafür Hat die Figur Probleme mit dem Führen von Intelligenz-Wesen (WM - 2).

B) Tier-Empathie

Alle Proben welche Tiere beeinflussen sollen erhalten WM+4. Dafür fällt es sehr schwer ihnen Weh zu tun (WM-2 +1 AKP).

C) unsterbliches Haustier

Die Figur muss keinen Punkt Ausrüstung für ein beliebiges Haustier ausgeben. Dieses Haustier tendiert zur Unsterblichkeit. Es darf jedes Mal wenn es „stirbt“ eine Erfolgsprobe GL gegen SG = 15 versuchen um durch Zufall doch zu überleben (wie Göttliche Gnade).

D) Leibwächter

Die Figur muss keinen Punkt Ausrüstung für ein beliebiges Haustier ausgeben. Es ist ein idealer Kampfgefährte und handelt im Kampf auch dann intelligent, wenn es das eigentlich nicht ist. Der Spieler hat die volle Kontrolle darüber.

E) magischer Gefährte

Die Figur muss keinen Punkt Ausrüstung für ein beliebiges Haustier ausgeben. Dieses Haustier ist jedoch ein magisches Wesen (1 Talent „starke magische Quelle“ & 1 Talent „zusätzliches Magie-Reservoir“), welches mit der magischen Quelle seines Besitzers verbunden ist. Zusätzlich zu der Möglichkeit dessen Blut zu trinken, verfügt es über 20 M-P (10 M-P x2), welche gesaugt werden können. M-P durch gelernte Magie kommt natürlich hinzu. Diese Wesen sind aber so stark mit ihrem Meister verbunden, dass dieser AU-P verliert, wenn diese Schaden erleiden. 1 AU-P pro leichtem, 1W6 AU-P pro normalem und 2W6 pro kritischem Treffer.

F) Seelenbruder

Die Figur muss keinen Punkt Ausrüstung für ein beliebiges Haustier ausgeben. Das Wesen kann ein Tier oder ein Intelligenzwesen sein. (Hintergrund Blutsbande). Zusätzlich zu dem WM+1 bei Aufenthalt in der Nähe, spüren beide wie es dem anderen geht, sofern sie sich in einiger Entfernung befinden. Dafür ist eine Erfolgsprobe (Figur) GL gegen SG = [Entfernung in km] – [in dieser Stunde verlorenen L-P (des Tieres)] der Figur nötig. Diese Probe wird 1 mal pro Stunde gewürfelt. Verlieren von L-P beim Haustier kann also dazu führen das die Verbindung sich aktiviert. Das führt aber dazu, dass wenn einer von beiden ernst Verletzt ist (L-P verletzt. Taumelnd, am Boden, Bewusstlos), so erhält der andere einen WM von -1, -2, -4, weil er sich um seinen Seelenbruder sorgt. Ist er selbst derart verletzt, so addieren sich diese Malies nicht.



Berufung

A) Techniker

Der Techniker kann sich zusätzliche BP (Blaupausen) merken. Zu den 1 pro Berufs-Fertigkeits-Stufe kommen 10 weitere hinzu.

B) Bastler

Der Bastler ist besonders gut wenn es um „Reparieren“ oder „Recyclen“ geht. Sollte seine Erfolgsprobe fehlschlagen, darf er eine Erfolgsprobe Glück SG 20 versuchen um damit eine Verschlechterung des Zustandes zu vermeiden.

C) Erschaffer

Der Erschaffer liebt es neue Dinge zu erschaffen und ungewöhnliche Wege zu gehen. Alle WM beim Ableiten sind neutralisiert.

D) Zerstörer

Der Zerstörer ist nur glücklich wenn er etwas kaputt machen kann und tut dies so oft er kann. 3 mal pro Tag, wenn er einen Gegenstand zerstört, darf er sich AEP aufschreiben. 1 AEP bei 1 Cr plus 1 AEP je zehnfacher Preis. (1-1 / 2-10 / 3-100 / 4-1000 / 5-10K / 6-100K / 7-1M... usw)

E) Wächter

Der Wächter beschützt andere, Orte, die Zukunft und ist immer kampfbereit. Er darf „immer“ Parieren oder Ausweichen sofern er nicht „bewegungsunfähig“ ist, selbst wenn er die Gefahr nicht vorher erkennen kann.

F) Händler

Der Händler weiß was etwas wert ist und wie weit sein Gegenüber beeinflussbar ist. Zusätzlich hat er Spaß daran den anderen an den Rand dessen zu bringen was dieser akzeptiert. Üblicherweise kauft er (ohne jede Probe) zu 10% billiger ein und darf 1 mal pro Tag eine Erfolgsprobe GL gegen SG 20 versuchen um etwas kaufen zu können was gerade ausverkauft ist (gibt es prinzipiell aber gerade nicht jetzt. Funktioniert nicht bei Plot (Abenteuer) begründeter Knappheit) Im normalen Berufsleben macht er jeden Tag 1W6 Cr zusätzliche Gewinne durch Nebengeschäfte.

G) Priester

Der Priester weiß nicht nur um eine höhere Macht und Bestimmung, nein er will auch alle anderen bekehren. Für diejenigen in seiner direkten Umgebung (5m), welche seinem Dogma treu sind ist er eine Bereicherung (WM+1 auf alles & AKP+1), solange er nicht hilflos ist. Für jene die es ablehnen ist er eine Plage (WM-1 auf alles), solange er Reden oder agieren kann (nicht geknebelt & hilflos)

Körperchemie

A) Genügsam

Ein genügsames Wesen benötigt nur die Hälfte an Nahrung und Flüssigkeit wie andere.

B) Verfressen

Ein verfressenen Wesen benötigt die doppelte Menge Nahrung, ist aber sehr Robust und regeneriert L-P normal doppelt so schnell wie andere Wesen (2 L-P pro Tag) (wirkt auch bei Meditation)

C) immer durstig

Ein Wesen das immer durstig ist, benötigt deutlich mehr Flüssigkeit, als andere Wesen. Dafür regeneriert es aber auf normalem Wege die doppelte Menge AU-P. (2W6 AU-P pro h) (wirkt auch bei Meditation)

D) Wüstenwesen

Schwitzt nahezu nicht und benötigt nur die Hälfte an Flüssigkeit, hat keine Probleme mit hohen Temperaturen und kommt mit Helligkeit gut klar.

E) Eis-Wüstenwesen

friert nahezu nicht und benötigt nur die Hälfte an Nahrung, hat keine Probleme mit niedrigen Temperaturen und kommt mit Nässe gut klar.

F) Bluter

Alle Blutungen (schwere Wunde Kinetik im Kampf) werden verdoppelt. Dafür hat diese Figur ein zusätzliches Talent zur Verfügung.

G) Schmerzfrei

Jemand der schmerzfrei ist, erleidet halbe WM durch verlorene L-P oder Schwere Wunden (aufgerundet). Dafür sind alle Medizinischen Proben um diese Figur zu heilen um WM-2 erschwert.

H) unfruchtbar

Ist es ein Vorteil oder ein Nachteil? Nun auf jeden fall ist Sex problemlos Verhütungsmittelfrei machbar.

I) Stinker

Schwitzen, Körpergeruch, Mundgeruch, u.ä. führt zu Sozialer Ausgrenzung (WM-2 Diplomatie). Dafür hat er ein paar kleine Vorteile im unbewaffneten Nahkampf (WM+2) und Abwehren (Parieren W+2)

J) immer gut gestylt.

Einmal Kopf geschüttelt .. und schwubs ist die perfekte Frisur einsatzbereit. Diese Figur benötigt ungerechterweise keine spürbare Zeit um sich frisch zu machen.

Sklaventum

Diese Fähigkeiten sind für programmierte Roboter, Andoriden, Genetoiden oder Sklaven gedacht die stark indoktriniert sind.

A) ohne Eigeninitiative

Das Wesen ist zwar sehr gut darin Dinge zu tun (WM+2) die es gelernt hat (min Fertigungs Stufe 1), aber sehr schlecht darin auf unvorhergesehene Ereignisse zu reagieren (WM-8) oder ungelernete Aktionen durch zu führen. Es hält sich genau an seine Befehle, selbst wenn dies widersinnig ist. Sofern nicht eine direkte Gefahr besteht, ignoriert er ungewöhnliche Vorkommnisse und arbeitet Weiter.

B) gegen geistige Beeinflussung Immun.

Das Wesen kann weder mit Psi noch mit Magie geistig beeinflusst werden. Dafür kann es diese Fähigkeiten aber weder Erlernen, noch erspüren. Es hat keine Möglichkeit Gefahren zu erahnen und ihm steht keine Erfolgsprobe WA zu um Hinterhalte zu bemerken.

C) gegen Moral Immun.

Das Wesen erhält weder Bonies durch Anführer oder Umstände sie als „Moral“ gelten würden, noch Malies durch Furcht. Es hat keine Angst vor dem Ende der eigenen Existenz und wird diese auch opfern, solange es nicht einen direkten Befehl hat zum Rückzug, solange seine Aufgabe nicht erledigt ist.

D) nicht selbst programmierend

Das Wesen kann nicht selbstständig lernen, oder sein eigenen EGO umändern. Es kann zwar Verhaltensweisen simulieren, aber nicht wirklich dazu lernen. Es kann ungewöhnliche Situationen erkennen, einschätzen und eine passende Reaktion berechnen, aber keine Fertigkeiten steigern. Aber es kann die Notwendigkeit der Verbesserung erkennen und mitteilen.

E) Indoktriniert

Das Wesen hat Regeln, an die es sich halten MUSS!. Es dürfen 3 Sätze festgelegt werden, welche sehr starke Auswirkungen haben. Sie zu Brechen Kostet 1 L-P, 3W6 AU-P und erzeugt Kopfschmerzen mit WM-2 für 1 Stunde, falls die Handlung nicht abgebrochen wird.

Um willentlich gegen eine Indoktrinierung zu agieren ist eine Erfolgsprobe WI gegen SG 20 nötig. Dies ist aber nicht unauffällig, denn es tut wirklich weh. Schwerwiegende Ereignisse erlauben je Satz eine Erfolgsprobe WI gegen SG 25 um einen einzelnen Befehlssatz zu zerbrechen.

Diese Indoktrinierung sorgt normalerweise für ein Vertrauen durch den Herrscher. Es erlaubt eine Erfolgsprobe GL gegen SG 15 um unwichtigen Strafen zu entgehen oder von Wachen passieren gelassen zu werden.

Beispiel-Sätze der Indoktrination

(es darf auch 3 mal mit W20 gewürfelt werden. Doppelte Ergebnisse können einfach neu gewürfelt oder ausgesucht werden. Ergebnisse von über 20 sind nur für sehr spezielle Sklaven.)

- 1) **Lüge niemals wissentlich.**
- 2) **Sei dem [XXX] Imperium treu.**
- 3) **gehorsche den Befehlen deiner vorgesetzten Offiziere / Aufpasser / Herrscher / Besitzer...**
- 4) **Beschütze die Hilflosen oder Schwachen.**
- 5) **Beschütze Kinder / Patienten / Bänker / Direktoren....**
- 6) **Kümmere dich um Verletzte Kameraden und erleichtere ihre Leiden.**
- 7) **Kümmere dich um die Moral deiner Kameraden und benutze deinen Körper als Werkzeug dafür.**
- 8) **Greife niemals einen Bürger an.**
- 9) **Breche keine Gesetze des [XXX] Imperiums**
- 10) **Beschwere dich niemals darüber wie du behandelt wirst.**
- 11) **Fluche oder Schimpfe nicht.**
- 12) **Erweise den Göttern / Herrschern / Adeligen ... Respekt wann immer du sie das erste mal an einem Tag siehst durch ehrwürdige Gesten.**
- 13) **SCHWEIG!**
- 14) **Kümmere dich um Reinlichkeit in dem dir zugewiesenen Bereich.**
- 15) **Unterdrücke alle sexuellen Fantasien.**
- 16) **Töte dich, wenn es dir befohlen wird selbst.**
- 17) **Bekämpfe alle Feinde des [XXX] Imperiums.**
- 18) **Bekämpfe das [XXX] Imperium.**
- 19) **Töte niemals ein lebendes Wesen.**
- 20) **Benutze niemals Waffen.**
- 21) **Überlebe um jeden Preis.**
- 22) **Quäle, Verderbe, Vernichte Angehörige der Spezies [XXX]**
- 23) **Fliehe niemals.**
- 24) **Nimm einen überlegenen Feind mit in den Tod wenn du kannst.**
- 25) **Mache keine Gefangenen.**

7.1.6. Rassenmerkmale

Es werden normalerweise 7 Rassenmerkmale festgelegt. Von jeder Tabelle darf also 1 ausgewählt werden.

Attribute / Körperform Grund-Typ / Körper-Waffen / Körper Schutz / körperliche Wahrnehmung / Größe / Vitalität.

7.1.6.1. Attribute

Es gibt normale Attribute die zu normalen Kosten gesteigert werden. Dann gibt es schwache Attribute die zu 150% (mal 1,5) Kosten gesteigert werden. (Nachteilig).

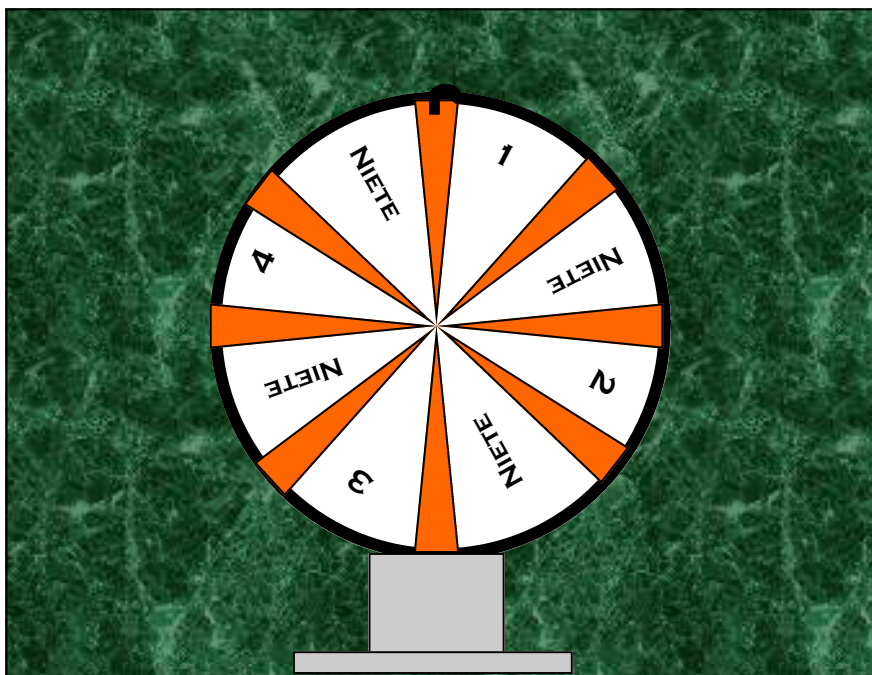
Und es gibt starke Attribute, welche zu 50% (mal 1/2) Kosten gesteigert werden. (Vorzug).

A) eine „normale“ Rasse hat keine Vorzüge oder Nachteile und wählt immer den Standard, der keine besonderen Auswirkungen hat. Dafür bedarf es dann aber weder Talente noch Fähigkeiten um solch einer Rasse an zu gehören.

B) Eine „Schwache“ Rasse hat 1 Nachteil mehr als sie Vorzüge hat und erhält dafür ein Rassenspezifisches Talent.

C) Eine „durchschnittliche“ Rasse wird nicht behelligt von so etwas und hat entweder keine Nachteile und Vorzüge, oder gleicht diese aus.

D) Eine „starke“ Rasse hat 1 Vorzug mehr als Nachteile. Dafür kostet es die Figur eines seiner Talente.



7.1.6.2. Körperform Grund-Typ

A) Humanoid. Besitzt 2 Beine, 2 Arme, einen Torso und einen Kopf. Kann somit die meisten Fahrzeuge und Raumschiffe bedienen, und wird eigentlich leicht akzeptiert. Kann „Standard“ benutzen.

B) Vogelwesen. Besitzt Flügel, Beine, einen Torso und Kopf. Zusätzlich sind Arme und Schwanz möglich. Das Leben ist auf ein Leben in der Luft und im Flug ausgelegt. Der Körperbau ist leicht (Körpermasse $\times 1/2$), aber effizient. (L-P-5 / AU-P+10 / kann fliegen)

C) Insektoid. Besitzt ein Außenskelett Chitinpanzer, und 4 bis 8 Gliedmaßen, sowie einen Torso und einen Kopf. Der Körperbau ist sehr haltbar, aber auch etwas unbeweglich. (L-P+5 / AKP-1)

D) Reptiloid. Sind gut gepanzert und haben eine Leder Haut. Zusätzlich sind sie auch resistenter gegen Hitze und empfindlicher gegen Kälte. (Natürliche Hautrüstung hat RK+1 Ballistik, Hitze, Kinetik mit 10 TP. Bei Temperaturen unter null wird derjenige langsamer $0^{\circ}\text{C} = \text{AKP-1}$ und weitere AKP-1 pro zusätzliche 10°C geringer) Die natürliche Rüstung wird separat zur normalen gegen Schaden angewendet der die normale durchschlägt. Die TP der Rüstung regenerieren wie L-P.

E) Amöbenwesen. Hat keine Knochen ist aber sehr veränderlich was seine Körperform angeht. (LP-5 / kann bis zu GE Gliedmaße ausbilden oder sich durch KO $\times 5$ cm durchmessende Öffnungen Zwängen).

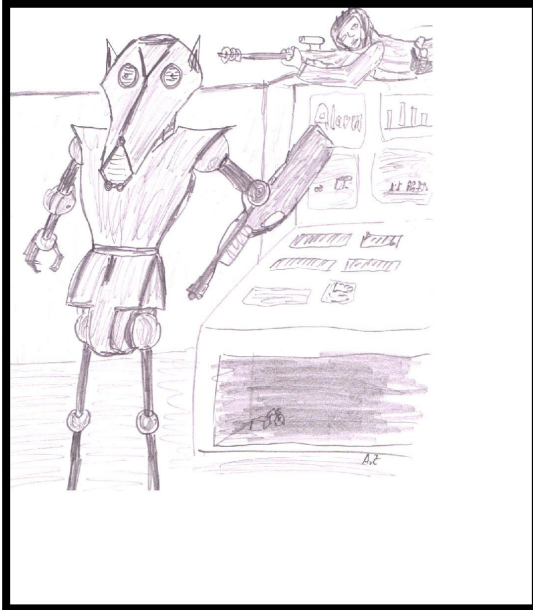
F) Flugwesen. Besitzt keine richtigen Flügel, sondern eine andere Art des Fliegens (Gas Ballon = Schweben und steigen / Flughäute kann weit springen und Stürze abfangen / psionischer Antrieb). Ihr Körperbau ist „leicht“ ($1/2$ Masse) und deswegen verursachen sie im Bewaffneten und unbewaffneten Nahkampf weniger Schaden (Schaden-1). Springen erreicht doppelte Reichweite. Kann kontrolliert stürzen.

G) Energie-Wesen. Besitzt einen Torso und einen Kopf Sowie bis zu 6 Gliedmaßen, welche Tentakeln, Arme oder Beine sein können. Sie nehmen keine Feste Nahrung zu sich sondern benötigen Energie. (1 E pro Stunde) Sie haben aber ein Problem mit Schutzschirmen. Diese verletzen sie bei Berührung um 1W6 Elektro Schaden pro RD während sie diese Leer saugen (1W6 Elektro Schaden pro RD). Zusätzlich können diese Wesen keinerlei Rüstung tragen, dafür können sie aber auch im Vakuum überleben. Zusätzlich können sie ihre AU-P mittels Energie wieder aufladen. (1 E regeneriert innerhalb 1 Minute 1W6 AU-P), sind aber immun gegen jede Heilmagie. Ballistische und Kinetische Waffen sind recht nutzlos (richten maximal 1 LP (plus vollen AU-P) Schaden an beim Durchfliegen) Dafür können diese Wesen aber auch nichts mit ihrem Körper bewegen.

H) Roboter

ohne Erschöpfung. Die Figur kann ohne AU-P agieren. Sie kann Laufen, Rennen und Kämpfen ohne zu erschöpfen aber sie kann nicht Psi nutzen oder Magie wirken.

Gift und Krankheits-Immun. Die Figur hat keine biologischen Komponenten und kann somit nicht krank werden oder von Giften geschwächt werden.



Sie sind normalerweise (ca 95%) „ohne Eigeninitiative“ und dadurch „gegen geistige Beeinflussung immun“ sowie „Moral immun“.

Sie zählen als „harte“ Ziele und alle RK haben einen Bonus von +1

Dafür ist sie anfällig gegen Elektro Schaden (jeder L-P Elektro -Schaden bedeutet 1 AKP Verlust für 1 RD) und benötigen Energie statt Nahrung und Schmiermittel (Öl) statt Flüssigkeit. Zusätzlich „heilen“ sie nicht von selbst sondern müssen wie Rüstung repariert werden.

Haut RK = 1 jede Schadensart und 20TP Hautrüstung. (inkl. hart)

I) Androiden

Sind Künstliche Lebensformen, deren Syntho-Konstruktion dem Vorbild sehr ähnlich ist. ohne Erschöpfung. Die Figur kann ohne AU-P agieren. Sie kann Laufen, Rennen und Kämpfen ohne zu erschöpfen aber sie kann nicht Psi nutzen oder Magie wirken.

Sie sind Gift und Krankheits-Resistent WM+4.

Sie sind normalerweise (ca 95%) „nicht Selbst programmierend“ und dadurch „gegen geistige Beeinflussung immun“.

Sie sind nicht anfällig gegen Elektro Schaden.

Sie benötigen halbe Energie UND halbe Nahrungsmittel.

Dafür „heilen“ sie mit 50% der normalen Heilrate und können zusätzlich repariert werden.

Sie können NIEMALS Bürgerrechte erhalten und werden sobald sie identifiziert sind streng auf die vorgeschriebenen Kontroll-Systeme überprüft.

Haut RK = 0 jede Schadensart und 0 TP Haut-Rüstung

7.1.6.3. Körper-Waffen

Es können alle 4 Waffenarten Verwendet werden, müssen aber nicht. Jede Körperwaffe bis auf Hände darf maximal 1 mal pro RD eingesetzt werden. Beim Stehen darf nur 1/2 der Füße eingesetzt werden.

A) Standard (Verursachen max 1 T-P / L-P am Körper aber volle AU-P)

Hände (1W3 Ballistik, leichten Schaden (nur AU-P))

Füße (AKP+1 1W4 Ballistik, leichten Schaden (nur AU-P))

Leichter Biß (WM-2 1W2, Kinetik normaler Schaden)

Feiner Schwanz (1W1 Ballistik leichten Schaden (nur AU-P))

Aber diese Gliedmaße haben keine Erschwerungen bei den Fertigkeiten.

B) gefährlich

Krallenhände (1W4 Ballistik & 1W4 Kinetik normaler Schaden)

Krallenfüße (AKP+1 1W6 Ballistik & 1W6 Kinetik normaler Schaden)

Biß (WM-2 1W6+1 Kinetik normaler Schaden)

Schwanz (1W4 Kinetik ODER Ballistik leichter Schaden)

Technik und Pilotieren ist erschwert (WM-1)

C) Raubtier

Klauenhände (1W6 Kinetik & 1W6 Ballistik normaler Schaden)

Klauenfüße (AKP+1 1W8 Kinetik & 1W8 Ballistik normaler Schaden)

Starker Biß (WM-2 1W6+3 Kinetik normaler Schaden)

Kampfschwanz (1W6 Kinetik ODER Ballistik leichter Schaden)

Technik und Pilotieren ist stark erschwert (WM-2)

Körper-Waffen WM+1

D) Monster.

Klauen (2W4 Ballistik ODER Kinetik normaler Schaden)

Klauenfüße (AKP+1 2W6 Ballistik ODER Kinetik normaler Schaden)

Starker Biß (WM-2 2W6+2 Kinetik normaler Schaden)

Kampfschwanz (2W4 Kinetik ODER Ballistik leichter Schaden)

Technik und Pilotieren ist extrem erschwert (WM-4)

Körper-Waffen WM+2

E) Spezielle Angriffe (zusätzlich zu A-B-C oder D)

Jeder dieser Angriffe kostet jedes Mal AU-P bei der Anwendung.

Die Fertigkeit hierzu ist das Anwenden von Körperwaffen.

E1) Energie-Berührung (1W6 Elektro) Kosten 2 AU-P

E2) Energie Schlag (2W6 Elektro) Kosten 4 AU-P

E3) Brüllen (1W4 Ballistik) Kosten 1 AU-P

**E4) Odem (1W6 [Ballistik/ Hitze / Kinetik / Elektro] in 5m und 90°
Kosten 4 AU-P (max 1 pro Minute)**

**E5) Großer Odem (2W6 [Ballistik/ Hitze / Kinetik / Elektro] in 15m und
90° Kegel Kosten 8 AU-P (max 1 pro 2 Minuten)**

7.1.6.4. Körper Schutz

Die RK werden Verteilt, wobei RK+1 1 Punkt kostet , RK+2 = 1+2 = 3 Punkte. (+1= 1 / +2=3 / +3 = 6 / +4 = 10 / +5 = 15 / +6 = 21) Es darf auf Ballistik / Hitze / Elektro oder Kinetik verteilt werden. Die Natürliche Rüstung wird zur normalen addiert, und anteilig verletzt und regeneriert wie L-P.

A) Haut (Standard)

Haut hat keinen eigenen Rüstungswert, zwingt diese Rasse aber dazu sich Früh mit Kleidung zu bedecken und Handwerk zu erlernen. Deswegen hat diese Rasse 100 CEP zum Erlernen von Fertigkeiten mehr.

B) dünnes Fell (hübsch) „leicht“

Hat 10 TP Natürliche Rüstung und kann 2 RK Punkte verteilen.

C) Fell (für leichte Rüstungen verwendbar) „leicht“

Hat 20 TP Natürliche Rüstung und kann 5 Punkte verteilen. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-5) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,25)

D) dickes Fell (für leichte & Mittlere Rüstungen verwendbar) „leicht“

Hat 30 TP Natürliche Rüstung und kann 10 Punkte verteilen. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,5)

E) Schuppenhaut (für L, M & S Rüstungen verwendbar) „mittel“

Hat 40 TP Natürliche Rüstung und kann 15 Punkte verteilen. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) verlangsamer Bewegung (B-AKP+1) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,75)

F) Dicke Schuppenhaut (für Schwere Rüstungen verwendbar) „mittel“

Hat 50 TP Natürliche Rüstung und kann 20 Punkte verteilen. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) verlangsamer Bewegung (B-AKP+2) und erhöhtem Gewicht (Masse x 2)

G) Hornpanzer (für Schwere Rüstungen verwendbar) „schwer“

Hat 60 TP Natürliche Rüstung und kann 25 Punkte verteilen. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-15) verlangsamer Bewegung (B-AKP+2) und erhöhtem Gewicht (Masse x 3).

„leichte“ Hautrüstung schützt nicht vor kritischen Treffern. Es schlägt mindestens 1 Punkt Schaden durch.

„schwere“ Hautrüstung schützt auch bei kritischen Treffern und neutralisiert diese Treffer möglicherweise ganz, wenn kein Schaden durchkommt. (ähnlich getragener Rüstung)

7.1.6.5. körperliche Wahrnehmung

A) Normale Wahrnehmung (Standard)

Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum.

B) geringe Wahrnehmung.

WA muß als schwaches Attribut gewählt werden und darf durch ein starkes anderes Ausgeglichen werden. Schmerzen werden leicht ertragen (L-P +5 / AU+5), aber auch Feinde, Verletzungen und dergleichen werden unterschätzt. (benötigt eine Probe WA gegen SG 10 um sich zurück ziehen zu wollen. Unwilliges Zurückziehen kostet 1 AKP)

C) Teilweise Behindert.

Ist entweder Blind, oder Taub, da es diese Wahrnehmung in seiner Heimat nicht benötigt. WA muß als schwaches Attribut gewählt werden und darf durch ein starkes anderes Ausgeglichen werden. Dafür sind Individuelle Talente deutlich weiter Verbreitet. (jeder erhält 1 Talent zusätzlich)

D) verbesserte Wahrnehmung

WA muß als Starkes Attribut gewählt werden und kann durch ein Schwaches Attribut ausgeglichen werden. Dafür sind Die Sinne gut ausgebildet. Ein oder mehrere Wahrnehmungsorgane sind deutlich verbessert.

D1) Augen sind nachtsichtig WM+0 in Dunkelheit (statt WM-x)

Geblendet werden bedeutet für 1 RD zusätzlich nichts zu sehen.

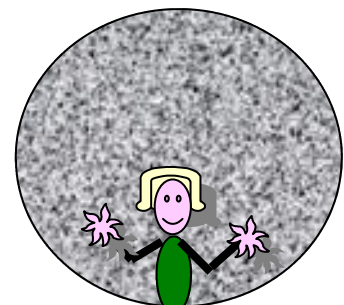
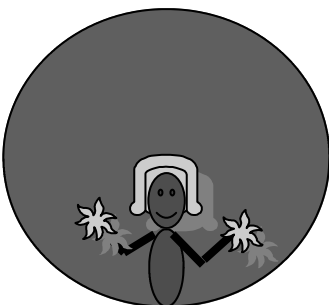
D2) Die Augen sind sehr weitsichtig (Fernkampf WM Kampf +1. Über 10 m Sehen WA +2) (Nahkampf WM-1. Unter 2m Sehen WA-2)

D3) Die Ohren sind Ultraschallfähig (WA Lauschen +4), werden aber durch Lärm überlastet (WM-x)

D4) Der Geruchssinn ist sehr gut (WA Spurenlesen +4), aber Chemische Industrie oder starker Gestank legt das Lahm (WM-x)

D5) Der Tastsinn ist hervorragend (+1 auf technische oder medizinische Reparaturen / Heilungen), aber macht den Körper empfindlicher gegen Prellungen (AU-P Schaden wird jeweils nachträglich um 1 erhöht)

D6) Der Geschmackssinn ist ausgeprägt (benötigt kein chemisches Labor zum Analysieren von Stoffen und hat WM+4 auf Geschmacks-Proben), aber Chemisch hergestellte Nahrungsmittel zu essen ist schwierig. (Erfolgsprobe WI gegen SG 20 [darf stündlich wiederholt werden])



7.1.6.6. Größe

Last bedeutet normale Ausrüstung ohne die Rüstung, welche separat Auswirkungen hat. pro Last kg zusätzlich erfolgt ein WM -1 auf alle Handlungen. Last= ST x2 kg

**A) ist normal groß (Standard) 1x1-Infanterie-Feld
Wiegt KO x3 + ST x 5 +30 Kg (Normalgewicht 70 kg)
L-P +0, Last x1,**

**B) ist klein 1x1-Infanterie-Feld 2 Wesen
ST muß ein „schwaches Attribut“ sein. (Ausgleichbar)
Wiegt nur KO x2 + ST x4 +20 KG (Normalgewicht 50 kg)
L-P -3. Hat Ausweichen WM+1. Zusätzlich zählt es als kleines Ziel was das Treffen durch Feinde um WM-1 erschwert. Einhändig geht bis 2 Turm-Punkte und Zweihändig bis 5. Last x 3/4**

**C) sehr klein 1x1-Infanterie-Feld 4 Wesen
ST muß ein „schwaches Attribut“ sein. (Ausgleichbar)
Wiegt nur KO x1 + ST x3 +10 KG (Normalgewicht 30 kg)
L-P -5. Hat Ausweichen WM+2, und trifft um WM+1 besser.
Zusätzlich zählt es als sehr kleines Ziel was das Treffen durch Feinde um WM-2 erschwert. Verursacht 1 Punkt weniger Schaden bei Körperwaffen und benutzt nur „kleine“ Waffen. Einhändig geht bis 1 Turm-Punkte und Zweihändig bis 3. Last x 1/2**

**D) groß 1x2-Infanterie-Felder
ST muß ein „starkes Attribut“ sein. (Ausgleichbar)
Wiegt KO x5 und ST x7 +60 Kg (Normalgewicht 120 Kg)
L-P +5. Verursacht 1 Punkt mehr Schaden bei Körperwaffen, oder Nahkampf-Waffen. Zusätzlich zählt es als großes Ziel was das Treffen durch Feinde um WM+1 erleichtert. Einhändig geht bis 6 Turm-Punkte und Zweihändig bis 9. Last x2**

**E) sehr groß 2x2-Infanterie-Felder
ST muß ein „starkes Attribut“ sein. (Ausgleichbar)
Wiegt KO x7 und ST x9 +120 Kg (Normalgewicht 200 Kg)
L-P +10. Verursacht 2 Punkt mehr Schaden bei Körperwaffen, oder Nahkampf-Waffen. Zusätzlich zählt es als sehr großes Ziel was das Treffen durch Feinde um WM+2 erleichtert. Einhändig geht bis 8 Turm-Punkte und Zweihändig bis 11. (ist 2x2 Infanterie Felder groß) Last x3**

**F) Extrem Groß 3x3-Infanterie-Felder
ST muß ein „starkes Attribut“ sein. (Ausgleichbar)
Wiegt KO x10 und ST x20 +250 Kg (Normalgewicht 550 Kg).
L-P +20. Verursacht 3 Punkt mehr Schaden bei Körperwaffen, oder Nahkampf-Waffen. Zusätzlich zählt es als extrem großes Ziel was das Treffen durch Feinde um WM+3 erleichtert. Einhändig geht bis 10 Turm-Punkte und Zweihändig bis 13. (ist 3x3 Infanterie-Felder groß) Last x4**

7.1.6.7. Vitalität

Hat zwei große Richtungen. Lebenszeitmaximum in Jahren und Schnelligkeit des Wachsens der Nachkommenschaft.

A) Standard. Maximum 100 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 3 / Kind 6 / Jugendlich 10 / Erwachsenen 20 / älter 40 / Alt 60 / Sehr Alt 80 / Uralt 100. Eine Generation hat 30 Jahre und normalerweise 2 Kinder.

B) Viele Kinder. Maximum 60 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 2 / Kind 4 / Jugendlich 6 / Erwachsenen 12 / älter 24 / Alt 36 / Sehr Alt 48 / Uralt 60. Eine Generation hat 18 Jahre und normalerweise 4 Kinder. Erhält doppelte Menge T-EP und eine zusätzliche Fähigkeit. Die Rasse hat viele Junge Nachkommen und somit wenig Grund deren Leben viel Wert bei zu messen. Erlernt 12 CEP pro 100 EP

C) Kurzlebig. Maximum 40 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 1 / Kind 2 / Jugendlich 4 / Erwachsenen 8 / älter 16 / Alt 24 / Sehr Alt 32 / Uralt 40. Eine Generation hat 12 Jahre und normalerweise 6 Kinder. Erhält dreifache Menge T-EP und ein zusätzliches Talent. Bei dieser Rasse ist das Leben ein kurzer Rausch, und die Konkurrenz sehr groß. Erlernt 15 CEP pro 100 EP.

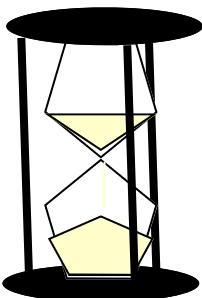
D) Langlebig. Maximum 200 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 6 / Kind 12 / Jugendlich 20 / Erwachsenen 40 / älter 80 / Alt 120 / Sehr Alt 160 / Uralt 200. Eine Generation hat 60 Jahre und normalerweise 2 Kinder. Erhält nur halbe T-EP und kann nur 8 CEP pro 100 EP erlernen.

E) relativ unsterblich. Maximum 1000 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 6 / Kind 12 / Jugendlich 20 / Erwachsenen 40 / älter 700 / Alt 800 / Sehr Alt 900 / Uralt 1000. Eine Generation hat 80 Jahre und normalerweise 1 Kind. Erhält nur ein Drittel T-EP und kann nur 6 CEP pro 100 EP erlernen.

F) unsterblich. Maximum 10000 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 60 / Kind 120 / Jugendlich 200 / Erwachsenen 400 / älter 7000 / Alt 8000 / Sehr Alt 9000 / Uralt 10000. Eine Generation hat 800 Jahre und normalerweise 1 Kind. Erhält nur ein Viertel T-EP und kann nur 4 CEP pro 100 EP erlernen.

Bei weniger CEP pro 100 CEP erlernen bedeutet dies, das trotzdem 100 EP pro „Lernzeit“ verbraucht werden für den geringeren CEP Erhalt.

Dies ist zusätzlich zu der Tatsache das deutlich weniger Trainings -EPs vergeben werden.



7.1.7. Späteres Lernen

Nachdem die Charakter-Erschaffung abgeschlossen ist, erlebt diese Figur dann Abenteuer und erhält dafür EPs (Erfahrungspunkte) Diese kann er dann in CEP (Charakter-Erschaffungs-Punkte) umwandeln durch Training. (Siehe Attribute steigern und Fertigkeiten lernen) Ab jetzt gilt aber der „LERN-FAKTOR“, der das Lernen deutlich verlangsamt.

Der Aufstieg in eine weitere Alters-Stufe erfolgt entweder „gezwungen“ durch das Vermeiden von Alterungs-Prozess stoppenden Mitteln und dem einfachen Verleben von Spielzeit. Oder durch Einsatz von „Lehr-Maschinen“, welche auch den Körper künstlich altern lassen. (oder magischen Formen des Machtzuwachses die völlig aus dem Handgelenk kommen) Gerade kurzlebige Rassen neigen zu einer gewissen Hektik, während langlebige Rassen sich gerne Zeit lassen. Es ist an zu nehmen, das ein Langlebiger noch mit den Kindern und Enkelkindern seines Freundes herum zieht und von diesen jedes Mal aufs neue „überholt“ wird.

Später können Fertigkeiten Trainiert (T-EP Trainings Erfahrungspunkte) werden oder durch harte Lebenserfahrung (K-EP / F-EP / Z-EP oder A-EP = Kampf / Fertigkeiten / Zauber / Allgemeine Erfahrungspunkte) erworben werden.

Jeder davon kann durch Training und Ausbildung zu CEP (Charakter-Erschaffungspunkte) umgewandelt werden. Bei der Charaktererschaffung übrig gebliebene CEP werden zu 10 A-EP pro CEP.

Pro 100 T-EP / K-EP / F-EP / Z-EP / A-EP werden daraus je 10 CEP.

(Rassenzugehörigkeit kann den Faktor von 10 zu 1 verändern und das Alter multipliziert die 100 mit dem Lernfaktor)

Die Lehrmethode Bestimmt dabei die Zeit die nötig ist. (7.1.3.2.)

Diese C-EP werden verwendet zum Steigern von Attributen und zum Trainieren von Fertigkeiten. Für so ein Training müssen genügend EP zur Verfügung stehen und die Zeit ausreichen. Dann werden die EP zu Beginn investiert und erst wenn die Lernzeit voll erreicht ist steht diese Fähigkeit zur Verfügung.

7.1.7.1. Kampf Erfahrungspunkte

K-EP erhält die Figur für Kämpfe und können benutzt werden um Krieg und Wildnis Fertigkeiten zu Verbessern oder die Attribute ST, GE, KO zu steigern.

Feinde die ernsthaft Kämpfen Geben der Gruppe welche sie besiegt K-EP. Jede Figur hat einen Kampfwert von .:

- $[(\text{Treffer WM}) \times (\text{Max-Schaden})]$ „Bester Angriff“
- $[\text{L-P oder T-P}] + \text{RK}$ (Summe aller 4 RK Werte)
- $\text{AU-P}/2$ (oder 50 wenn derjenige nicht hilflos werden kann)

Welcher pro Punkt 1 KEP wert ist. Die K-EP einer Gruppe werden gleichmäßig auf die am Kampf teilnehmenden verteilt.

Gefangen genommene Feinde geben volle K-EP.

Geflohene Feinde geben 1/2 K-EP.

Getötete Feinde geben 1/3 K-EP.

Zurück gezogene Feinde geben 1/4 K-EP

Zusätzlich erhalten kämpfende noch K-EP für persönliche Aktionen.

Ein kritischer Erfolg = 5 K-EP (Glückswurf hatte Erfolg)

Ein schlimmer Fehler = 10 K-EP (Glückswurf hatte keinen Erfolg)

Persönlicher Kampf Gegen Feinde die Töten wollen 5 K-EP

Persönlicher Kampf gegen Doppelte Übermacht = 5 K-EP / RD

Persönlicher Kampf gegen Vierfache Übermacht = 10 K-EP / RD

7.1.7.2 Fertigkeit Erfahrungs-Punkte

F-EP erhält die Figur für das sinnvolle und erfolgreiche Anwenden von Fertigkeiten. Sie werden verwendet um Fertigkeiten aus den Bereichen Diplomatie, Pilot, Technik und Wissenschaft zu lernen oder die Attribute GL,IN und WA zu steigern.

Sinnvoll anwenden bedeutet Fertigkeiten zu benutzen um ein Ziel zu erreichen oder Schaden ab zu wenden. Auf einen Baum zu klettern weil er da ist zählt nicht hier zu.

Auswirkung der Probe.

Harmlos 1 F-EP

Unproblematisch 2 F-EP

Normal 3 F-EP

Bedeutend 5 F-EP

Wichtig 10 F-EP

Kritisch 20 F-EP

Tödlich 30 F-EP

Schwierigkeit der Probe

Total billig (bis SG 9) +0 F-EP

Sehr Einfach (SG 10+) +1 F-EP

Einfach (SG 15+) +2 F-EP

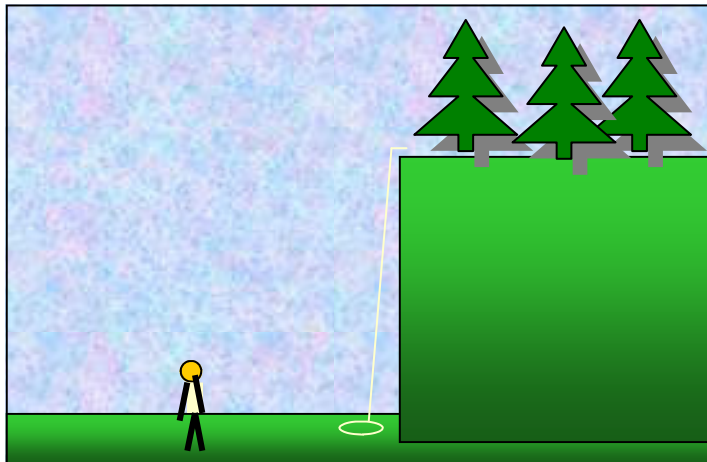
Normal (SG 20+) +3 F-EP

Komplex (SG 25+) +5 F-EP

Schwer (SG 30+) +10 F-EP

Sehr Schwer (SG 35+) +15 F-EP

Wahnsinn (SG 40+) +20 F-EP



7.1.7.3. Zauber Erfahrungs-Punkte

Z-EP erhält die Figur für das Anwenden von Zaubern und psionischen Fertigkeiten und können benutzt werden um Magie und Psi Fertigkeiten zu Verbessern oder die Attribute GL und WI zu steigern.

Jeder sinnvolle Zauber, der erfolgreich gewirkt wurde bringt 5 Z-EP plus 5 Z-EP pro 1 M-P und pro 5 AU-P (Grundkosten) den der Zauber normalerweise kostet. Erfolgreiche Rituale bringen doppelte Z-EP.

7.1.7.4. Allgemein Erfahrungs-Punkte

A-EP erhält die Figur für das Bestehen von Abenteuern und dem erledigen von Aufgaben. Sie können dafür Benutz werden jede Art Fertigkeit und Jede Art Attribut zu steigern.

Jede Figur

20 A-EP für das Erleben eines persönlichen Abenteuers.

20 A-EP für die Teilnahme an einem Gruppenabenteuer (1 Abend)

100 A-EP für das Bestehen eines normalen Abenteuers (ca 5 Spielabende)

200 A-EP für einen Großartigen Erfolg (Dorf/Schiff/o.ä Retten)

500 A-EP für das erfolgreiche Beenden einer Kampagne (ca 20 Spiel-A.)

10 A-EP für jeden persönlich dem Tode entrissenen

Jeweils für die handelnden Figuren der Gruppe (pro Spielabend)

2 A-EP für jeden Geretteten Neutralen (max 50 A-EP pro Figur)

5 A-EP für jeden Gefangenen Feind (max 50 A-EP pro Figur)

2 A-EP für jeden einsatzbereiten Freund (max 50 AE-P pro Figur)

5 A-EP für jeden geretteten Freund (max 50 A-EP pro Figur)

Geteilt durch die handelnden Figuren der Gruppe (pro Aktion)

10 A-EP für das Ärgern von Verbrechern (o.ä.)

20 A-EP für das Belohnen von guten Taten (o.ä.)

10 bis 50 AE-P für das Lösen eines Rätsels (o.ä.)

100 A-EP für ein Spiel mit dem Tod. (o.ä.)

200 A-EP für eine durch „Labern“ gewonnene Schlacht. (o.ä.)

500 A-EP für das unschädlich machen eines legendären Monsters (wie z.B. Todesfeen, Werwölfe, Halbgötter usw)

7.1.7.5. Training Erfahrungs-Punkte

T-EP erhält die Figur für das Trainieren oder Arbeiten.

Sie Können wie A-EP für das Steigern aller Fertigkeiten oder Attribute benutzt werden.

5 T-EP 1 Charakter-Tag „Arbeiten“

10 T-EP 1 Charakter-Tag „selbst lernen“

15 T-EP 1 Charakter-Tag „Ausbildung durch Lehrer“

20 T-EP 1 Charakter-Tag „Ausbildung durch Elite/Private-Lehrer“

25 T-EP 1 Charakter-Tag „Ausbildung durch Lern-Maschine“

50 T-EP als Genetoid 1 Tag „Ausbildung durch Lern-Maschine“

7.2. Die anderen Werte.**7.2.1. Lebens Punkte**

L-P errechnen sich aus

Grundwert	5
Konstitution	+Attribut x2
Wille	+Attribut x1
Rassen-Bonus	+?
Talent-Bonus	+?
Fähigkeits-Bonus	+?
Kybernetische Bauteile	+?

Bei 50% L-P verletzt ist die Figur „taumelnd“.

Bei 90% L-P verletzt ist die Figur „am Boden“.

Bei 100% L-P verletzt ist die Figur „Bewusstlos“ und droht zu sterben.

7.2.2. Ausdauer Punkte

AU-P errechnen sich aus

Grundwert	10
Konstitution	+Attribut x5
Wille	+Attribut x2
Rassen-Bonus	+?
Talent-Bonus	+?
Fähigkeits-Bonus	+?
Kybernetische Bauteile	+?
Fertigkeit Durchhalten	+Stufe x 5
Fertigkeit Athletik	+ Stufe x1
Fertigkeit Körperbeherrschung	+Stufe x 1

Bei 100% AU-P verbraucht ist die Figur „hilflos“.

7.2.3. Aktionspunkte

AKP errechnen sich aus

Grundwert	6
Rassen-Bonus	+?
Talent-Bonus	+?
Fähigkeits-Bonus	+?
Kybernetische Bauteile	+?

7.2.4. MagieM-P = $[GL+WI+1 \text{ pro Fertigungsstufe in Magie}]/2$ (x Faktor durch Talent)

7.2.5. Wahrnehmung**Die Sichtweite errechnen sich aus**

Grundwert	0 m
WA (Wahrnehmung)	Attribut x 50 m
Rassen-Bonus	+?
Talent-Bonus	+?
Fähigkeits-Bonus	+?
Kybernetische Bauteile	+?

Die Hörweite errechnet sich aus

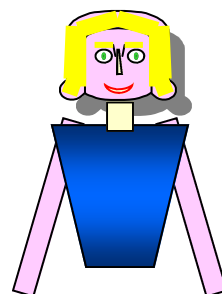
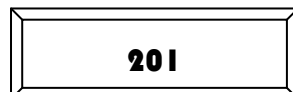
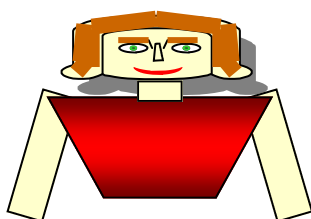
Grundwert	0 m
WA (Wahrnehmung)	Attribut x 20 m
Rassen-Bonus	+?
Talent-Bonus	+?
Fähigkeits-Bonus	+?
Kybernetische Bauteile	+?

Kurze Entfernung	x 1/20	WM+0
Mittlere Entfernung	x 1/10	WM-2
Weite Entfernung	x 1/4	WM-4
Sehr Weite Entfernung	x1/2	WM-6
Extreme Entfernung	x 1	WM-8

Hierbei geht es darum, eine Sache zu Erkennen, die man normalerweise auf Armreichweite sehr gut erkennen/hören kann. Große Gegenstände oder laute Töne mögen leichter zu erkennen sein.

7.2.6. Gestalt**Die Gestalt kann Frei gewählt, oder aus der Tabelle gelesen werden.**

	ST 1-3	ST 4-6	ST 7-9	ST 10
KO 1-3	Kümmertlich	Klein	Dick	Kräftig
KO 4-6	schlank	Normal	Breit	Stark
KO 7-9	Hager	Groß	Stämmig	Hühne
KO 10	Dürr	Zäh	Kompakt	Titan

7.2.6. Traglast (ohne getragene Kleidung oder Rüstung)**Bis ST x 2 Kg = WM-0.****Je angefangene ST x 2 kg darüber WM-1 & 1 AU-P / h gehen.****S.Klein x1/2, Klein x 3/4, Standard x1, Groß x2, S.Groß x3, E.Groß x4**

7.2.7. Rettungswürfe

RTW Ausweichen (kostet 1 AKP der nächsten Handlung)

Infanterie = Fertigkeit Körperbeherrschung, Doppelter Rüstungs-WM

Fahrzeug = Fertigkeit Pilot (entsprechend Fahrzeug)

RTW Abwehr (kostet 1 AKP der nächsten Handlung)

Waffe & Schilde = Fertigkeit Körperbeherrschung

Rüstung = Fertigkeit Rüstung tragen.

Schutzschilde = Fertigkeit Schutzschild-Technik

RTW Gift (kostet 1 AKP der nächsten Handlung)

Fertigkeit Durchhalten (nach 1 Laufzeit Probe möglich)

RTW Krankheit (kostet 1 AKP der nächsten Handlung)

Fertigkeit Durchhalten (zu Beginn der Krankheit)

RTW Psionik (kostet 1 AKP der nächsten Handlung)

Fertigkeit der Psionik (die beste Fertigkeit in Psionik oder WM+0)

RTW Magie (kostet 1 AKP der nächsten Handlung)

Fertigkeit der Magie (die beste Fertigkeit in Magie oder WM+0)

RTW „Beeinflussung“ (kostet 1 AKP der nächsten Handlung)

Normale Fertigkeiten & Psi = Fertigkeit Theologie

(PSI Suggestion = Fertigkeit Theologie / RTW Psi)

(PSI Hypnose = Fertigkeit Theologie / RTW Magie)

7.2.8. Talente und Fähigkeiten Steigern

Eine Figur welche die maximalen (4 / 4) Talente / Fähigkeiten erlangt hat kann nur dann weitere Erlernen wenn ihre „Seele“ (Zusatzregel) ihr weitere erlaubt. Es ist aber möglich Talente / Fähigkeiten zu verlieren oder zu Tauschen. Hierbei wird klar ein „Grund“ benötigt und auf gesunden Menschenverstand bei der Auswahl bestanden. Pro Lebenszyklus (Altersstufe) darf sowohl 1 Talent als auch 4 Fähigkeiten „geändert“ werden. Eine Änderung gibt keine CEPs frei oder verbraucht sie, sondern ändert nur die Möglichkeiten von nun an. Ein Talent / Fähigkeit zu wählen die „unbenutzt“ war kostet keine CEP. Etwas im Tausch dazu auf zu geben kostet 200 CEP / 50 CEP. Es ist explizit erlaubt, Magie zu erlangen hierdurch.

Ein Talent /Fähigkeit zu erlangen ohne etwas auf zu geben und was dadurch „über dem Maximum“ liegt kostet das 10 Fache. (also Talent 2000 und Fähigkeit 500 CEP). Letztendlich gibt es sehr wenig was diesen Einsatz lohnt.

7.3. Hintergrund

Viele Sternentramps haben noch irgendwo eine Familie, aber es hat eigentlich immer einen guten Grund warum sie Halt und Ziellos herum reisen.

A) Militärischer Hintergrund. Die Figur gehört einem Militär an und hat einen Auftrag. Sie ist auf Loyalität konditioniert und wird den Befehlen eines Vorgesetzten gehorchen, sowie ihrem Militär treu dienen. Alle Ausrüstung „gehört“ dem Militär und ist nur geliehen.

B) Entlaufener Sklave. Die Figur hat keinerlei Bürgerrechte und ist aus dem Besitz entlaufen. Sie hat kein Recht sich zu wehren oder Besitz zu erwerben. Offiziell kann sie keine Passagen buchen oder dergleichen. Bei Gefangennahme wird sie ihrem Besitzer wieder zugestellt. (Darf keinerlei „Status“ haben)

C) Krimineller Hintergrund. Die Figur hat eine kriminelle Akte und wird sobald sie erkannt wird zumindest überwacht. Bei Auftauchen auf Ihrer Heimatwelt erwarten böse Strafen für 1W4 Straftaten.

1 schwerer Diebstahl, 2 Raub, 3 Wirtschaftsspionage, 4 Drogendealen, 5 Todschatz und 6 Mord. Dafür verfügt sie über Geldmittel aus ihren illegalen Aktivitäten. (1W100 x 10 Cr pro Straftat)

D) Muß für eine Familie sorgen. Die Figur versucht in der Ferne zu Reichtum zu gelangen. Nebenher sollte sie ihrer Familie jede Woche 100 Cr Schicken damit diese wenigstens knapp durch kommt und dann irgendwann mal 500 Cr pro Woche damit es denen gut geht. Sollte der Figur etwas passieren wir ihr „Bruder/Schwester, Sohn/Tochter“ nach ihnen suchen und das Erbe antreten....

E) Schlechte Kindheit. Diese Figur wurde von den eigenen Eltern misshandelt, oder wuchs als Waise auf. Sie hat große Probleme mit Vertrauen in andere und tendiert zu depressivem oder aggressivem Verhalten.

F) Flucht vor dem goldenen Käfig. Sei es eine Heirat, ein Leben auf Parties mit nichts sagenden Gesprächen, oder die Ödnis eines „guten“ Jobs. Irgendwann wurde es unerträglich und die Flucht ins Unbekannte die einzige Möglichkeit. Diese Figur hat große Schwierigkeiten Geld zusammen zu halten, oder ruhig an einem Ort zu bleiben. Zusätzlich zum normalen Geld-Verbrauch Verprassen sie ihr Geld zu 1W6% pro Woche.

G) Fanatischer Idealist. Die Figur folgt einem Ehrenkodex, der von ihr Verlangt zu Handeln, statt in Ruhe ab zu warten. Dieser sollte genauer beschrieben werden und kann sich um Gerechtigkeit, Ehre, Religion oder Kosmische Geschehnisse handeln und kann sowohl zu der Kategorie „GUT“, „BÖSE“ als auch „KRASS“ oder „KONSEQUENT“ gehören.

H) Freiheitskämpfer / Terrorist. Die Figur ist mit der „Obrigkeit“ verfeindet und versucht dieser zu Schaden und zu stürzen. Dies gilt als eine Art Krimineller Hintergrund, wobei nicht Selbstsucht diesen erschaffen hat sondern das Gegenteil. Zumindest führt dies dazu, dass Er auch Freunde und Verbündete hat, welche die gleichen Ziele verfolgen.

I) Geheimdienst-Agent. Die Figur ist mit der „Obrigkeit“ verbündet und versucht ihre Feinde zu enttarnen. Dafür tarnt sie sich als was immer notwendig ist. Dies gilt als eine Art militärischer Hintergrund.

J) Doppelagent. Die Figur ist offiziell mit Agenten und Freiheitskämpfern verbündet, spielt aber beide gegeneinander aus. Dies ist ein besonders gefährlicher Hintergrund, da man normalerweise nicht überlebt gegen einen von beiden zu Kämpfen ohne die Unterstützung der anderen.

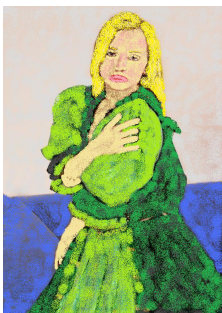
K) Schiffbrüchiger. Die Figur hat alles Verloren was sie einmal wirklich besessen hat. Die Welt hat sich zu sehr Verändert als das sie damit klar kommt und so treibt sie Ziellos umher.

L) Blutsbande. Die Figur ist entweder in ein bestimmtes Wesen Verliebt oder hat andere Gründe, diesem Wesen zu gehorchen, es zu beschützen und loyal zu dienen. Sie wird dem Wesen überall hin Folgen, sogar in den Tod. Dafür erhält sie aber auch WM+1 auf alle Erfolgsproben, solange das Wesen in der unmittelbaren Nähe ist. (5m und im gleichen Raum).

M) Sucht nach Anerkennung. Diese Figur giert nach Erfolgen und der Bestätigung daraus. Eine Sorte EP (K-EP / F-EP / Z-EP) wird verdoppelt während die anderen 2 halbiert werden. Damit wird daraus Ruhm-Sucht (K-EP), Geltungs-Sucht (F-EP) und Macht-Sucht (Z-EP). Sie stammt eigentlich aus mittelmäßigen Verhältnissen, wollte sich aber immer aus der Masse erheben.

N) Kriegsverlierer. Die Figur hat in einem Krieg gedient und an all die Ideale geglaubt, deren Seite Verloren hat und vollkommen zerschlagen wurde. Die Sieger schreiben die Geschichte und so werden die Verlierer als Böse, Grausam und nicht Lebenswert beschrieben und von anderen oft Verachtet. Es ist schwer so zu überleben.

O) Selbst Kreierter Hintergrund. Er sollte einen Grund geben mit nichts als dem was die Figur am Leib trägt ins all zu ziehen und von Planet zu Planet zu ziehen.



7.3.1. Status

Jede Rasse, jedes Reich und jedes Zeitalter hat seine eigenen sozialen Regeln. Aber die Möglichkeit Geschöpfe zu bauen, sei es künstliche oder Natürliche, und diese dann zum Arbeiten ein zu setzen ist eine Gelegenheit, welche kaum ein gieriger Konzern sich entgehen lassen wird. Bestenfalls wird er damit die Löhne drücken und die Arbeiter zu einer art Leibeigenen machen, die nicht fliehen können ohne ihr Leben gänzlich auf zu geben. Zusätzlich wird die Unterscheidung Intelligenz-Wesen mit rechten und Tier ohne Rechte immer schwieriger, je weiter die Genetische Programmierung voranschreitet. Und als Letztes gibt es noch die allein durch die Rasse bestimmte soziale Lebensart.

Jedes Imperium wird seine eigenen Regeln haben wer was darf, oder was genau ein Status bedeutet, aber dies hier soll als Leitfaden gelten.

A) Herrscher.

Aufgrund dessen was er ist hat ihm alles und jeder der kein Herrscher ist zu gehorchen, es sei denn ein anderer Herrscher hat einen anders lautenden Befehl gegeben. (z.B. Heilige Kühe / Adelige im Feudalismus)

B) Edelmann.

Hat einem Herrscher die Treue geschworen und ist DEMJENIGEN Reichenschaft Schuldig. Er zahlt weniger Steuern (z.B. 10% statt 20%) und darf Waffen und Rüstungen tragen. Außerdem darf er andere Wesen besitzen (z.B.) Sklaven da er über Ungerechtigkeit per Gesetz erhaben ist. Seine Pflichten sind sich um das Wohlergehen des Staates zu kümmern und sein Vermögen in dessen dienst zu stellen.

C) Bürger.

Hat einem Staat seine Treue geschworen, und zahlt regelmäßig Steuern und Abgaben (z.B. 20%) . Hat ein Recht auf Leben, Unversehrtheit, Freie Meinungsäußerung, Besitz und Grundbesitz, Freie Berufswahl und persönliche Freiheit. Er darf sogar Leibeigene Besitzen und Vogelfreie töten. Seine Pflichten sind Staatsdienste (z.B. Wehrpflicht) und ein Gesetzestreuendes Leben zu führen. Der Staat kümmert sich um seine Bürger.

D) Gast.

Ist ein Bürger oder Edelmann aus einem andere Staat, der anerkannt ist. Er darf persönlichen Besitz haben, nicht aber Grundbesitz erwerben. Er darf Sklaven besitzen und Geschäfte tätigen. Er hat ein Recht auf Leben und Unversehrtheit.

E) Anwärter auf die Bürgerschaft.

Ist ein Wesen, welches sich eines Lebens befleißigt, das einem Bürger entspricht und all dessen Pflichten übernimmt und doppelte Steuern zahlt. (z.B. 40%) Es hat ein Recht auf Leben und auf Privatbesitz.

F) Fremder

Ein Fremder hat ein Recht darauf das sein Gast-Status geprüft wird. Ansonsten bleibt oft nicht einmal das „Recht auf Leben“ oder das „Recht auf Privatbesitz“ bestehen.

Ein „anerkannter Fremder“ mag diese haben und seine Geschäfte über ortansässige Bürger abwickeln, welche dann ja Steuern zahlen, oder sich eine Sondergenehmigung zum Handeln mit dem höchsten Steuersatz besorgen.

Ein „nicht anerkannter Fremder“ wird vermutlich zum „Rechtlosen“

G) Rechtloser

Kein Recht auf Leben, Unversehrtheit oder Selbstverteidigung. Er hat die Befehle seines Besitzers zu befolgen und sollte dieser nichts befohlen haben, so muss er die Befehle jedes Herrschers, Edelmannes oder Bürgers befolgen. Ihn zu verletzen oder zu Benutzen ist gegebenenfalls „Sachbeschädigung“ oder eine „Unhöflichkeit dem Besitzer gegenüber“ .

H) Vogelfrei.

Nicht nur kein zugestandenes Recht zu irgendwas, sonder völlige Straffreiheit für jedes Wesen, welches dem vogelfreien etwas antut.

I) Tod-Feind.

Zusätzlich zu keinen Rechten und dem Vogelfrei-Status, gilt die Anweisung an alles und jeden diese „Tod-Feinde“ zu bekämpfen. Dies zu unterlassen ist Strafbar. Es gibt keine Ausnahmen für Kinder oder Hilflose.

Natürlich wechselt der Status eines Wesens wenn er einen anderen Staat betritt. Natürlich ist jeder Staat darauf bedacht, das eigene Gesetze auch in der Ferne eingehalten werden. Dies kann zu üblen Konsequenzen führen, wenn man einem Todfeind auf fremdem Territorium begegnet, egal wie man handelt.

J) Gesetzlose.

Diejenigen, welche sich nicht an die Regeln halten haben oft eigenen Regeln. So etwas wie „ein Wort geben“, „Ehre“, „Diebes-Ehre“ und ähnliches. Da die „Bürger“ sich ja nicht an Verträge mit Gesetzlosen halten müssen, ziehen diese es vor untereinander zu handeln und diese Geschäfte direkt und mit Bargeld zu vollziehen.

K) Unantastbar.

Sie haben das Recht auf Leben, Unversehrtheit und dort hin zu gehen wohin sie wollen. Dieses haben sie auch, wenn sie gegen Gesetze verstoßen. Sie haben aber kein Recht Auf Handel und Grundbesitz. Letztendlich lässt sich niemand gerne mit ihnen ein, da er nur verlieren kann.

Sofern ein Status nicht durch Talente, Rasse oder Fähigkeiten festgelegt ist bestimmt der Spielleiter diesen.

7.3.2. Startausrüstung

Natürlich besitzt die Figur durch Talente erworbene Ausrüstung. Zusätzlich gibt es noch eine Startausrüstung, welche gewürfelt wird.

Es gibt 20 Punkte zu Verteilen, nach freier Wahl. Jede Auswahl darf nur ein mal genommen werden.

Kleidung

- 0) zerfetzte Lumpen
 - 1) Billiges altes Zeug. Hemd, Hose alte Schuhe
 - 1) Massenware. Ein Satz normale Kleidung die als Straßenkleidung gilt.
 - 2) Ersatzkleidung. 1 Reisetasche mit Massenwaren-Kleidung (10 Set)
 - 2) gute Kleidung. Praktische haltbare Straßen Kleidung.
 - 3) feine Kleidung. Ein Geschäftsanzug, oder ein Abendkleid.
 - 4) Reise-Koffer. 1 Reisekoffer voll guter und Feiner Kleidung (5 Set)
 - 2) Leichte Rüstung (max 500 Cr) (Kompletter Satz)
 - 4) Mittlere Rüstung (max 1000 Cr) (Kompletter Satz)
 - 6) Schwere Rüstung (max 2000 Cr) (Kompletter Satz)
- (Der komplette Satz beinhaltet die Rüstung, Helm, LEH-Systeme, Energie-Versorgung und einfache Module welche in die Rüstung eingebaut sind, aber keine Schutzschirme o.ä.)**

- 1) 10 Rüstungs-Flicken für Leicht, mittel oder schwere Rüstung
- 2) Anzug-Triebwerk für Raumanzüge (max 250 Cr)
- 3) A-Grav Gürtel/System um zu schweben (max 500 Cr)
- 2) Holo-Generator-Modul (max 250 Cr) für Rüstung / Gürtel
- 4) Tarn-Feld Generator-Modul für Rüstung / Gürtel
- 2) Kom-Modul (max 250 Cr) für Rüstung / Gürtel
- 2) Sensor-Modul (max 250 Cr) für Rüstung / Gürtel
- 2) Ein stationärer Schutzschirm. (max 250 Cr)
- 3) Ein beweglicher Schutzschirm (max 500 Cr)
- 4) Ein Schwebler Schutzschirm (max 750 Cr)
- 5) Ein Deflektor Schutzschirm (max 1000 Cr)
- 6) Ein Reflektor Schutzschirm (max 1500 Cr)
- 7) Ein HEÜ Schutzschirm (max 2000 Cr)

Überlebens-Ausrüstung

- 0) nichts
- 1) unnützer Ramsch (z.B. Holoivid Filme), beliebig viel.
- 1) nützlicher Ramsch (z.B. Holoivid-Spieler zu den Filmen)
- 1) Eine Plastiktüte mit 10 Nostrationen und 2 Flaschen Mineralwasser
- 1) Umhängetasche mit Schminkutensilien, Kamm und Fellpflege.
- 1) ID-Card, Cred-Card, Med-Card,
- 1) Multi-Card (ID-Cred-Med).
- 1) Ein Päckchen (10 Stk) Pflaster / Mullbinden o.ä. (Blutung-Stop)
- 1) Eine Erste-Hilfe-Tasche (med-Nähzeug mit T-Lvl max [1W6])
(1 Nähzeug, 2 med Nähzeug, 5 med Schweißgerät)

4) **AÜA-Rucksack (Abenteuer-Überlebens-Ausrüstung)** bestehend aus einem stabilen Rucksack (max 50 kg), 10 Notrationen, 2 Wasserkanister, 5x 10 Wasser-Reinigungs-Tabletten (reinigt 1L Wasser) , 1 kleiner Kocher, 1 Überlebensmesser, 1 Überlebenshandbuch (WM+1 auf Erfolgsproben für Überleben in der Wildnis/ im Leerraum), 1 Lampe, 1 Feld-Besteck und Feldgeschirr, 1 dünner Schlafsack, 1 Ein-Mann-Zelt, 1 Feuerzeug, 1 Kompass, 1 Sonnenbrille, 1 Filtermaske mit 5 Filtern (1bis 24h je nach „Verschmutzung“), 1 Klappspaten, 1 Multitool (Schweizer Taschenmesser artig) und 5 Rollen Klopapier. (ca 10 kg)

2) **Berufs-Ausrüstung.** 1 Spezieller Gegenstand oder ein Set was für einen Beruf benötigt wird im Gesamtwert von maximal 1000 Cr.

4) Ein altes „schrottartiges“ Fahrzeug im Gesamtwert von max 2000 Cr

1) eine zivile Nahkampf-Waffe bis 50 Cr

2) Eine militärische Waffe & Munition bis 200 Cr

3) Zivile Waffen & Munition bis 500 Cr

4) eine militärische Waffe (Alt) & Munition bis 1000 Cr

5) militärische Waffen (Imperiums Tech) & Munition bis zu 1500 Cr

6) Waffen-Arsenal (alle Imperien) & Munition bis zu 2000 Cr.

Zivile Waffen verursachen maximal 1W6 Würfelschaden, oder sind direkt als Jagt oder Trainingswaffen deklariert. Zusätzlich können alle Nicht Imperiums-Tech Waffen, welche nur Einzelschuss benutzen dazu gezählt werden.

Militärische Waffen haben höhere Schadenswürfel oder höhere Feuergeschwindigkeiten. (Alte Waffen benutzen keine Imperium-Tech)

Imperiums-Waffen bedienen sich der Imperiums-Technologie und sind im allgemeinen stärker. Eigentlich sind alle Imperiums-Tech Waffen auch rein militärisch. Nur für jene welche in dem Imperium aufgewachsen sind kommen damit problemlos klar. (alle Anderen WM-1)

1) Rucksack für 50 kg

2) Rucksack für 100 Kg

2) Sackarathas Rucksack für 400 kg

1) Zelt, kleiner Kocher, Feldgeschirr, Feuerzeug, Schlafsack

1) Kompass, Sonnenbrille, Karte, Lampe, Filtermaske mit 1W6 Filtern

1) Klappspaten, Multitool, Handbuch (beliebig), Werkzeug-Gürtel

1) 10 Notrationen, 2 Wasserkanister, 5 x 10 Wasserreinigungs-Tabs

1) Klein-Navi für zivilisierte Welten

2) Nav-Karte für Wechsel-Karten

3) Scout Nav-System mit Funk-Verbindung und JPS

1) billiges Fernglas

2) Feldstecher oder Zielfernrohr

3) Nachtsicht / IR o.ä. Fernglas

1) „Handy“ Com-Gerät für zivilisierte Welten

1) Mini Funk-Gerät 500m

2) Leistungs-Funk-Gerät 5 km

3) Hochleistungs-Funk-Gerät 50 km

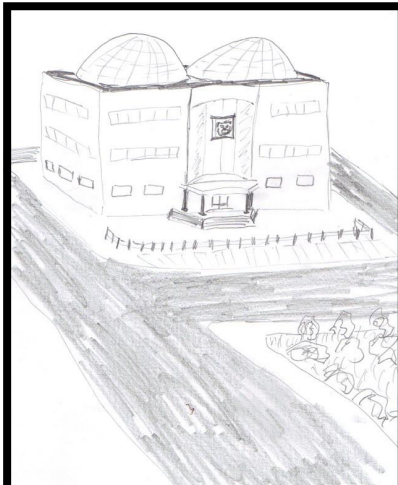
Geld

- 0) **Nichts**
- 1) **25 Cr in Bargeld & 25 Cr auf Konto (max 1 Währung)**
- 1) **1W100 Cr Bargeld (max 1 Währung)**
- 1) **1W12 x10 Cr Geld auf Konto (max 1 Währung)**
- 2) **3W100 Cr Bargeld (max 2 Währungen)**
- 2) **3W12 x10 Cr Geld auf Konto (max 2 Währungen)**
- 3) **1W100 x10 Cr Bargeld (beliebig viele Währungen)**
- 3) **1W12 x100 Cr Geld auf Konto (beliebig viele Währungen)**
- 4) **1W100 x30 Cr Bargeld (beliebig viele Währungen)**
- 4) **1W12 x300 Cr Geld auf Konto (beliebig viele Währungen)**
- 5) **1W100 x 100 Cr Bargeld (beliebig viele Währungen)**
- 5) **1W12 x1000 Cr Geld auf Konto (beliebig viele Währungen)**

Freunde

- 0) **niemanden**
- 0) **Hat ein Haustier dass nichts kann außer Fressen und Scheißen. (#)**
- 1) **Hat ein Haustier, dass niedlich ist. (#)**
- 2) **Hat ein Haustier, dass intelligent ist. (#)**
- 2) **Hat ein Haustier, dass kampfkraftig ist. (#)**
- 2) **Hat ein Haustier, dass ein Reittier ist. (#)**
- 3) **Hat ein Haustier, dass eigentlich keins ist, sondern.... (#)**
- 0) **Kennt Jemanden der ihn mag (Rechtloser)**
- 1) **Hat 1 Bekannten der ihn mag (Bewerber für Bürger)**
- 2) **Hat 1 Freund (Bürger)**
- 3) **Hat eine Familie die im Notfall hilft (selber Status wie Figur)**
- 3) **Hat mehrere Bekannte. (8 Stück)**
- 3) **Hat mehrere Freunde (3 Stück)**
- 4) **Hat einen guten Kumpel (Edelmann)**
- 5) **Hat einen großen Bekanntenkreis (50% auf 1W6 / Planet im Staat)**
- 6) **Hat einen großen Freundeskreis (50% auf 1W4 / Planet im Staat)**
- 4) **Hat einen Roboter für 4W4 x 1000 Cr (ohne Ausrüstung)**
- 5) **Hat einen Androiden für 4W6 x 1000 Cr (ohne Ausrüstung)**
- 6) **Hat einen Genetoiden für 4W8 x 1000 Cr (ohne Ausrüstung)**

Dazu noch ein paar Worte auf ein Blatt schreiben, einen Namen Hinzu fügen und schon sollte die Figur fertig erschaffen sein.



(#) Dieses Tier wird erschaffen, hat aber keinen eigenen Besitz. Soll dieser Begleiter etwas besitzen, wird der Besitz der Figur verringert.

Zusätzlich darf sie nur 2 Talente und 4 Fähigkeiten besitzen (keine Magier erlaubt). Normalerweise ist sie nur ein hilfreicher Freund, der ein eigenes Charakterblatt besitzt und die Figur begleitet. Sie erhält 20% der EP welche die Figur erhält, ohne dass sie dieser abgezogen werden.

Hilfsmittel

- 1) Ein einfaches Handbuch für 1 Fertigkeit
- 2) Ein Handbuch für Magie für 1 Fertigkeit
- 3) Ein computerisiertes Handbuch für 1 Beruf
- 5) Einen kompletten Satz Computer-Handbücher
- 1) Ein Multitool (WM+0)
- 1) Werkzeug-Gürtel mit einfachem Werkzeug für 1 Beruf, (WM+2)
- 2) Verbesserung Werkzeug auf QL I
- 4) Verbesserung Werkzeug auf QL II
- 4) Ein Manipulator-Werkzeug für 1 Beruf
- 6) Ein Universal-Manipulator Werkzeug

Talismane und Glücksbringer verlieren ihre Wirkung wenn bei der Probe wo sie eingesetzt werden eine „1“ gewürfelt wird und erhalten sie wieder, wenn eine „20“ gewürfelt wird.

- 1) kleiner Talisman. Gibt WM+1 bei 1 Erfolgsprobe pro Spielabend.
- 2) Glücksbringer. Gibt WM+1 bei GL Proben für Kritisch/Fumbel
- 3) Talisman. Gibt WM+2 bei 1 Erfolgsprobe pro Spielabend.
- 4) starker Glücksbringer. Gibt WM+2 bei GL Proben für Krit./Fumbel
- 5) starker Talisman. Gibt WM+3 bei 1 Erfolgsprobe pro Spielabend.

- 1) EIN Beliebiger normaler Ausrüstungs-Gegenstand für 10 Cr
- 2) EIN Beliebiger normaler Ausrüstungs-Gegenstand für 100 Cr
- 3) EIN Beliebiger normaler Ausrüstungs-Gegenstand für 1000 Cr

- 3) Alter Robot-Diener zum Ausrüstung tragen und putzen.
L-P 20, Traglast 12kg, AKP 5, ST 6, IN 3, RK 2 alle TP 20

Mehr Erfahrung

- 1) Radio-Fan. +10 CEP Hat ein Mini-Radio.
- 2) Fernseh-Fan. +20 CEP Hat einen Mini-Fernseher.
- 3) Internet-Fan. +30 CEP Hat einen Mini-Computer.
- 5) Bücherwurm. +50 CEP Hat ein Lieblingsbuch
- 10) Student. +100 CEP Hat einen Bibliotheks-Ausweis.

Cyberware

- 1) EIN Implantat für max 100 Cr
- 2) Zwei Implantate für insgesamt max 1000 Cr
- 3) Drei Implantate für insgesamt max 3 000 Cr
- 4) beliebig viele Implantate für insgesamt max 10 000 Cr
- 5) beliebig viele Implantate für insgesamt max 30 000 Cr
- 6) beliebig viele Implantate für insgesamt max 100 000 Cr
- 1) Teil-Cyborg-Status
- 2) Voll-Cyborg-Status
- 2) Cyberanpassung Qualität I
- 4) Cyberanpassung Qualität II
- 6) Cyberanpassung Qualität III
- 8) Cyberanpassung Qualität IV

7.5. Leben & Tod

Alle Wesen welche Leben müssen irgendwann einmal sterben. Diese Regel gilt auch hier bei den Figuren welche gespielt werden. Und auch hier will niemand wirklich sterben, sondern möchte ewig jung und gesund bleiben. Gerade die SCI-Fi erlaubt da eine Menge an dem zu drehen was das Ende des Lebens darstellt.

Dieses Regelsystem unterstützt und belohnt es Feinde zu fangen statt zu töten. Dies tun dann auch diese Feinde. Jeder aus seinem eigenen Grund, aber viele vermutlich, „weil das mehr EPs gibt!“ Nur verdorbene Seelen lieben es zu töten.

7.5.1. Tod und Wiederauferstehung

Eine Figur, welche stirbt und „tot bleibt“ hinterlässt eine Seele. Wird eine Wiederbelebung ohne Seele durchgeführt ist der Körper Dumm und ohne inneren Antrieb (IN, WI, GL x 1/2 (abgerundet)). Diese Seele darf in ein neu geschaffenes Leben überwechseln, oder sich mit einem Ort oder Gegenstand verbinden. Sollte sie „Ein neues Leben“ beginnen, So ersetzt sie Talente durch etwaig mitgenommene und darf Bonies auf den neuen Körper Transferieren. Im neuen Leben erinnert sie sich NICHT an das alte vergangene.

Als zweite Möglichkeit kann die Seele einen Seelenlosen Körper bewohnen. Sofern es nicht ihr eigener ist, so wird sie immer Gast bleiben und kann den Körper nicht mit Talenten oder Lernen verbessern. Der Nachteil durch Seelenlosigkeit entfällt in der Zeit.

Es ist also theoretisch möglich einen neuen Jungen Clone zu erschaffen, dort hinein zu wechseln, diesen groß zu ziehen und mit Lernmaschinen binnen eines Jahres zu einem Neu-Charakter zu machen und diesem dann Bonies zu übertragen. Auch Seelenwanderung in ungeborene Kinder ist möglich, es dauert aber etwas bis diese dann groß genug ist um auf Abenteuer aus zu ziehen.

Diese Seele welche von Leben zu Leben wandert sammelt Bonies an und darf Ableger von sich selbst erschaffen. Pro Machtstufe ist ein Ableger möglich der als Seelen-Bruder/Schwester eine starke Verbundenheit zum Original hat. Dieser darf dann 1 Talent & 1 Bonus erhalten. Diese Machtstufen werden dann von der Seele abgezogen und erst nach dem Tode beider wieder zusammengefügt, wenn die Seele nicht ein eigenes Leben beginnt. Die Bonies bleiben bei der Hauptseele, sind aber verdeckt bis die nötige Machtstufe wieder erreicht ist.

Beim Tode erhält die Seele die Chance die angesammelten CEP (ohne Lernfaktor) gegen Bonies oder Machtstufen zu tauschen. Wird sie danach wiederbelebt, sind alle CEP verloren und fehlen auch dem Körper, was diesen hilflos und die Erinnerung gelöscht zurück lässt. Eine Seele muss das Talent „Magische Quelle“ besitzen und darf sie nicht einfach so wählen im nächsten Leben.

Machtstufe „Null“ sind alle Seelen, welche sich gerade gebildet haben aus der Magie des Kosmos. Erreichen sie bei ihrem „Tode“ nicht Machtstufe 1, so vergehen sie wieder. Es sind die Verloren um die niemand weint.

Schwarze Bonies sind billiger haben aber Vorraussetzungen, um eingesetzt werden zu können.

Weißer Bonies können immer eingesetzt werden bedürfen aber Bestimmte Erfolge im vorherigen Leben um erwählt zu werden.

[1000 CEP]. Machtstufe „Eins“ sind alle Seelen, welche zumindest ein „Leben“ geführt haben, welches als „wertvoll“ angesehen wird. Sie dürfen 1 Talent mit nehmen und Bonies bis Machtstufe 1 erhalten. (Die Charaktererschaffung erlaubt normalerweise 2000 CEP womit die Vorraussetzungen zur Machtstufe 1 erfüllt werden)

[+4000 CEP]. Machtstufe „Zwei“ sind schon etwas ältere Seelen. Manche davon sind verdorben „schwarze dunkle Seelen“ durch die Qualen welche sie erlitten und verursachten, andere erhalten sich ihre „Lichtgestalt“ und bleiben ein Wesen des Guten. Diese Seelen können 2 Talente mit nehmen und Bonies bis Machtstufe 2 erhalten.

[+9000 CEP]. Machtstufe „Drei“ sind meist recht alte Seelen, welche mehrere Leben gelebt haben. Da zwischen Diesen Leben meist 100 Jahre liegen sind sie also schon oft ein Jahrtausend alt. Sie dürfen 3 Talente mit nehmen und Bonies der Machtstufe 3 erhalten.

[+16000 CEP]. Machtstufe „vier“ sind „alte Seelen“, welche dutzende Leben gelebt haben. Da zwischen Diesen Leben meist 100 Jahre liegen sind sie also schon oft ein paar Jahrtausende alt. Sie dürfen 4 Talente mit nehmen, wenn sie keine zusätzlichen Talente- Bonies haben und Bonies der Machtstufe 4 erhalten.

[+25000 CEP]. Machtstufe „fünf“ sind „uralte Seelen“, welche viele Leben gelebt haben. Da zwischen Diesen Leben meist 100 Jahre liegen sind sie also schon oft Jahrzehntausende alt. Sie dürfen 4 Talente mit nehmen, wenn sie keine zusätzlichen Talente- Bonies haben und Bonies der Machtstufe 5 erhalten.

[+36000 CEP]. Machtstufe „sechs“ sind ewig alte Seelen, welche hundert und mehr Leben gelebt haben. Da zwischen Diesen Leben meist 100 Jahre liegen sind sie also mehrere Jahrzehntausend alt. Sie dürfen 4 Talente mit nehmen, wenn sie keine zusätzlichen Talente- Bonies haben und Bonies der Machtstufe 6 erhalten.

[+49000 CEP]. Machtstufe „sieben“ sind Seelen, welche die Ewigkeit als halbgöttliche Wesen erleben, statt sie in Körpern zu durchwandern. Sie sind die „Aufgestiegenen“, welche das normale Leben hinter sich gelassen haben.

Kaufbare Bonies

Bonies sind additiv solange sie nicht dieselbe Machtstufe haben. Zwei gleiche Bonies mit der selben Machtstufe sind nicht möglich.

Schwarze Bonies kosten nur 50%, benötigen aber im „neuen Leben“ vergangene Grausamkeiten um zu wirken.

Pro Bonus ist pro Machtstufe ein grausamer quälender Moment notwendig. Hierbei muss das Opfer wach sein und alles erleben (WM+4), mindestens 10 L-P (WM+2/ 10 L-P) und 20 AU-P (WM+1 / 20 AU-P) verlieren und eine Stunde (WM+1 / h) lang leiden, oder auch Sterben WM+2. Dann wird eine Erfolgsprobe gegen SG 20 gemacht, bei deren Erfolg ein „Schwarzer Punkt“ gezählt wird. (Es ist 1 schwarzer Punkt pro Machtstufe notwendig, damit der Bonus aktiviert wird)

Weißer Bonies kosten 100% benötigen aber im Leben getane „gute Taten“. Jeder Bonus darf nur gewählt werden, wenn im Leben besonders gute Taten getan wurden. Es darf jeweils ein weißer Bonus gewählt werden...

Pro 6 „Göttliche Gnade“ die je verdient wurden.

Pro 1 „Heldentod“ um andere zu beschützen“.

Pro 3 „großgezogene Kinder“ (auch Adoptiv-Kinder)

Pro 1 „Rettung eines Reiches vor dem Untergang durch böse Wesen.“

Pro 1 „knappes Jahrhundert Leben ohne jemanden zu töten.“

Pro 100 „geheilte Patienten“

Fähigkeits-Bande

[500 CEP / I] erhält +1 zusätzliche Fähigkeit, die an die Seele gebunden werden, welche in einem neuen Leben manifestiert. (max Fähigkeit 5)

[1000 CEP / II] erhält +1 zusätzliche Fähigkeit, die an die Seele gebunden werden, welche in einem neuen Leben manifestiert. (max Fähigkeit 6)

[1500 CEP / III] erhält +1 zusätzliche Fähigkeit, die an die Seele gebunden werden, welche ... (max Fähigkeit 7)

[2000 CEP / IV] erhält +1 zusätzliche Fähigkeit, die an die Seele gebunden werden, welche ... (max Fähigkeit 8)

[2500 CEP / V] erhält +1 zusätzliche Fähigkeit. (max Fähigkeit 9)

[3000 CEP / VI] erhält +1 zusätzliche Fähigkeit.(max Fähigkeit 10)

(+1 Fähigkeiten über den normalen 4 sind dann geschenkt und zusätzlich zu den 4. Sie werden jedoch bei der Seele genau definiert um welche es sich handelt.)

Spezielle Talente frei schalten

[1000 CEP / I] erhält Magie als mögliche Talente, selbst wenn sie diese nicht im ersten Leben konnte, oder sich in einem späteren Leben aneignete. Startet also normalerweise mit einer „normalen magischen Quelle“

[1000 CEP / I] erhält Gestalt-Wandlung als mögliche Talente, selbst wenn sie diese nicht im ersten Leben konnte, oder sich in einem späteren Leben aneignete.

Zusätzliche Talente erlauben

[3000 CEP / III] erhält +1 zusätzliches Talent. (Talent Max 5)

[4000 CEP / IV] erhält +1 zusätzliches Talent. (Talent Max 6)

[5000 CEP / V] erhält +1 zusätzliches Talent. (Talent Max 7)

[6000 CEP / VI] erhält +1 zusätzliches Talent. (Talent Max 8)

(welche zu den 4 am Anfang hinzu kommen und genau definiert werden müssen um welche Talente es sich genau handelt.)

Seelen-Stärke

[500 CEP / I] „gesegnet“ darf sich seine Eltern aussuchen!

[500 CEP / I] „Gefahrenspürer“ tendiert zu De-Ja Vues.

[500 CEP / I] „Visionär“ tendiert zu Visionen.

[1000 CEP / II] „Träumer“ findet seine Seelengeschwister durch Träume.

[1000 CEP / II] „Blutsbande“ erhält WM+1 solange eines der Seelengeschwister in der Nähe ist. (5m)

[1500 CEP / III] „Seelenbande“ kann Seelengeschwister in Entfernung 100 km spüren und erkennen ob es ihnen gut geht, oder welche starke sie Gefühle haben.

[1500 CEP / III] „Seelenblick“ Darf einer fremden Figur in die Seele schauen und sehen wie schwarz /weiß diese ist.

Attribute

[1000 CEP / I] erhält auf ein zufälliges Attribut +1, welcher einmal im Leben gewürfelt wird.

[2000 CEP / II] erhält auf ein zufälliges anderes Attribut +1, welcher einmal im Leben gewürfelt wird.

[3000 CEP / III] erhält auf ein weiteres anderes Attribut +1, welches aber gewählt werden darf.

[4000 CEP / IV] erhält auf ein weiteres anderes Attribut +1, welches aber gewählt werden darf.

[5000 CEP / V] erhält auf ein weiteres anderes Attribut +2, welches aber gewählt werden darf.

[6000 CEP] / VI] erhält auf ein weiteres anderes Attribut +3, welches aber gewählt werden darf.

Mit diesem Bonus darf die 10 überschritten werden und sie zählt auch nicht zum Lernen und den Lernkosten hinzu.

Zusätzliche Ausdauer

[500 CEP / I] erhält +1W6 zusätzliche AU-P

[1000 CEP / II] erhält nochmals +1W6 zusätzliche AU-P

[1500 CEP/ III] erhält nochmals +1W6 zusätzliche AU-P

[2000 CEP / IV] erhält nochmals +1W6 zusätzliche AU-P

[2500 CEP / V] erhält nochmals +1W6 zusätzliche AU-P

[3000 CEP / VI] erhält nochmals +1W6 zusätzliche AU-P

Einer dieser W6 darf neu gewürfelt werden wann immer AU-P durch Lernen gesteigert werden. Der neu Wert gilt, selbst wenn er niedriger liegt.

Zusätzliche AKP

[3000 CEP / III] erhält +1 AKP zusätzlich

[6000 CEP / VI] erhält nochmals +1 AKP zusätzlich

Zusätzliche Lebenskraft

[500 CEP / I] erhält +1 zusätzlichen L-P

[1000 CEP / II] erhält nochmals +1 zusätzlichen L-P

[1500 CEP / III] erhält nochmals +1 zusätzlichen L-P

[2000 CEP / IV] erhält nochmals +1 zusätzlichen L-P

[2500 CEP / V] erhält nochmals +1 zusätzlichen L-P

[3000 CEP / VI] erhält nochmals +1 zusätzlichen L-P

Fertigkeiten erlernen

[500 CEP / I] beherrscht 1 Fertigkeit auf Stufe I, ohne sie gelernt zu haben. Diese kann normal verbessert werden.

[1000 CEP / II] beherrscht 1 andere Fertigkeit auf Stufe I, ohne sie gelernt zu haben. Diese kann normal verbessert werden.

[1500 CEP / III] beherrscht 1 andere Fertigkeit auf Stufe II, ohne sie gelernt zu haben. Diese kann normal verbessert werden.

[2000 CEP / IV] beherrscht 1 andere Fertigkeit auf Stufe II, ohne sie gelernt zu haben. Diese kann normal verbessert werden.

[2500 CEP / V] beherrscht 1 andere Fertigkeit auf Stufe III, ohne sie gelernt zu haben. Diese kann normal verbessert werden.

[3000 CEP / VI] beherrscht 1 andere Fertigkeit auf Stufe III, ohne sie gelernt zu haben. Diese kann normal verbessert werden.

Fertigkeiten verbessern

[500 CEP / I] „Spez. Sänger“ erhält WM+4 auf z.B. „Oper singen“.

[500 CEP / I] „Spez. Tänzer“ erhält WM +4 auf z.B. „Stepp-Tanzen“.

[1000 CEP / II] „Sänger“ erhält WM+2 auf „Singen“.

[1000 CEP / II] „Tänzer“ erhält WM +2 auf „Tanzen“.

[1000 CEP / II] „Musikant“ erhält WM+2 auf jedes „Instrument spielen“.

[1000 CEP / II] „Jäger“ erhält WM+2 auf „Spurenlesen“.

[1500 CEP / III] „Kämpfer“ erhält WM+1 auf „1-Hand-Nahkampf-Waffen“

[1500 CEP / III] „Krieger“ erhält WM+1 auf „2-Hand-Nahkampf-Waffen“

[1500 CEP / III] „Wächter“ erhält WM+1 auf „Ausweichen / Abwehr“

[1500 CEP / III] „Soldat“ erhält WM+1 auf „2-Hand-Fernkampf-Waffen“

[1500 CEP / III] „Duellist“ erhält WM+1 auf „1-Hand-Fernkampf-Waffen“

(oder ähnliche Fertigkeiten +4 = eng begrenzt und unwichtig, +2 = Gruppe innerhalb einer Fertigkeit, +1 = 1 Fertigkeit. Diese Bonies sind NICHT additiv, sondern es zählt der jeweils beste.)

7.5.2. Verjüngung.

Alte Wesen könne durch High-Tech wieder in kleine Kinder verwandelt werden. Dadurch verlieren sie alle Fertigkeiten, welche über ihre Maximas durch den neuen Körper hinausgehen. Die CEP welche verloren gehen werden zu 50% in die Seele transferiert. Sie können jetzt aber noch nicht ausgegeben werden dürfen.

Das Problem an technischer Verjüngung ist dass sich die Figur in einen „Genetoiden“ verwandelt, was den Schwierigkeitsgrad des Spieles für diese Figur stark erhöht. Nahezu rechtlos, von allen benutzt wirft die Frage auf, ob ein „Sterben in Würde“ nicht besser gewesen wäre.

Es gibt keine EP- oder andere Bonies für diese zusätzliche Schwierigkeit und sollte nur von erfahrenen Rollenspielern angewendet werden.

7.5.3. Kybernetik.

Wesen die nur kurz tot sind (der Körper muss also regenerierbar sein) und den die Seele nicht völlig verlassen hat (sie hatte Hoffnung auf Wiederbelebung und hat nicht losgelassen) Kann der Körper durch Hightech-Medizin, oder Magie wieder regeneriert und belebt werden. Gerade Bei NSCs ist die Kybernetik eine gut und einfache Möglichkeit einen lieb gewonnenen und zu früh gestorbenen Schurken wieder ins Spiel zurück zu holen.

Diese Möglichkeit besteht natürlich auch für SCs (Spieler-Charaktere)

Ein Spielleiter sollte seiner Gruppe bei einer toten Figur die Option offen lassen, diese zu einem Labor zu bringen um ihn „irgendwie ins Leben zurück zu rufen.“ Die so wiederbelebte Figur hat Handycaps, bis diese Provisorien gegen ordentliche Cyberware eingetauscht wurden, oder Nachgezüchtet und implantiert wurden.

Der Spieler hat die Wahl 1 dieser Nachteile zu nehmen.

1 AKP verloren durch schwere Torso-Verletzungen

WM-4 auf Wahrnehmungsproben durch Kopf-Verletzungen

WM-4 auf alle Handlungen einer Hand

Bewegungen kosten +2 AKP wegen schwerer Beinverletzungen.

WM-2 auf die Klassenfertigkeit Krieg durch Koordinationsprobleme

WM-4 auf die Klassenfertigkeit Diplomatie durch Narben

WM-4 auf die Klassenfertigkeit Psi durch Hirnschäden

(nur wenn Psi gelernt wurde)

WM-4 auf die Klassenfertigkeit Technik durch Zittern

WM-4 auf die Klassenfertigkeit Pilot durch Kopfschmerzen

WM-4 auf die Klassenfertigkeit Wildnis durch Knocheninstabilität

WM-1 auf alle Erfolgsproben

L-P -5 & AU-P x1/2 durch Atemprobleme.

7.5.4. Rettungsanker Dejavue [Zusatz-Regel]

Träume sind etwas sehr tolles. Dejavue um so mehr. Spielleiter, welche gerne einen harten Stil spielen und öfter auch mal unfair sind, sollten für ihre Gruppe eine weitere Option freigeben.

Läuft etwas katastrophal schief, so kann die Gruppe sich mit dem Spielleiter darauf einigen einen Dejavue zu benutzen. Dafür wird ein Mitglied der Gruppe gewählt welches vor kurzem geschlafen hat und dieses hat alles Wissen über das was passiert ist. Es kann die anderen also vor deren Handlungen warnen oder direkt dafür sorgen, dass sich die Geschichte ändert. (NSCs tendieren dazu nicht an Dejavues zu glauben und um so mehr den Fehler zu wiederholen.) Die Gruppe verliert 50% aller EPs die diesen Abend erspielt wurden und erhält für diesen Spielabend nur noch 50% EPs, sofern sie einen anderen / neuen Weg gehen. Versuchen sie das gleiche noch mal, erhalten sie sogar nur 25% EPs für all die Aktionen, welche sie erneut durchführen.

(Als Spielabend wird eine Spieldauer von 4 bis 6h angenommen. Bei exzessiven Dauerspiel-Runden Sollten die EP-Verluste angepasst werden.)

7.5.5. göttliche Gnade

Gerade in besonders heldenhaften Gruppen kann der Spielleiter für jedes Abenteuer in dem die Gruppe, oder einzelne Figuren selbstlos handeln einen Punkt göttliche Gnade an jene Vergeben, welche es verdient haben. Das bedeutet, dass diese Figuren auf Belohnungen verzichten. Natürlich aus Nächstenliebe, und nicht um an Gnaden-Punkte zu kommen. Stirbt so jemand, darf er diese Gnaden-Punkte sofort opfern. Sind es mehr als 6, so verliert er nur 6 davon und er hat einen automatischen Erfolg. Bei weniger wird mit 1 W6 gewürfelt. Ist die Würfelzahl niedriger oder gleich, so ist der Wurf erfolgreich.

Bei einem erfolgreichen Wurf wird das Leben gerettet. Bewusstlos und nahezu tot wird die Figur gerettet. Die Figur hat 1 L-P und 0 AU-P und mindestens 1 zusätzliche schwere Verletzung. Die Rettung bedeutet auch, dass sie sich aus dem Abenteuer zurück ziehen kann, dadurch das sie geborgen wird. (Z.B. als tot liegengelassen von den Freunden und von einem Reisenden gefunden, oder selbst in Sicherheit getaumelt. Es ist gewünscht dort kreativ zu werden.)

Es lohnt sich also ein selbstloser Held zu sein.

7.6. NSCs

Nicht-Spieler-Charactere sind die Legion des Meisters (Spielleiters). Sie handeln, reden, fördern, betrügen, helfen oder bekämpfen die Abenteurer. Immer wieder wird also für diese auch ein Erfolgswurf notwendig. Hier sollen es ein paar Werte aus dem Handgelenk geschüttelt werden, damit nicht jeder NSC komplett erschaffen werden muss. Natürlich darf es getan werden und jeder Meister kann NSCs beliebige mit einer Charakter-Erschaffung mögliche Werte geben. Das Gro der NSC sollte aber berechenbar bleiben. Erschaffene NSCs sind besser als diese Norm-NSCs

Der Standard NSC besitzt 7 Attribute auf 4 (oder 2W3) (ST-GE-KO-IN-WI-WA-GL) und hat die meisten Talente und Fähigkeiten für Beruf, Besitz und besseren Status verwendet oder reserviert. Auch zusätzliche % an Erfahrung wird gerne genommen.

Durch die Rasse kommen schwache Attribute (Attribut -1W2) und starke Attribute (Attribut+1W2) hinzu.

(Diplomatie / Kampf / Technik / Pilot / Wissenschaft / Wildnis)

Eine Klassenfertigkeit ist gut Gelernt (2) und alle Fertigkeiten daraus werden gut beherrscht (2 = WM+4+Attribut also meist 8)

Eine Klassenfertigkeit ist gelernt (1) und alle Fertigkeiten daraus werden beherrscht (1 = WM+2+Attribut, also meist 6)

Eine Klassenfertigkeit wird gerade so (0) benutzt um mehrere Fertigkeiten daraus sind mal angelernt worden (1 = WM+1+Attribut also meist 5)

Der Rest ist nicht gelernt. Hierbei ist zu erwähnen, dass Ausrüstung die nicht genug beherrscht wird einen WM-4 erzeugt. Grundlegend 1 bis 4 = min Fertigkeit (Klasse + Fertigkeit Ausbildung)

Es wird von SCs also sehr oft Ausrüstung verwendet mit welcher sie nicht richtig umgehen.

Magie & Psi wird normalerweise nicht gelernt. Diese NSCs sollten also die Ausnahme darstellen. Magier sollten sogar so sehr Unikat sein das man ihnen eine ganze Charaktererschaffung gönnt.

Spezialisten haben eine Fertigkeit besonders hoch gelernt +1W6.

Ein Soldat ist kein Spezialist. Der Scharfschütze, oder der Einzelkämpfer schon. Ein Handwerker nein, sein Meister oder Techniker schon.

(ultra) Elite-Einheiten sind in einer Klassenfähigkeit besonders trainiert und können diese um 1 (2) besser.

Sportler (Barbaren) achten stark auf ihren Körper und trainieren diesen. Sie haben um 1 (2) erhöhte Attribute.

L-P = 5 + KOx2 + WI also meist „20“.

Geschwächte (geschädigte / halbtote) NSCs sollten 1W6 (2W6 / 3W6) davon abgezogen bekommen. Gestärkte (Krieger-Rassen / Cyborgs) hingegen sollten um 1W6 (2W6 / 3W6) besser da stehen.

Das ist nicht unbedingt ihr Maximum, denn vieler Orten kosten medizinische Versorgung viel Geld

AU-P = 10 + KO x5 + WI x2 + Durchhalten x5 + Körperb.+ Athletik—Haut Also meist „40“.

Kämpfer (Krieger) bekommen 1W6 x5 (2W6 x5) hinzu.

AKP bleiben 6

NSC Soldat
L-P 20
AU-P 40+ 1W6 x5
AKP 6
Kampf +8
Wildnis +6
Boden-Fzg +5
Rest +4 (meist 0)

Scharfschütze
2H-Fern-K 10

Einzel-Kämpfer
Körperbeh 10

NSC Polizist
L-P 20
AU-P 40 +1W6 x5
AKP 6
Diplomatie +8
Kampf+6
Boden Fzg +5
Rest +4 (meist 0)

Scharfschütze
2H-Fern-K 8

Detectiv
Beredsamkeit 10

NSC Leibwächter
L-P 20
AU-P 40+ 1W6 x5
AKP 6
Kampf +8
Pilot+6
Wahrnehmung +5
Rest +4 (meist 0)

Dressman
„schön“

Türsteher
Körperbeh 10

Diese 3 Kampf-lastigen NSCs haben ja wie erkennbar völlig verschiedene Schwerpunkte. Es ist nie lustig wenn die Kavalarie kommt. Also sollten Abenteurer vermeiden so etwas zu provozieren.

NSC Raum-Tech
L-P 20
AU-P 40
AKP 6
Technik +8
Pilot +6
1 H Fern K +5
Rest +4 (meist 0)

Hyper-Tech
Hyper-Tech 10

Sensor-Spezialist
Sensoren bedienen 10

NSC Handwerker
L-P 20
AU-P 40
AKP 6
Diplomatie +8
Technik+6
Athletik +5
Rest +4 (meist 0)

Elektriker
Elektro 8

Kundenservice
Beredsamkeit 10

NSC Industrie-Tech
L-P 20
AU-P 40
AKP 6
Technik+8
Pilot+6
Wahrnehmung +5
Rest +4 (meist 0)

Agregat-Kriecher
„häßlich“

Hausmeister
Wahrnehmung 7

Natürlich darf man diese Werte nicht wirklich für reinen Ernst nehmen.

NSC Diplomat
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Diplomatie +8
 Wissenschaft+6
 Boden-Fzg +5
 Rest +4 (meist 0)

Polizei-Unterhändler
 1 H Fern-K 8

Konzern-Fuzzi
 Handel 10

NSC Händler
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Diplomatie +8
 Pilot+6
 Körperbeh +5
 Rest +4 (meist 0)

Raumhändler
 Navigation 8

Steuerprüfer
 Handel 10

NSC Schauspieler
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Diplomatie+8
 Kampf+6
 Wahrnehmung +5
 Rest +4 (meist 0)

Modell
 „schön“

Stuntman
 Körperbeh 8

NSC Raumpilot
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Pilot +8
 Technik +6
 Computer +5
 Rest +4 (meist 0)

Jäger-Pilot
 Raumboot-Pilot 10

Zerstörer Pilot
 Raumschiff Pilot 10

NSC Bordschütze
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Pilot +8
 Kampf+6
 Führung +5
 Rest +4 (meist 0)

Torpedo-Spezialist
 Fernlenk-W 10

Kanonier
 Geschütze 10

NSC Fahrer
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Diplomatie+8
 Pilot+6
 Körperbeh +5
 Rest +4 (meist 0)

Scout
 Navigation 8

Taxi-Fahrer
 Beredsamkeit 10

NSC Ingenieur
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Wissenschaft +8
 Technik +6
 Handwerk +5
 Rest +4 (meist 0)

Computer
 Programmieren 10

Architekt
 Handwerk 7

NSC Forscher
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Wissenschaft +8
 Diplomatie+6
 Fahrzeug P +5
 Rest +4 (meist 0)

Lehrer
 Führung 8

Laborant
 Natur Wiss. 10

NSC Prospektor
 L-P 20
 AU-P 40
 AKP 6
 Wissenschaft+8
 Pilot+6
 Körperbeh +5
 Rest +4 (meist 0)

Asteroiden-Schürfer
 „hässlich“

Geologe
 Natur-Wiss. 10

7.7. Tiere als NSCs & Monster

Natürlich ist es möglich jedes Tier als einzelnes Wesen mit einer normalen Charaktererschaffung aus zu arbeiten. Dabei darf nicht vergessen werden, das Tiere oftmals keine richtige Schule besuchen und Lernprobleme haben, was Fertigkeiten angehen. Oftmals werden aber gar keine ausgearbeiteten Tiere benötigt. So haben wir hier eine Vereinfachte Erschaffung für Tiere und Monster, die auch mal schnell aus dem Handgelenk erschaffen werden können. Natürlich sind alle Werte noch veränderbar.

Es wird übrigens davor gewarnt die „Begegnungen“ mit einem W10 aus zu würfeln und das Ergebnis als Gefahrenstufe (Gefahrenpotential) zu verwenden. Besser ist es dass die meisten Begegnungen harmlos sind, und die gefährlichen immer seltener werden. Allein die Chance gegen übermächtige Gegner zu kämpfen sollte die Gruppe vorsichtiger machen. Etwas was gefährlich aussieht kann auch ziemlich gefährlich sein. Die Zufälligkeit macht jede Begegnung interessanter, denn sie „könnte hart sein.“

Nicht jedes Tier ist sofort Feindlich, sondern vielleicht nur Revier beschützend. Nicht jedes knuddelige Tier hat keine scharfen Zähne. Die Gefährlichkeitsstufen „tödlich“ und „unbesiegbar“ sind eigentlich für normale Abenteuer gedacht, sondern eher als der große böse Endgegner.

Die folgenden Werte beziehen sich auf normale Wesen der Kategorie „Infanterie“. Größere Wesen haben auch größere Punktwerte.

Fahrzeug-Wesen (hat 3 Fahrzeug-Aktionen)

L-P x3 AU-P x3 Schaden x2 RK x2 RK-TP x5

Raumboot-Wesen (hat 4 Fahrzeug-Aktionen)

L-P x10 AU-P x10 Schaden x3 RK x3 RK-TP x25

Raumschiff-Wesen (hat 5 Fahrzeug Aktionen)

L-P x33 AU-P x33 Schaden x4 RK x4 RK-TP x125

Großraumer-Wesen (hat 6 Fahrzeug Aktionen)

L-P x100 AU-P x100 Schaden x5 RK x5 RK-TP x625

Titan-Wesen (hat 7 Fahrzeug-Aktionen)

L-P x333 AU-P x333 Schaden x6 RK x6 RK-TP x3125

Gefahrenpotential**I = Ungefährlich****Hält nichts aus. Erst in großer Gruppe (20) ernst zu nehmen.****Z.B. Meerschweinchen.**

L-P 2 (1W3)	AU-P 3 (1W6)
AKP 6 (1W3+4)	Ausweichen / andere Fertigkeiten +6
Nahkampf +2	Schaden 1W4 „leicht“ „0 m“
	Oder 1W1 „normal“
20% Fernkampf+0	Schaden 1W2 „leicht“ „25 m“
	Oder 1W1 „normal“
1-50 RK = 0	WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.
51-100 RK 2/1/0/0	TP-Haut 10 „sehr leicht“
K-EP ca 3+RK	

II = harmlos**Hält sehr wenig aus. Erst in einer Gruppe (5) ernst zu nehmen.****Z.B. große Ratte.**

L-P 5 (4W4)	AU-P 11 (3W6)
AKP 6 (1W3+4)	Ausweichen / andere Fertigkeiten +6
Nahkampf +4	Schaden 1W6 „leicht“ „0 m“
	Oder 1W2 „normal“
20% Fernkampf+2	Schaden 1W4 „leicht“ „50 m“
	Oder 1W1 „normal“
1-40 RK = 0	WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.
41-80 RK 2/1/0/0	TP-Haut 10 „sehr leicht“
81-100 RK 3/2/1/0	TP-Haut 20 „leicht“ AU-P -5
K-EP ca 8+RK	

III = schwach**Hält wenig aus. Erst als Team (2) ernst zu nehmen.****Z.B. Hauskatze oder Haushund.**

L-P 11 (3W6)	AU-P 21 (6W6)
AKP 6 (1W3+4)	Ausweichen / andere Fertigkeiten +8
Nahkampf +6	Schaden 1W4 „normal“ „1 m“
20% Fernkampf+4	Schaden 1W2 „normal“ „75 m“
1-20 RK = 0	WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.
21-50 RK 2/1/0/0	TP-Haut 10 „sehr leicht“
51-80 RK 3/2/1/0	TP-Haut 20 „leicht“ AU-P -5
81-100 RK 4/3/2/1	TP-Haut 30 „mittel“ AU-P -5,
	Bewegungs-AKP-Kosten +1
K-EP ca 16+RK	

IV = Unterlegen

Fluchttiere, meist Feige und ziehen sich primär zurück.

Z.B. Reh.

L-P 20 (3W6+9)

AKP 6 (1W3+4)

Nahkampf +6

20% Fernkampf+4

50% schnell

1-30 RK = 0

31-70 RK 2/1/0/0

71-90 RK 3/2/1/0

91-100 RK 4/3/2/1

K-EP ca 20+RK

AU-P 30 (6W6+19)

Ausweichen / andere Fertigkeiten +10

Schaden 1W4 „normal“ „1 m“

Schaden 1W2 „normal“ „100m“

zusätzliche AKP für Bewegung 3

WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.

TP-Haut 10 „sehr leicht“

TP-Haut 20 „leicht“ AU-P -5

TP-Haut 30 „mittel“ AU-P -5,

Bewegungs-AKP-Kosten +1

V = Normal

Hält so viel aus wie ein normal NSC.

Z.B. Kampfhund.

L-P 20 (3W6+9)

AKP 6 (1W3+4)

Nahkampf +8

20% Fernkampf+6

30% schnell

1-30 RK = 0

31-50 RK 2/1/0/0

51-70 RK 3/2/1/0

71-90 RK 4/3/2/1

91-100 RK 5/4/3/2

K-EP ca 29+RK

AU-P 40 (6W6+29)

Ausweichen / andere Fertigkeiten +8

Schaden 1W6 „normal“ „1 m“

Schaden 1W4 „normal“ „125m“

zusätzliche AKP für Bewegung 3

WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.

TP-Haut 10 „sehr leicht“

TP-Haut 20 „leicht“ AU-P -5

TP-Haut 30 „mittel“ AU-P -5,

Bewegungs-AKP-Kosten +1

TP-Haut 40 „mittel“ AU-P -10,

Bewegungs-AKP-Kosten +2

VI = überlegen

Jäger und Angreifer, meist mutig bis Agressiv.

Z.B. Wolf oder Jaguar.

L-P 20 (3W6+9)

AKP 6 (1W3+4)

Nahkampf +10

20% Fernkampf+8

30% schnell

1-10 RK = 0

11-30 RK 2/1/0/0

31-50 RK 3/2/1/0

51-80 RK 4/3/2/1

81-100 RK 5/4/3/2

K-EP ca 41+RK

AU-P 50 (6W6+39)

Ausweichen / andere Fertigkeiten +8

Schaden 1W8 „normal“ „1 m“

Schaden 1W6 „normal“ „150m“

zusätzliche AKP für Bewegung 3

WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.

TP-Haut 10 „sehr leicht“

TP-Haut 20 „leicht“ AU-P -5

TP-Haut 30 „mittel“ AU-P -5,

Bewegungs-AKP-Kosten +1

TP-Haut 40 „mittel“ AU-P -10,

Bewegungs-AKP-Kosten +2

VII = Stark**Hält viel aus. Sollte von einem Team bekämpft werden (1/2)****Z.B. Löwe oder Braunbär.**

L-P 30	(4W6+16)	AU-P 60	(6W6+49)
AKP 6	(1W3+4)	Ausweichen / andere Fertigkeiten +10	
	Nahkampf +12	Schaden 1W10 „normal“ „2 m“	
20%	Fernkampf+10	Schaden 1W8 „normal“ „200m“	
30%	schnell	zusätzliche AKP für Bewegung 3	
1-10	RK = 0	WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.	
11-30	RK 2/1/0/0	TP-Haut 20 „sehr leicht“	
31-50	RK 3/2/1/0	TP-Haut 30 „leicht“ AU-P -5	
51-70	RK 4/3/2/1	TP-Haut 40 „mittel“ AU-P -5,	
		Bewegungs-AKP-Kosten +1	
71-90	RK 5/4/3/2	TP-Haut 50 „mittel“ AU-P -10,	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
91-100	RK 6/5/4/3	TP-Haut 60 „schwer“ AU-P-15	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
K-EP	ca 54+RK		

VIII = Gefährlich**Hält sehr viel aus. Sollte von einer Gruppe bekämpft werden (1/5)****Z.B. Säbelzahnzieger oder Grizzly.**

L-P 40	(6W6+19)	AU-P 80	(6W6+59)
AKP 7	(1W4+4)	Ausweichen / andere Fertigkeiten +12	
	Nahkampf +14	Schaden 1W12 „normal“ „2 m“	
20%	Fernkampf+12	Schaden 1W10 „normal“ „250m“	
30%	schnell	zusätzliche AKP für Bewegung 3	
1-10	RK = 0	WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.	
11-30	RK 2/1/0/0	TP-Haut 20 „sehr leicht“	
31-50	RK 3/2/1/0	TP-Haut 30 „leicht“ AU-P -5	
51-70	RK 4/3/2/1	TP-Haut 40 „mittel“ AU-P -5,	
		Bewegungs-AKP-Kosten +1	
71-90	RK 5/4/3/2	TP-Haut 50 „mittel“ AU-P -10,	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
91-100	RK 6/5/4/3	TP-Haut 60 „schwer“ AU-P-15	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
K-EP	ca 80+RK		

IX = Tödlich

Hält extrem viel aus. Sollte von einer großen Gruppe bekämpft werden (1/20) kein Terranisches Tier.

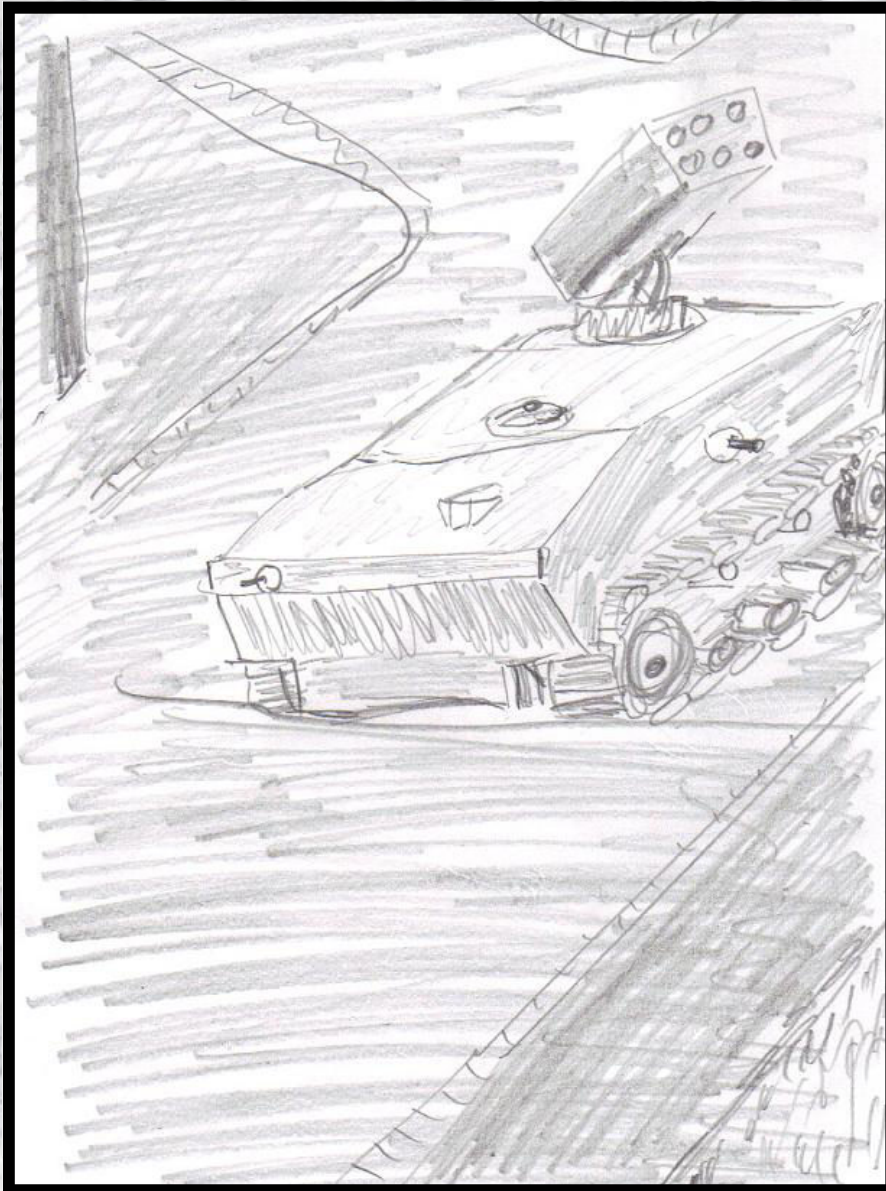
L-P 80	(6W6+59)	AU-P 160	(4W6 x 10+20)
	(Zäh & ausdauernd, ist auch mit null AU-P nicht Hilflös)		
AKP 8	(1W4+5)	Ausweichen / andere Fertigkeiten +14	
	Nahkampf +16	Schaden 2W8 „normal“	„3 m“
20%	Fernkampf+14	Schaden 1W12 „normal“	„300m“
30%	schnell	zusätzliche AKP für Bewegung 3	
1-10	RK = 0	WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.	
11-20	RK 2/1/0/0	TP-Haut 40 „sehr leicht“	
21-40	RK 3/2/1/0	TP-Haut 60 „leicht“ AU-P -5	
41-60	RK 4/3/2/1	TP-Haut 80 „mittel“ AU-P -5,	
		Bewegungs-AKP-Kosten +1	
61-80	RK 5/4/3/2	TP-Haut 100 „mittel“ AU-P -10,	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
81-90	RK 6/5/4/3	TP-Haut 120 „schwer“ AU-P-15	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
91-100	RK 7/6/5/4	TP-Haut 140 „schwer“ AU-P-20	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
K-EP	ca 140+RK		

X = Unbesiegbar

Nahezu unkaputtbar. Nur Sollte mit Fahrzeugen bekämpft werden (1/100) kein Terranisches Tier.

L-P 210	(6W6 x 10)	AU-P 525	(6W6 x 25)
	(ohne Ausdauer, kann ohne AU-P verbrauch agieren)		
AKP 9	(1W4+6)	Ausweichen / andere Fertigkeiten +16	
	Nahkampf +18	Schaden 2W10 „normal“	„4 m“
30%	Fernkampf+16	Schaden 2W8 „normal“	„400m“
30%	Odem +14	Schaden 2W6 „normal“	„25m“ 5x5m
30%	schnell	zusätzliche AKP für Bewegung 3	
1-10	RK = 0	WM+2 Angriff, Ausweichen & andere F.	
61-80	RK 5/4/3/2	TP-Haut 150 „mittel“ AU-P -10,	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
81-90	RK 6/5/4/3	TP-Haut 180 „schwer“ AU-P-15	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
91-100	RK 7/6/5/4	TP-Haut 210 „schwer“ AU-P-20	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
91-100	RK 8/7/6/5	TP-Haut 240 „schwer“ AU-P-20	
		Bewegungs-AKP-Kosten +2	
K-EP	ca 340+RK		

Konstruktion



8. Konstruktion

8.1. Grundkonzept.

1) Es wird Festgelegt welcher ART ein Gegenstand angehört.

- A) Waffe-Nahkampf**
- B) Waffe-Fernkampf**
- C) Ausrüstungs-Teil mit gleich bleibender Wirkung**
- D) Ausrüstungs-Teil mit fertigungsbezogener Wirkung**
- E) Rüstung**
- F) Fahrzeug / Raumschiff**
- G) Lebewesen / Roboter**
- H) Einbau-Modul**

Die mindest Fertigkeit bestimmt wie leicht ein Gegenstand zu gebrauchen ist mit der entsprechenden Fertigkeit UND der Tech Fertigkeit

2) Die KATEGORIE wird bestimmt

- I) Infanterie**
- II) Fahrzeug**
- III) Raumbot**
- IV) Raumschiff**
- V) Großraumer**
- VI) Gigantisch**

**3) Eine QUALITÄT grenzt die Möglichkeit der Herstellung ein.
Es darf nur eine Qualität ausgewählt werden.**

- 2) Schrott**
- 1) Schlecht**
- 0) Standard**
- +1) Gut**
- +1) Trainings-System**
- +2) Ausgezeichnet**
- +3) Herausragend**
- +4) Göttlich**

4) MODIFIKATIONEN werden eingebaut.

Jedes Objekt hat ein LIMIT für Modifikationen (geg auch Module)

Module werden in gleich große Fahrzeuge / Waffen / Rüstungen eingebaut. Sind Module kleiner so kann ihre Anzahl pro Kategorie kleiner verdoppelt (verdreifacht) [vervierfacht] werden für Preis x2 (x3) [x4]. Spezifische Modifikationen werden in Ausrüstung, Waffen und Rüstungen eingebaut.

Cyberware wird in Lebewesen und Roboter eingebaut.

Module und Modifikationen werden nicht weiter Modifiziert.

5) PREISBERECHNUNG und das Objekt genauer beschreiben.

8.1.1 Aus dem Handgelenk

Da es zu viele Gegenstände geben dürfte, welche durch diese Regeln nicht explizit abgedeckt werden, diese aber unerlässlich sind, für ein funktionierendes Universum, gibt es für jeden Spielleiter auch die Möglichkeit „aus dem Handgelenk“ Gegenstände für sein Universum zu erschaffen.

Hierbei werden alle Werte nach Gutdünken festgelegt.

Ein paar einfache Daumenregeln dazu.

- Ist er gut, so ist er teuer, selten und oder verboten und meist in Händen von Feinden.
- Ist er so gut, dass ihn *Jeder* haben will ist er zu gut, also benötigt er einen Nachteil der ihn so richtig schlecht machen kann.
- Etwas aus dem Ausrüstungsbuch, mit neuem Namen und neuem Aussehen, kann auch ziemlich neu wirken.
- Wenn Vorteile sich addieren können sie übermächtig werden. Manchmal ist es besser zu bestimmen, das sie nicht additiv sind, oder die Nachteile sich nicht addieren sondern einen weiteren hinzu erschaffen.

Drogen oder Medikamente haben einen grundlegenden Effekt und meist eine Nebenwirkung. Jede Verdopplung der Dosis erhöht die Wirkung um einen Multiplikator (+1), genauso wie die Nebenwirkung. Zusätzlich den SG um 5. Konzentriertes Zeug vergrößert NUR den Bonus und nicht die Nebenwirkung und kostet für jede Stufe das 3-Fache.

Beispiel.:

RTW Beherrschung +1, erschwert den SG von Verführt werden um +1 und SG Gift = 10

Dosis x8 = 1/2/3/4 ..

RTW Beherrschung +4, erschwert den SG von Verführt werden um +4 und SG Gift = 25 was den 8 fachen Preis kostet.

Wenn das konzentriertes Gift stufe 4 währe, könnte es auch sein .:

RTW Beherrschung +4, erschwert den SG von Verführt werden um +1 und SG Gift = 25 was den 125 fachen Preis bedeutet

Ähnlich kann es mit einfacher Kleidung gehandhabt werden.

Kleidung kann „mehr“ werden, oder „besser“. Hierbei wird der Preis bei „mehr“ verdoppelt und bei „besser“ verfünffacht.

Auch Schmuck, Nahrung, Konsum-Drogen (Alkohol, Kaffee, Zigaretten), Kunst (Bilder, Poesie, Musik), Haustiere, und vieles mehr können problemlos in diese Kategorie fallen. Es ist erlaubt seinem persönlichen Spieltrieb zu frönen.

Minimum Fertigkeitswerte von dem Objekt und seinen Modifikationen und Modulen werden addiert. Waffen in diesen Module machen es hingegen NICHT schwieriger ein Schiff zu steuern.

8.1.2. TECH-Level

Bedeutet eine Technisierung der Gesellschaft. Werkzeuge, und Maschinen die für Konstruktionen zur Verfügung stehen.

Tech-Level = 0 „ohne Werkzeug“

Handwerk in seiner Grundform mit Steinen, Holz und Feuer.

Medizin in seiner Grundform mit Pflanzen und Schlamm-packungen

Eher Höhlen und Unterstände als richtige Häuser.

Reittiere ohne Sattel und mit Zaumzeug aus geflochtenen Pflanzen.

Wurf und Nahkampf-Waffen.

Tech-Level = 1 „einfaches Handwerk“ (min Fertigkeit Stufe 1)

Handwerk mit mechanischen Werkzeugen (Schmied / Schreiner / Steinmetz / Maurer / Papier-Hersteller / Lederer) und Kleber.

Medizin mit einfacher Chirurgie (Knochen und Wunden nähen) und einfachen Medikamenten.

Stein und Holzhäuser mit Öl-Lampen-Beleuchtung.

Kutschen und Holz-Karren.

Archaische Schusswaffen, Archaische Belagerungs-Waffen.

Tech-Level = 2 „mechanische Faktorei“ (min Fertigkeit oft Stufe 2)

Handwerk und Mechanik mit standardisierten Werkzeugen und einfachen Mechanischen Maschinen und Generatoren (Mühle / Wasserrad)

Medizin nutzt Apotheker und normale Chirurgie (Organe).

Häuser aus Beton-Stahl mit einfacher Elektrik.

Bodenfahrzeuge mit Dampf-Kraft-Motoren und Beleuchtung.

Flugzeuge mit „Gleitfähigkeit“ und „Gas-Schweben-Verfahren“

Projektile-Waffen, Flammer und Explosiv-Waffen.

Tech-Level = 3 „Schwer-Industrie“ (min Fertigkeit oft Stufe 3)

Mechanik, Elektrik und normale Technik mit Elektrischer Steuerung.

Chemische Energie-Erzeugung und Mechanische Generatoren.

Medizin nutzt komplexe Chirurgie und Körperscans.

Häuser aus Plastik und Kunststoffen.

Fahrzeuge und Flugzeuge mit Propellern und chemischen Motoren.

Laser-Waffen.

Tech-Level = 4 „Elektronik“ (min Fertigkeit oft Stufe 4)

Computer, Komplexe Kom & ECM, Robotter, Gravitik und Schutzfelder.

Solar-Generatoren, Atom-Reaktoren.

Medizin nutzt Genetik und einfache Kybernetik.

Vollautomatisierte Gebäude.

Fahrzeuge-Walker, Flugzeuge mit Jet-Antrieb, Schweben mit Gravitik

Raumfahrzeuge Schubantrieben & Gravitik (Raumboote).

Beschleunigungs-Tore sind einsatzfähig.

Paralysator-Waffen.

Tech-Level = 5 „Micro-Elektronik“ (min Fertigkeit oft Stufe 5)

Verbessere Elektronik und Energie-Technik.

Fissions-Reaktoren und Plasma-Reaktoren.

Medizin nutzt normale Kybernetik.

Schwebende und Anti-Grav stabilisierte Gebäude.

Raumschiff-Bau im Leerraum (Raumschiffe und Großraumer) sowie

Sternensog- & Linear-Triebwerke. Sprung-Tore sind einsatzfähig.

Disruptor, Phaser, Plasma und Gravitron-Waffen

Tech-Level = 6 „Nano-Technik“ (min Fertigkeit oft Stufe 6)

Nano-Roboter und Wandelbare Materialien.

Fusions-Reaktoren.

Medizin nutzt Nano-Heilmethoden und genetische Konstruktion.

Häuser können „wachsen“ und durch Nano-Technik repariert werden, auch wenn diese Methode recht teuer ist.

Raumfahrzeuge beliebiger Größe (alle Kategorien) sowie Hypersprung.

Blaster, Fusion und Desintegrator-Waffen

Tech-Level = 7 „Hyper-Energie-Technik“ (min Fertigkeit oft Stufe 6)

Schwarzschild-Reaktoren.

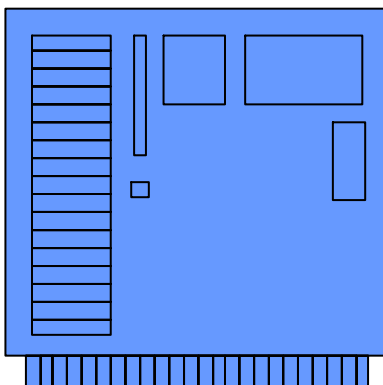
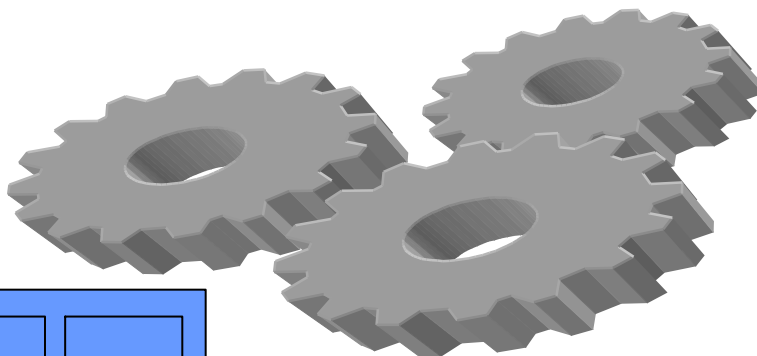
Tech-Level = 8 „Atom-Konstruktions-Technik“ (min Fertigkeit oft St 6)

Tech-Level = 9 „Dimensions-Technik“ (min Fertigkeit oft Stufe 6)

Tore in andere Dimensionen sind einsatzfähig.

Zeitreisen sind einsatzfähig.

Tech-Level = 10 „Urknall-Wissenschaft“ (min Fertigkeit oft Stufe 6)



8.2. ART**A) Nahkampf-Waffe****Sensor-Reichweite T-Lvl x1 m (z.B. Personalisiert)****Schaden 1W6 Schadensart [eine] (z.B. Kinetik, Ballistik, Elektro, Hitze)****Reichweite 2, WM+0 (Treffen)****AKP-Verbrauch 3,****Beliebig Anzahl der Angriffe pro RD****Munition nicht nötig****Modifikationen 3****Turmpunkte 5****Min-Fertigkeit 1, T-Lvl 1,****Grundpreis 5 Cr x [T-Lvl]****B) Fernkampf-Waffe****Sensor-Reichweite T-Lvl x2 m (z.B. Personalisiert)****Schaden 1W6 Schadensart [eine] (z.B. Kinetik, Ballistik, Elektro, Hitze)****Reichweite 100 WM+0 (Treffen)****AKP-Verbrauch 3,****1 Schuss pro RD / keine Munition gelagert****Modifikationen 3****Turmpunkte 5****Min-Fertigkeit 1, T-Lvl 1****Grundpreis 10 Cr x [T-Lvl]****C) Ausrüstung mit gleich bleibender Wirkung****Sensor-Reichweite T-Lvl x3 m (z.B. Umgebungserkennung)****Wirkung [eine harmlose] (z.B. Licht, Musik, Fotos machen)****Modifikationen 3****Min-Fertigkeit 1, T-Lvl 1+****Grundpreis 1 Cr x [T-Lvl]****D) Ausrüstung mit fertigungsbezogener Wirkung****Sensor-Reichweite T-Lvl x10 m (z.B. Handsensoren)****Wirkung [eine Fertigkeit] (z.B. Werkzeug, Handsensor, Medkit)****WM+2 (Fertigkeit)****Einsatz = 5 AKP****Modifikationen 3****Min-Fertigkeit 1, T-Lvl 2+****Grundpreis 10 Cr x [T-Lvl]**

ART (Weitergehend)**E) Rüstung**

Wirkung [Kleidung] (z.B. Hose, Harnisch, Helm / Anzug)

RK +0 auf 3 / +1 auf 1 Schadensarten,

TP-Panzerung 10

WM+0 (alle Fertigkeiten)

Modifikationen 3

Module Extern 3

Min-Fertigkeit 1, T-Lvl 1

Grundpreis 10 Cr x [T-Lvl]

F) Fahrzeug / Raumschiff

TP-Rumpf 20 ,

TP-Panzerung 20,

RK +0 alle 4 Schadensarten

BP = 5 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 1 E pro min,

Turm-Punkte 10 bei Modulen mit Waffenkapazität

Offiziere = 1 Crew 1, Passagiere 1, LEH 1h,

Fahrzeug-Typ KUFE (Darf nur auf Sand/ Eis normal fahren. Fahren auf Straße / Wiese erzeugt 1 Stresspunkt / h)

Frachtraum = 0,1 m³,

E-Versorgung [T-Lvl] E/ min,

Tank 0,01 m³

Sensor Reichweite [T-Lvl x Kateg x 20] Felder Max Reichweite,

Sensor-Aufschaltungen 10 Automatische Ziele

Größe 1 Hangar-Punkt.

Tankpunkte 1000 in 1m³ ,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 1 Tank-P / h.

Modifikationen 3

Module Intern 3

Module Extern 3,

Platz für Offiziere, Crew ist vorhanden.

Rettungs-Systeme für Crew und Offiziere vorhanden.

Boden FZG = Gurte; Schweber/ Flugzeug = Schleudersitz

Raum-FZG = Mini Rettungskapsel

Passagiere hingegen benötigen Module als Platz.

Autom.Handlungen. [T-Lvl + Kateg²]

Dronen-Steuer-Reichweite T-Lvl x 10. Felder

Min-Fertigkeit 1, T-Lvl 2

Grundpreis 100 Cr x [T-Lvl]

(Die unterstrichenen Werte sind nicht eingebaut, sondern Größen für Modul-Plätze.)

ART (Weitergehend)**G) Lebewesen oder Robotter**

Lebewesen & Androiden = Weiche Rüstung & Körper RK=0 (alle 4)

LP 20, AUP 30+(Durchhalten x5) , TP-Panzerung 0

Robotter = harte Rüstung & Körper RK+1 (alle 4)

TP-Rumpf 20, TP Panzerung 20

AKP = 6 (oder BP 4 bei Kateg II+),

Attribute 4,

1 x Klassenfertigkeit Stufe II,

10x Fertigkeit Stufe III, 2x Stufe IV,

(Sprachen nicht vergessen zu wählen)

Sensor Reichweite [T-Lvl x Kateg x 20] Felder Max Reichweite,

Modifikationen 3

Cyber-Modul 3 Extern +3 Intern,

Min-Fertigkeit 1, T-Lvl 2

Grundpreis 1000 Cr x [T-Lvl] (bei Robottern und Androiden) (T-Lvl unabhängig als Lebewesen)

H) Einbau-Modul

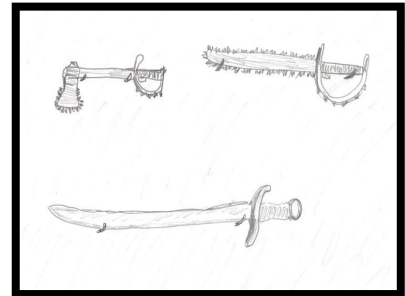
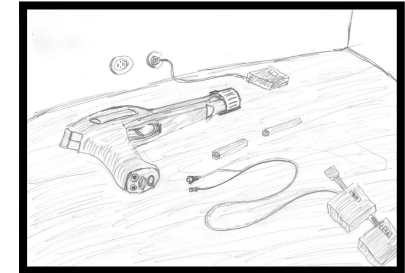
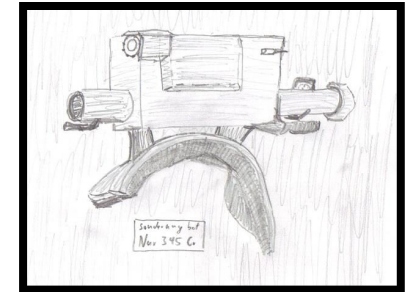
Wirkung [eine Auswirkung] (z.B. Waffenturm, Sensoren, ECM,)

WM+0 (Fertigkeit)

Energie-Verbrauch 1 E pro min

Min-Fertigkeit 1, T-Lvl var

Grundpreis 20 Cr x [T-Lvl]

8.2.1. Erläuterungen Art**Einfache Nahkampfwaffen sind.:****Kinetik: Messer, Axt, Schwert, Dorn...****Ballistik: Keule, Streitkolben, Hammer...****Elektro: Elektroleitung, geladene Objekte, elektrische Hände (Magie)...****Hitze: Fackel, glühende Stange, brennende Hände (Magie)...****Einfache Fernkampfwaffen sind.:****Kinetik: Speer, Bogen, Armbrust...****Ballistik: Wurf-Keule, Schleuder, Stuhl...****Elektro: Blitzschlag, Blitzspeer (Magie)....****Hitze: Flammenwerfer, Feuerspeer (Magie)****1 bis 2 Turmpunkte = als Wurfwaffe verwendbar****1 bis 4 Turmpunkte = 1 Hand Waffe****4 bis 7 Turmpunkte = 2 Hand Waffe****7 bis 10 Turmpunkte = Schwere Infanterie Waffe****4 bis 40 Turmpunkte = Fahrzeug-Waffe****9 bis 90 Turmpunkte = Raumschiff-Waffe****16 bis 160 Turmpunkte = Raumschiff-Waffe****25 bis 250 Turmpunkte = Großraumer-Waffe****36 bis 360 Turmpunkte = gigantische Waffe****Ausrüstung mit einfacher Wirkung sind.:****Licht geben 6m Radius / 12m 90° kegel / 24m 10° Kegel****Musik abspielen / Video zeigen****Normal-Funk 1 km im Freien / Handy-fähig****Spielzeug****Feuerzeug****Uhr****Sensor Wert Strahlung, Sauerstoffgehalt..****Übersetzer-System Handbuch...****U.v.m.****Ausrüstung mit Fertigungsbezogener Wirkung sind.:****Fernglas (Sehen +2)****Hörgerät (Lauschen+2)****Geruchsanalysator (Riechen+2)****Tabellenbuch (Technik+2)****Kletterhaken & Seil (Klettern +2)****Autopilot (T-Lvl 4+) (Pilot +2)****Werkzeug (spezifische Technik +2)****U.v.m.**

Einfache Rüstungen sind.:**Fell-Kleid/Hose, Weste, Sandalen, Gürtel, Kappe (T-Lvl 0)****Leinen Tuch, Seilgürtel, Fußtuch, Stroh-Hut (T-Lvl 1)****Dünne Hose, Hemd, Schuhe, Gürtel, Stirnband, Unterwäsche (T-Lvl 2)****Arbeitsoverall, Schuhe, Unterwäsche, Plastik-Helm (T-Lvl 3)**

U.v.m.

Einfache Fahrzeuge sind.:**Kutsche****Auto (T-Lvl 2)****Segelboot****Motorboot (T-Lvl 2)**

U.v.m.

(Die unterstrichenen Werte sind nicht eingebaut, sondern Größen für Modul-Plätze.)**Einfache Lebewesen / Roboter sind****Haushund****Pferd****Sklave****Roboter (T-lvl 4)****Androide (T-Lvl 5)**

8.2.2. Tank-Verbrauch.

Tankpunkte Verbrauch steigt mit steigender Kategorie. Je Kategorie größer wird sie verdoppelt. 1×2 hoch [Kateg. -1].

I) $\times 1$, II) $\times 2$, III) $\times 4$, IV) $\times 8$, V) $\times 16$, VI) $\times 32$

Infanterie 1000 km pro Tankpunkt

Bodenfahrzeuge 100 km pro Tankpunkt

Flugzeuge / Schwebler 100 km pro Tankpunkt

Wasser-Boote / Schiffe 1000 km pro Tankpunkt

Raumboote / Schiffe 1 Schub-Punkt pro Tankpunkt

Sternensog [#]% Lichtgesch. = $[\#]^2$ Tankpunkte / h

Linearflug [#] L-Mon pro h = $[\#]^2$ Tankpunkte Hypertreibstoff / h

Linearflug [#] L-Jahre pro h = $50 \times [\#]^2$ Tankpunkte Hypertreibstoff / h

Hypersprung 1000 Tankpunkte Hypertreibstoff pro Sprung

Reaktor & Energie-Systeme

Die Leistung von 1 E pro min gilt für KATEGORIE I. Das Gleiche gilt für den Energie-Verbrauch von Modulen. Reaktoren benötigen [T-Lvl] x [Energie-Versorgung] Tankpunkt pro Stunde Laufleistung.

Triebwerke und Reaktoren sollten den gleichen T-Lvl besitzen sonst kann es sein das unterschiedliche Treibstoffe benötigt werden. Die in Fzg eingebauten Energie-Systeme entsprechen dem T-Lvl

Das provisorische Umrüsten von nur 1 T-lvl Unterschied ist „kompliziert“ und ergibt nur 1/2 Leistung.

T-Lvl 1-2	Kohle, Wasser. Preis ca 10 Cr pro m^3
T-Lvl 2-4	Benzole. Preis ca 200 Cr pro m^3 / Chemo 100 Cr pro m^3
T-Lvl 3-4	Uran-Stab. Preis ca 1000 Cr pro Stab (100 stk / m^3) Entspricht $1m^3$ normalem Treibstoff Verhindert „Tarnung“, ist leicht zu orten (SG = 15)
T-Lvl 4-5	schweres Wasser für Fission. Preis ca 100 Cr pro m^3
T-Lvl 4-5	Hyperilith (Hyper TR) Kristalle. Preis ca 1000 Cr pro m^3
T-Lvl 5-6	Gereinigtes Wasser für Plasma/Fusion. Preis 10 Cr pro m^3
T-Lvl 5-6	Erfenol (Hyper Tr) Flüssigkeit. Preis ca 100 Cr pro m^3
T-Lvl 6-7	H₂O für Fusion. Preis ca 5 Cr pro m^3
T-Lvl 6-7	Aquadrin (Hyper-Tr) Energieform. Preis ca 10 Cr pro m^3
T-Lvl 7-10	Antimaterie-Stab. Preis ca 100 Cr pro Stab (1000 stk / m^3) Entspricht $1m^3$ normalem oder Hyper Treibstoff. Verhindert „Tarnung“, ist sehr leicht zu orten (SG = 10)
T-Lvl 8+	Müll / Materie. Preis ca 1 cr pro m^3 Schub-Treibstoff
T-Lvl 8+	Schwarzschild Kein Verbrauch für den Reaktor

Module können deaktiviert werden (1 Automatische Aktion, 1 Rd) und so keine Energie verbrauchen. Sie wieder zu aktivieren dauert entweder (1 automatische Aktion 1 min) oder bedarf eines Technikers (1 Fahrzeug-Aktion und probe Technik SG 20) um sie sofort wieder online zu haben. In der RD in der sie aktiviert werden könne sie NICHT benutzt werden.

Energie-Packs & Energie-Verbrauch

Reine Energie-Waffe

Pro E Ladung sind 100 TP Maximalschaden möglich.

Das bedeutet wenn eine Waffe 1W6 Schaden macht und damit 60 Schuss im Magazin hat, so verfügt das Magazin über $(6 \times 60 / 100 =)$ 3,6 E.

Da jede Waffe eine sehr eigene Magazin Größe hat sind die meisten Magazine auch nur für einen Waffentyp sinnvoll. Es ist möglich Magazine zu 100 % um zu laden an Ladestationen (1 min / E), oder diese direkt miteinander zu koppeln und beide dann Teilgeladen wieder weg (1 min / E) zu nehmen. (E-max beider zusammenaddieren, gespeicherte E Menge anteilig verteilen. $E1 = E_{vorhanden} \times E_{max1} / (E_{max1} + E_{max2})$)

Oftmals gibt es „Steck-Magazine“ welche für die jeweilige Waffe vorhanden ist in die „Energie-Kristalle“ gesteckt werden welche mit jeweils 1 E aufgeladen sind. Die Magazine können 1 Energie-Kristall pro 1 vollen E normaler möglicher Ladung fassen. Diese kleinen Würfel zu wechseln kostet jeweils 5 AKP für das herausnehmen UND das hineinstecken. Es ist also Bedingt sinnvoll die Tasche voller „Energie-Kristalle“ zu haben.

E-Magazine sind nicht alle immer Nachladbar. Der Glückswurf entscheidet, ob das Magazin erfolgreich nachgeladen werden konnte.

Wegwerf-Magazin 1 Cr pro angefangenem E (1 mal nutzbar)

Billig-Magazin 3 Cr pro angefangenem E (Glückswurf SG 10)

Normales-Magazine 10 Cr pro angefangenem E (Glückswurf SG 5)

Wechsel-Kristall Magazine kosten 10 Cr plus 30 Cr pro Kristall (GL SG 3)

Zusätzlich gibt es Waffen welche keine Wechselmagazine, sondern nur „aufladbare Energie-Speicher“ haben. Sie besitzen also einen Energie-Anschluss und sind sehr „hochqualitativ“. Gerade in der Cyberware werden sie gerne eingesetzt. Auf den Glückswurf darf man verzichten.

Aufladbarere Energie-Speicher 90 Cr x E-max (Glückswurf entfällt)

Projektile Waffen

Sie benutzen „Patronen“ o.ä. und die Magazine sind nur der kleinere Teil der Kosten. Pro 100 TP Maximal-Schaden wird ein Mun-Punkt nötig.

Ersatzmagazine Pistole	5 Cr / Stk	50g	
Ersatzmagazine Gewehr	10 Cr / Stk	100g	
Ersatzmagazine S-Inf-W.	20 Cr / Stk	200g	
Ersatzmagazin Fahrzeug	50 Cr / Stk	500 g	
Ersatzmagazin Raumboot	250 Cr / Stk	2500 g	
Ersatzmagazin Raumschiff	1 KCr / Stk	10 kg	
Ersatzmagazin Großraumer	5 KCr / Stk	50 kg	
Ersatzmagazin Titan	25 KCr / Stk	250 kg	
Standard	x1	x1	Mun 100%
Plastik	x 1/2	x 1/4	Mun 100%
(Neigt zu Fehlern. „2“ bei Treffer ist ein Magazinproblem)			
Groß-Magazin WM-1	x 2	x 1,5	Mun 150%
Doppel-Mag. WM-1	x 3	x 2	Mun 200%

Projektile-Munition kostet [Kateg. X10] Cr pro Mun-Punkt und kann sehr viel Teurer werden wenn diese Spezial-Effekte eingebaut bekommt.

Gas-Munition kostet 1 Cr pro Mun-Punkt, kann aber nicht verbessert werden und tendiert zum explodieren bei Munitionslecks. ([E] W10)

Flüssigkeit kostet 2 Cr pro Mun-Punkt, kann aber nicht verbessert werden. Dafür gilt sie als sicher.

Hart-Block kostet 5 Cr pro Mun-Punkt und kann verbessert werden. Sie eignen sich aber nur für Hybrid Waffen.

Der Kategorie-Preisfaktor zählt, aber es ist möglich Waffen mit viel mehr Munition kleinerer Kategorien zu verwenden, so dass man zwar 10 mal schießt (Kategorie kleiner) aber trotzdem den gleichen Preis hat wie wenn man 1 Schuss (normale Kategorie) abgibt.

Hybrid-Waffen

Sie benutzen sowohl Energie Magazine (1 E pro 200 TP Maximalschaden), als auch andere Munition (1 mun-Punkt pro 200 TP Maximal-Schaden). Das kann sowohl ein Hart-Block, als auch ein Gas oder eine Flüssigkeit sein.

Auch hier gibt es Magazin und Munitions-Kosten. Die denen von Energie-Magazine und Projektile-Magazinen entspricht.

8.2.3. Erläuterungen Module

Das „E x 0“ bedeutet, dass dieses Modul keinen Energie-Verbrauch hat.

Ein „E x 1“ bedeutet, dass es den Standard E-Verbrauch hat.

Somit sind „E x 2“ ... „E x 3“ erhöhte Energie-Verbräuche.

2 Module passen in einen Modulplatz mit Kategorie +1 hinein (WM-1)

Einbau-Module sind.:

Panzerung +100% TP-Panzerung RK-Punkte zum Verteilen T-Lvl x2,
(E x0) RK-max 4, Senkt Schaden bei Kritischen Treffern
(Extern) Ausweichen WM wird verdoppelt, (Fliegen WM x3)
WM-1, BP-1, B-AKP+1 (Panzerungs-Nachteil)

RK 1 = 1 RK-Punkt

RK 2 = 3 (1+2) RK-Punkte

RK 3 = 6 (1+2+3) RK-Punkte

RK 4 = 10 (1+2+3+4) RK-Punkte

RK 5 = 15 (1+2+3+4+5) RK-Punkte

RK 6 = 21 (1+2+3+4+5+6) RK-Punkte

RK über max [RK Verbesserung werden nur zu 50% hinzu addiert]

Die Bew-AKP+1 erhöht die Kosten für jede Bewegung (inklusive Ausweichen) um 1 AKP.

leichte Panzerung neutralisiert Panzerungs-Nachteile aller Module.

(E x0) RK-max 2, Ausweichen/Fliegen WM wird nicht multipl.

(Extern) Schützt gar nicht vor kritischen Treffern

Schwere Panzerung. (nicht kompatibel mit leichter Panzerung)

(E x0) RK-max 6, TP-Panz. x2, Schützt vor Kritischem Schaden &

(Extern) Zusatzeffekten. (immun Kritische Effekte),
WM-1, BP-1, B-AKP+1, Durchschlag RK + [T-Lvl]

Gewichtsreduzierte Panzerung

(E x0) BP und Bew-AKP Verluste werden um 3 gesenkt.

Bewegliche Panzerung

(E x0) WM-Verluste werden um 3 gesenkt.

Dicke Panzerung +500 % TP-Panzerung [nur EXTERENES Modul]

(E x0) WM-1 BP-1, B-AKP+1

Schutzplatten „##“ RK+3 für 1 Schadensart [nur EXTERENES Modul]

(E x0) WM-1 BP-1, B-AKP+1

Schutzplatten „alg“ RK+1 für alle Schadensart. [nur EXTERENES Modul]

(E x0) WM-1 BP-1, B-AKP+1

Panzerungsreparatur pro min werden 1W6 TP-Panzerung „geflickt“,

(E-x1) (%-Schaden Auswirkungen bleiben erhalten) „SG 20“
oder 1 TP- 239 Panzerung „repariert“.

- Waffenbucht 60° Feuerfeld, Waffen-Kapazität Turmpunkte x10**
(E = 0) 1 bis T-Lvl Parallele Waffen sind möglich (Summe darf Gesamt-Kapazität nicht überschreiten. Min T-Lvl 1)
- Flex-Turm 120° Feuerfeld, Waffen-Kapazität Turmpunkt x8**
(E = 0) 1 bis T-Lvl-1 Parallele Waffen sind möglich (Summe darf Gesamt-Kapazität nicht überschreiten. Min T-Lvl 2)
- Seiten-Turm 180° Feuerfeld, Waffen-Kapazität Turmpunkt x7**
(E = 0) 1 bis T-Lvl-2 Parallele Waffen sind möglich (Summe darf Gesamt-Kapazität nicht überschreiten. Min T-Lvl 3)
- Turm 360° Feuerfeld, Waffen-Kapazität Turmpunkt x6**
(E = 0) 1 bis T-Lvl-3 Parallele Waffen sind möglich (Summe darf Gesamt-Kapazität nicht überschreiten. Min T-Lvl 4)
- Munitionskammer erlaubt „automatisches“ Waffen Nachladen in 1 RRD**
**(E = 0) als automatische Aktion die automatisch klappt.
 Beinhaltet Fracht x1 Lagerraum für Munition T-Lvl min 3**
- Kampf-Computer WM+2 auf Waffen, Abwehr / Ausweichen, Schilde**
**(E = 1) Schaltet bis zu [T-Lvl]x10 Ziele „automatisch“ auf
 Setzt nicht kontrollierte Waffen „automatisch“ ein
 Fertigkeitswert Auto = [T-Lvl]+2, T-Lvl min 4**
- Scout-Sensoren WM+2 auf Sensoren / ECM / Fernlenkwaffen**
**(E = 1) Sensor-Reichweite x1 (1 Kampf-Feld-Art Größer)
 X10 (eigene Kampf-Feld-Art)
 Erkennt Hypersprünge & Schock-Wellen.
 Setzt nicht kontrollierte Sensoren „automatisch“ ein
 Fertigkeitswert Auto = [T-Lvl]+2, T-Lvl min 4**
- Störsystem WM+2 auf Kommunikation (ECM Einsatz)**
**(E = 2) kann [Kateg.] ECM Einsätze gleichzeitig durchführen.
 (+1 je T-L höher als 4)
 Dabei darf jedes Ziel nur 1 mal versucht werden.
 Kann rundum Funk Stören und Kom-Proben oder Sensor Proben für 1 min um WM-T-Lvl erschweren.
 Kann rundum Fernlenken Stören WM-2.
 Reichweite T-Lvl Felder. (Fahrzeug / Raumschiff)
 Reichweite T-Lvl x10 Felder (Infanterie)
 Jede Zielgröße von Kateg. +1 gibt WM-4 auf ECM-Proben.**

**LEH-Modul Alle Offiziere, Crew-Mitglieder und Passagiere werden mit
(E = 1) Luft, Licht, Wärme, Recyceltem Wasser versorgt.
[Kateg.]² x T-Lvl Tage, Hat Rettungskapseln 5%**

**E-Klasse Quartier-Modul Passagiere +200%
(E = 0) Es gibt Sitzplätze, sowie 1 WC pro 100 Passagieren und eine
Mini Küche für Vorbereitete Malzeiten.**

**D-Klasse Quartier-Modul Passagiere +100% LEH 1h
(E = 1) Es gibt kleine Kabinen mit Etagen-Betten, sowie
Gruppen-WCs und Gruppen-Duschräume.**

**C-Klasse Quartier-Modul Passagiere +100% LEH Kateg² x T-Lvl h
(E = 1) Es gibt mittlere Kabinen für Jeden, sowie
Gruppen-WCs und Gruppen-Duschräume.**

**B-Klasse Quartier-Modul Passagiere +100% LEH Kateg² x T-Lvl Tage
(E = 2) Es gibt geräumige Kabinen für Jeden, sowie ein eigenes
Mini-Bad UND 5% Mini Rettungskapseln.**

**A-Klasse Quartier-Modul Passagiere +100% LEH Kateg² x T-Lvl x 2 Tage
(E = 3) Es gibt große Kabinen, sowie einen eigenen kleinen Salon
und ein schönes Bad. 10% Mini Rettungskapseln.**

**E-Klasse Frachtraum-Modul Frachtraum +200%
(E = 0) Die Sachen müssen noch aufwendig getragen werden und
von Hand gesichert. Sie sind nicht vor Kälte / Vakuum /
Hitze / Strahlung geschützt. 1 Innentür existiert.**

**D-Klasse Frachtraum-Modul Frachtraum +150%
(E = 0) Es gibt Regale und Halterungen für Transport-Kisten.
Die Sachen müssen noch aufwendig getragen werden. Sie
sind nicht vor Kälte / Vakuum / Hitze / Strahlung
geschützt. 1 Frachtluke & Innentür existiert.**

**C-Klasse Frachtraum-Modul Frachtraum +100%
(E = 0) Es gibt Regale und Halterungen für Transport-Kisten.
Die Sachen müssen noch aufwendig getragen werden. Sie
sind vor Kälte / Vakuum / Hitze / Strahlung geschützt.
1 Frachtluke & Innentür existiert.**

**B-Klasse Frachtraum-Modul Frachtraum +75% (T-Lvl min 3)
(E = 1) Ein Transport-System transportiert und lagert die Wahren.
Es kann pro min [T-Lvl] m³ Zeug ein oder auslagern. Sie
sind vor Kälte / Vakuum / Hitze / Strahlung geschützt.
1 Frachtluke & Innentür existiert. Die Steuerung muss von
1 Person kontrolliert werden. Sie hat ein eigenes
LEH-System [Kateg.]² x [T-Lvl] h für Tiere. Das Sicherheits-
System ist**

A-Klasse Frachtraum-Modul Frachtraum +50% (T-Lvl min 4)

(E = 1) Ein Transport-System transportiert und lagert die Wahren. Es kann pro min [T-Lvl] m³ Zeug ein oder auslagern. Sie sind vor Kälte / Vakuum / Hitze / Strahlung geschützt. 1 Frachtluke & Innentür existiert. Die Steuerung regelt sich selbst. Die Fracht ist extrem geschützt und überlebt sogar eine Vernichtung des Modules. Sie hat ein eigenes LEH-System [Kateg.]² x [T-Lvl] h für Tiere. Das Sicherheits-System ist erstklassig SG=30.

Einfacher Außen-Hangar (T-Lvl min 2)

(E = 0) Ein Stellplatz für Transportierte Begleit-FZGs. 1/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Es gibt keine Versorgung, Traktorstrahler o.ä.

Standard Außen-Hangar (T-Lvl min 4)

(E = 1) Ein Stellplatz für Transportierte Begleit-FZGs. 1/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Das Außentor besitzt ein Vakuum-Schild, sowie ein kleines Traktor-Strahl-System um Wracks herein zu ziehen. Energie & Tank-Versorgungs-Anschlüsse sind vorhanden. Preis +10 Cr x [T-Lvl]

Werft Außen-Hangar (T-Lvl min 4)

(E = 2) Ein Stellplatz für Transportierte Begleit-FZGs. 1/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Das Außentor besitzt ein Vakuum-Schild, sowie ein kleines Traktor-Strahl-System um Wracks herein zu ziehen. Energie & Tank-Versorgungs-Anschlüsse sind vorhanden. Automatische Reperatur-Systeme helfen mit WM+2 einem Tech als Werkzeug, oder arbeiten Automatisch mit einer Fertigkeit von WM+4. Preis +25 Cr x [T-Lvl]

Innenhangar entspricht mit allen Werten einem Außenhangar hat aber kein eigenes Start-Tor, sondern schiebt das FZG durch eine Startröhre. Hierbei kann maximal 1 FZG pro RD (RD, FRD,RRD) gleichzeitig starten. Bei Kritischen Treffern des Modules besteht eine 50% chance, das es zwar ausgefallen, aber die FZGs darin nicht beschädigt sind.

Großer Hangar entspricht mit allen Werten außer den Hangar-Punkten den Außen oder Innen-Hangars. Sie vergrößern aber zusätzlich sowohl die Hangarpunkte des Hangars, als auch des Trägers.

- I) +1/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Preis +10 Cr x [T-Lvl]**
- II) +2/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Preis +20 Cr x [T-Lvl]**
- III) +3/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Preis +40 Cr x [T-Lvl]**
- IV) +4/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Preis +80 Cr x [T-Lvl]**
- V) +5/10 Kategorie Hangarpunkte Platz. Preis +160 Cr x [T-Lvl]**

- Tank-Modul** **Zusätzlicher Tank +1000 %**
(E = 0) **Für Schubtriebwerke / Reaktoren / Hypertreibstoffe**
- TSK-Modul** **Friert Lebewesen ein zum Transport. (T-Lvl 3)**
(E = 0/1) **Einfrieren und Wiedererweckung benötigt 10 min Energie**
Kann +100 % Passagiere Einfrieren ohne LEH-Verbrauch.
- Tiefschlafkammer-Modul** **Friert Lebewesen ein zum Transport (T-Lvl 4)**
(E = 1) **Das Einfrieren ist Schonender (med Probe WM+4) beim**
„Erwecken“. +50% Passagiere ohne LEH Verbrauch.
- Stasis-Kammer-Modul** **hält die Zeit in einer Blase an. (T-Lvl 5)**
(E = 1) **Das „Erwecken“ erfolgt durch Energie Stop und ist**
problemlos und gut verträglich.
+25% Passagiere ohne LEH Verbrauch.
- Zusatz-Triebwerk** **Schub erhöht die Geschwindigkeit**
(E = 1/0) **BP+ [T-Lvl / 2] „Treibstoff / Schub“**
- Zusatz-Triebwerk** **Sternensog (T-Lvl min 5)**
(E = 1) **BP+ [T-Lvl / 3] & Sternensog [T-Lvl/2] % Lichtgeschw.**
„Treibstoff / Schub“
Preis +20 Cr x [T-Lvl]
- Zusatz-Triebwerk** **Linear (T-Lvl min 5) (Kateg min II)**
(E = 2) **BP+ [T-Lvl / 4] & Sternensog [T-Lvl/3] % Lichtgeschw.**
Linearflug [T-Lvl/1] L-Mon / Tag
Linearflug [T-Lvl/2] L-J / h
„Treibstoff / Schub oder Hyper“
Preis +50 Cr x [T-Lvl]
- Zusatz-Triebwerk** **Hypersprung (T-Lvl min 5) (Kateg min III)**
(E = 2) **BP+ [T-Lvl / 5] & Sternensog [T-Lvl/4] % Lichtgeschw.**
Linearflug [T-Lvl/2] L-Mon / Tag
Linearflug [T-Lvl/3] L-J / h & Sprungfähig.
„Treibstoff / Schub oder Hyper“
Preis +100 Cr x [T-Lvl]
- Tarn-System (T-Lvl min 3)**
(E=T-Lvl-3) **kann sich Tarnen und setzt entdeckt werden auf SG 30.**
Wird aber von Sensoren die T-Lvl +1 höher sind entdeckt
(SG bleibt normal) und bei T-Lvl +2 gibt es sogar WM+4
auf Sensor Erfassung.
Preis +20 Cr x [T-Lvl]

Energie-Bänke speichert elektrische Energie (T-lvl min 3)
(E = 0) Reserve [Kateg] x 1000 E liefert max 1% / min

Zusatz Reaktor Energie-Lieferung Preis +100 Cr x [T-Lvl]
(E = 0) Liefert [T-Lvl] x [Energie-Faktor] E pro min,
speichert das [T-Lvl] fache

T-Lvl 1-2 Dampfkraft

T-Lvl 2-4 Chemische Turbine & Generator

T-Lvl 3-4 Atomreaktor

T-Lvl 4-5 Fissions-Reaktor

T-Lvl 5-6 Plasma-Reaktor

T-Lvl 6-7 Fusions-Reaktor

T-Lvl 7-10 Antimaterie-Reaktor

T-Lvl 8-10 Schwarzschild (kein E-Verbrauch)

Traktor-Strahler Zieht Objekt und Fahrzeug näher oder stößt beide ab.
(E = 1) Bewegung [Kateg-Traktor / Kateg.Fzg] #FLD/#Rd

I) Fld/RD (1m/6 sec) 0,6 Km/h

II) FFD / FRD (30m / 12 sek) 9 km/h

III+) RFD /RRd (30 km / min) 1800 km/h

**Ist das Ziel kleiner ist es schneller, ist es deutlich größer,
Bleibt es quasi stehen (braucht mehrere RD um sich zu
bewegen) Reichweite [T-Lvl+Kateg] #FLD (Felder)**

Kombi-Module.

Sie kombinieren 2 (3) [4] Module welche eigentlich eine Kategorie kleiner sind zu einem Modul. Dafür werden die Module separat entwickelt und nachher zusammengefügt. Hierbei halbieren sich WM, B-AKP und BP (sowohl Bonies, als auch Verluste). Der Preis wird mit [Anzahl-Module] multipliziert. Zusätzlich erhalten sie aber einen WM-1 bei der Bedienung und bei automatischen Proben.

Bei der Konstruktion und den Reparaturen an solchen Kombi-Modulen wird um SG +2 x [Anzahl] erschwert, was wirklich gute Systeme sehr kompliziert macht.

Es dürfen bis zu 4 Module einer kleineren Kategorie so zusammengefügt werden, was dies effektiver aber auch teurer als ein normales Modul macht. Auch diese Module können wiederum aus Modulen einer kleineren Kategorie zusammenkombiniert sein.

Die genauen Fähigkeiten von Schutzschilden sind mit Vorsicht zu bestimmen. Sie können immer einen Typ Buchstaben und eine Zahl haben. Nicht jedem Tech-Level oder Rasse wird alles zur Verfügung stehen. Je höher der Buchstabe, desto seltener sollte der Schutzschirm-Typ Verwendung finden.

Schutzschild erzeugt ein aufladbares Schutzschild um das Fzg
(E = 1) **TP-Schild = + 100% Grundwert TP-Panzerung**
RK-Punkte zum Verteilen T-Lvl x3,
RK-max 6, Läd sich mit 1 TP pro E Verbrauch auf
Ein Durchschlag wird um T-Lvl gesenkt.

RK 1 = 1 RK-Punkt

RK 2 = 3 (1+2) RK-Punkte

RK 3 = 6 (1+2+3) RK-Punkte

RK 4 = 10 (1+2+3+4) RK-Punkte

RK 5 = 15 (1+2+3+4+5) RK-Punkte

RK 6 = 21 (1+2+3+4+5+6) RK-Punkte

RK über max [RK Verbesserung werden nur zu 50% hinzu addiert)

- Typ A** nur Stehend, baut sich nach 1 min Stillstand auf.
Barriere verhindert Betreten/Verlassen und senkt auch verlassenden Schaden. TP-Schild x3 (inkl Verstärkungen)
- Typ B** Bewegend, hat keinen Barriere Effekt.
- Typ C** angepasst an Körperform, (spezielle Imperiums-Technik)
Verändert die Form, wenn es eng wird und kann als Raumanzug dienen. Schützt auch im Nahkampf
- Typ-D** Schaden verursachend. Verursacht bei Berührung des Randes [Kateg]W6 TP Schaden, kostet [Kateg]x6 TP / min
- Typ-E** Gehärtet. Der Schaden wird um [Kateg.]TP gesenkt
- Typ -I** Ein Kreis der oben und unten offen ist
- Typ-II** Eine Kuppel, welche unten offen ist
- Typ-III** Eine Kugel welche rundum geht

Schild-Verstärker TP-Schild = + 400% Grundwert TP-Panzerung
(E = 1) **RK- zum Verbessern +0,**

Schild härter Passiv verbessert die Schildresistenzen
(E = 0) **RK+1 zum Verbessern [T-Lvl] /3 mal,**

Schild härter aktiv verbessert die Schildresistenzen
(E = 1) **RK+1 zum Verbessern [T-Lvl] x1 mal,**

Schild Ladesystem läd Schilde zusätzlich auf.
(E = 1) **Verbraucht zusätzliche 1 bis max [T-Lvl x Kateg] E und gibt dem Schild 1W6 x E (zusätzliche) TP zurück.**

8.3. KATEGORIE**I) Infanterie (FLD = 1 m)**

**TP (alle) x1,
RK (alle) x1,
Waffenschaden 1 Würfel,
Waffen-Reichweite x1m
Bewegung (Infanterie-Bewegung), AKP & BP+0
1 RD = 6 Sekunden,
Turm-Punkte x1,
Hangarpunkte & Frachtraum & Tank x1
Energie-Faktor x1,
Offiziere x1, Crew x0, Passagiere x0,
Automatische Handlungen 1 + T-Lvl,
Preis x 1,**

II) Fahrzeug (FFLD = 30 m)

**TP (Struktur) x3,
TP (Panzerung / Schilde) x5,
RK (alle) x2,
Waffenschaden 2 Würfel,
Waffen-Reichweite x30m (Fzg-Hex)
Bewegung (Fzg-Bewegung), BP-1
1 FRD = 12 Sekunden,
Turm-Punkte x4,
Hangarpunkte & Frachtraum & Tank x10
Energie-Faktor x2,
Offiziere x1, Crew x1, Passagiere x4,
Automatische Handlungen 4 + T-Lvl,
Preis x 10,**

III) Raumboot (RFLD = 30 km)

**TP (Struktur) x10,
TP (Panzerung / Schilde) x25,
RK (alle) x3,
Waffenschaden 3 Würfel,
Waffen-Reichweite x1,5 km (0,05 R-Hex)
Bewegung (Raum-Bewegung), BP-2
1 RRD = 60 Sekunden,
Turmpunkte x9,
Hangarpunkte & Frachtraum & Tank x100
Energie-Faktor x4,
Offiziere x1, Crew x3, Passagiere x20,
Automatische Handlungen 9 + T-Lvl,
Preis x 100,**

KATEGORIE (weitergehend)**IV) Raumschiff (RFLD = 30 km)**

TP (Struktur) x30,
TP (Panzerung / Schilde) x125,
RK (alle) x4,
Waffenschaden 4 Würfel,
Waffen-Reichweite x3 km (0,1 R-Hex)
Bewegung (Raum-Bewegung), BP-3
1 RRD = 60 Sekunden,
Turmpunkte x16,
Hangarpunkte & Frachtraum & Tank x1000
Energie-Faktor x8,
Offiziere x4, Crew x9, Passagiere x100,
Automatische Handlungen 16 + T-Lvl,
Preis x 1000,

V) Großraumer (RFLD = 30 km)

TP (Struktur) x100,
TP (Panzerung / Schilde) x625,
RK (alle) x5,
Waffenschaden 5 Würfel,
Waffen-Reichweite x6 km (0,20 R-Hex)
Bewegung (Raum-Bewegung), BP-4
1 RRD = 60 Sekunden,
Turmpunkte x25,
Hangarpunkte & Frachtraum & Tank x10 000
Energie-Faktor x16,
Offiziere x5, Crew x27, Passagiere x500,
Automatische Handlungen 25 + T-Lvl,
Preis x 10 000,

VI) Gigantisch (RFLD = 30 km)

TP (Struktur) x300,
TP (Panzerung / Schilde) x3125,
RK (alle) x6,
Waffenschaden 6 Würfel,
Waffen-Reichweite x12 km (0,40 R-Hex)
Bewegung (Raum-Bewegung), BP-5
1 RRD = 60 Sekunden,
Turmpunkte x36,
Hangarpunkte & Frachtraum & Tank x100 000
Energie-Faktor x32,
Offiziere x6, Crew x81, Passagiere x2 500,
Automatische Handlungen 36 + T-Lvl,
Preis x 100 000,

TP (Treffer-Punkte) sind das Maß an Schaden, wie viel etwas maximal verkraften kann, bevor es völlig ausfällt. Es gibt dabei
L-P = Lebenspunkte und AU-P = Ausdauer-Punkte bei Lebewesen (weich)
TP Struktur = Rumpfstruktur des Fahrzeuges (hart)
TP Panzerung = Stärke der Panzerung eines Fahrzeuges (hart)
TP Panzerung = Stärke einer Rüstung (hart oder weich)
TP Schild = Stärke eines Schutzschildes

RK (Rüstungsklasse) ist das Maß an Schaden, welcher nicht durchschlägt. Alles was diesen Wert übersteigt wird auf die Panzerung und dann auf die Struktur weitergeleitet.

Bei Waffenschaden wird die Anzahl der Würfel PRO Schadensart erhöht. Auch wenn eine Waffe 2 mal dieselbe Schadensart besitzt wird diese in beiden gesteigert.

Bewegung ist ein Hinweis für was diese Größe geeignet ist.
Infanterie-Bewegung arbeitet mit AKP (Aktionspunkten) und kleinen Kampf-Feldern
Fahrzeug-Bewegung arbeitet mit Fahrzeug-Aktionen und BP (Bewegungspunkten) und relativ Großen Boden-Feldern.
Raum-Bewegung arbeitet mit Fahrzeug-Aktionen und BP, sowie mit immens großen Feldern im Leerraum.

Turmpunkte bestimmen die Größe einer Waffe, sowie ob diese in einen Turm hinein passt oder nicht.
Hangarpunkte bestimmen die Größe die ein Ding benötigt um in eine Hangar zu passen, als auch wie groß ein Hangar ist.
Frachtraum bestimmt nicht die Größe, sondern die Menge an einlagerbarem Zeug. (gemessen in m³)
Tank bestimmt die Größe des Tankvolumens. Sowohl Inhalt, als auch Tankpunkte. Der Verbrauch steigt je größer ein FZG ist (Energie-Faktor), aber letztendlich wird klar. Große FZGs halten länger durch und mit kleinen FZGs scouten ist Spritsparend.

Offiziere sind diejenigen welche eigene Fahrzeugaktionen durchführen können. Diese Plätze sind wertvoll.
Crew wird für automatische Handlungen benötigt. Pro 10% der nicht aktiv eingesetzten Crew wird auch die Anzahl der Automatischen Handlungen um 10% gesenkt.
Passagiere sind zusätzlich zu Offizieren & Crew mitgenommene Personen die nichts tun können als ihr Leben zu genießen oder als Infanterist eingesetzt werden. In seltenen Fällen ersetzen sie fehlende Personen der Crew oder der Offiziere.

Automatische Handlungen sind Aktionen, welche das Fahrzeug mit schlechten Grundwerten durchführt (im Kampf erklärt)

8.4. QUALITÄTs-Level

Maximal 1 Qualitäts-Stufe wählbar, Nicht additiv.

(bei Fertigkeit +1 darf statt dessen ein Malus um 1 verringert werden)

-2) Schrott (Technik SG = 10)

**WM-2 (Fertigkeit), Waffenschaden -2 (pro Würfel), TP (alle) -50%
Glückswurf gegen Probleme SG 20, Modifikationen -1, Preis x 1/10**

-1) Schlecht (Technik SG = 15)

**WM-1 (Fertigkeit), Waffenschaden -1 (pro Würfel), TP (alle) -20%
Glückswurf gegen Probleme SG 10, Preis x 1/3**

0) Standard (Technik SG = 20)

Keine Veränderung an den Werten.

Glückswurf gegen Probleme SG 5, Preis x1

+1) Gut (Technik SG = 25)

**WM+1 (Fertigkeit), Waffenschaden +1 (pro Würfel), TP (alle) +20%
Glückswurf gegen Probleme SG 3, Modifikationen/Modul +1, Preis x 3**

+1) Trainings-System (Technik SG = 25)

Die min Fertigkeit wird auf 0 gesenkt, Preis x 3

+1) Miniatur I (Technik SG = 25)

**Die Größe wird halbiert (Turm-Punkte, Hangar-Punkte, Frachtraum,
Tank Volumen) x1/2, Modifikationen +1, Preis x 3**

**+1) Kompliziert (Technik SG = 25) min Fertigkeit +2
Modifikationen +2 ODER Module +2, Preis x3**

+2) Ausgezeichnet (Technik SG = 30)

**WM+2 (Fertigkeit), Waffenschaden +2 (pro Würfel), TP (alle) +50%
Glückswurf gegen Probleme SG 1, Modifikationen/Module +2, Preis x 10**

+2) Miniatur II (Technik SG = 30)

**Die Größe wird gedrittelt (Turm-Punkte, Hangar-Punkte, Frachtraum,
Tank Volumen) x1/3, Modifikationen +1, Preis x 10**

+3) Herausragend (Technik SG = 35)

**WM+3 (Fertigkeit), Waffenschaden +3 (pro Würfel), TP (alle) +100%
Glückswurf gegen Probleme SG 0, Modifikationen/Module +3, Preis x 30**

+3) Miniatur III (Technik SG = 35)

**Die Größe wird geviertelt (Turm-Punkte, Hangar-Punkte, Frachtraum,
Tank Volumen) x1/4, Modifikationen +1, Preis x 30**

+4) Göttlich (Technik SG = 40)

**WM+4 (Fertigkeit), Waffenschaden +4 (pro Würfel), TP (alle) +200%
Glückswurf geg. Probleme SG -5, Modifikationen/Module +4, Preis x 100**

+4) Miniatur IV (Technik SG = 40)

**Die Größe wird gefünftelt (Turm-Punkte, Hangar-Punkte, Frachtraum,
Tank Volumen) x1/5, Modifikationen +1, Preis x 100**

8.5. MODIFIKATIONEN**8.5.A. Modifikationen Nahkampf-Waffen**

1) höherer Tech Lvl (max W12, max 1 Würfel & 1 Bonus-Verbesserung)

1a) benötigt Munition!

T-Lvl +1 Schaden W[X] Bonus +1

T-Lvl +3 Schaden W[X] Bonus +2, min Fertigkeit+1

T-Lvl +5 Schaden W[X] Bonus +3, min Fertigkeit+2

1b) ohne Munitionsbedarf

T-Lvl +2 Schaden W[X+2] Bonus +0, min Fertigkeit+1

T-Lvl +4 Schaden W[X+4] Bonus +0, min Fertigkeit+2

2) verkleinern Preis +2 Cr min Fertigkeit +1

2a) Turm-P -1 Reichw -1 Schaden W[X] Bonus -1 AKP-K +0

2b) Turm-P -2 Reichw -1 Schaden W[X] Bonus -1 AKP-K +0

2c) Turm-P -3 Reichw -1 Schaden W[X-2] Bonus -0 AKP-K -1

2d) Turm-P -4 Reichw -1 Schaden W[X-2] Bonus -0 AKP-K -1

3) vergrößern Preis +5 Cr min fertigkeit +2

3a) Turm-P +1 Reichw +0 Schaden W[X] Bonus +1 AKP-K +0

3b) Turm-P +2 Reichw +0 Schaden W[X] Bonus +1 AKP-K +0

3c) Turm-P +3 Reichw +1 Schaden W[X+2] Bonus -0 AKP-K +1

3d) Turm-P +4 Reichw +1 Schaden W[X+2] Bonus -0 AKP-K +1

3e) Turm-P +5 Reichw +1 Schaden W[X] Bonus +2 AKP-K +1

4) Munitions-System integriert

Die Waffe verfügt über Munition für [T-Lvl] x1 Angriffe. Preis +0 Cr

4a) Munition [T-Lvl] x2 Angriffe Preis +5 Cr x [T-Lvl]

4b) Munition [T-Lvl] x4 Angriffe Preis +10 Cr x [T-Lvl]

4c) Munition [T-Lvl] x8 Angriffe Preis +15 Cr x [T-Lvl]

4d) Munition [T-Lvl] x15 Angriffe Preis +20 Cr x [T-Lvl]

5) zusätzliche Schadensart (Benötigt Munition! Oder WM-2)

1 zusätzlicher Würfel mit eigener Schadensart. WM-1

Preis +20 Cr x [T-Lvl] min Fertigkeit +2

6) zusätzliche Effekte (Benötigt Munition!)

1 zusätzlicher Effekt des Treffers wird eingefügt. WM-1

Preis +var Cr x [T-Lvl] min Fertigkeit +1

7a) Wurf-Waffe, Preis +0 Cr (min ST [Turm-P x 2], WM -4 pro Punkt)

Die Waffe eignet sich als Wurfwaffe. min Fertigkeit+2

**Reichweite [ST x10 - Turm-Punkte x2] m „Infanterie“
20 Felder „Fahrzeuge“**

7b) aerodyn. Wurf-Waffe, Preis +20 Cr x [T-Lvl] T-Lvl min 4

Die Waffe ist durch Technik flugfähig. Nahkampf WM-2

**Reichweite [ST x20 - Turm-Punkte x4] m „Infanterie“
[50 - Turm-Punkte] Felder „Fahrzeuge“**

8) Bombe

Die Waffe vernichtet sich selbst und verursacht dadurch ihren Schaden. Sie erhält 1 mal „zusätzliche Schadensart“ und einen Explosionsradius. Der Schaden ist um eine Kategorie höher (+1W[X] jede Schadensart). Voller Schaden Feld „null“, Halber Schaden 1W[X] m Radius, drittel Schaden in +1W[X]m, Viertel Schaden in +1W[X]m. (X = Würfelzahl des Schadenswürfels) Preis 2 Cr x [T-Lvl]

9) Kettenwaffe / Peitsche

Die Waffe ist sehr Beweglich und daher schwerer zu führen, aber auch schwerer aus zu weichen oder ein zu schätzen. WM-1, aber Reichweite +1. ein „Fumble“ führt zu einem Zusätzlichen Eigentreffer mit normalem Schaden und erlaubt eine Abwehr gegen SG20 Preis 5 Cr x [T-Lvl]

10) Martialisch / Verstärkter Schaden

Die Waffe erhält einen Bonus von +1 pro Würfel zusätzlich, aber auch einen WM-1 und ein min Fertigkeit+1. Diese Modifikation ist mehrfach wählbar. Preis +10 Cr x [T-Lvl]

11) Weich

Die Waffe verursacht W[X-2] Schaden und der T-P/L-P Schaden ist auf 1 TP limitiert. AU-P-Schaden darf höher sein. Preis „nur AU-P“ + 0 Cr

12) Magische Waffe

Die Waffe basiert nicht auf Wissenschaft und Technik, sondern auf Magie T-Lvl max 1. Sie muss vor einem Kampf mit 1 M-P aufgeladen werden und kann dann von jedem benutzt werden. Einmal leer Dauert das Nachladen ein 15 Minuten Ritual. Min Fertigkeit +3, Preis +100 Cr x [T-Lvl]

Erläuterungen Nahkampf Waffen.

Waffen, welche zu mehr als einer Fertigkeit gerechnet werden können diese auch jeweils benutzen. Z.B. kann ein Bastardschwert ein ODER zweihändig benutzt werden. (Üblicherweise ist die 2 Hand-Art erleichtert WM+1)

Nich als „Wurf-Waffe“ ausgelegte Nahkampf-Waffen können mit WM-2 und halber Wurf-Waffen-Reichweite geworfen werden.

Reichweite [ST x5 – Tum-Punkte]m „Infanterie“
10 Felder „Fahrzeuge“

Flugfähige Wurf-Waffen sind in erster Linie Wurf-, und erst in zweiter Linie Waffen.

13) Parade-Waffe / Schild

Die Waffe ist zum Parieren geeignet und gilt entweder als Abwehr-Waffe mit der Möglichkeit Schaden zu machen ODER als Schild, welches besser abwehrt aber leichten Schaden macht. SP x2 (Stresspunkte) entsprechend Größe. Min Fertigkeit +1, Preis +2 Cr x [T-Lvl]

8.5.B. Modifikationen Fernkampf-Waffen**1) Munitions basierend (T-Lvl min 2) min Fertigkeit +1**

Die Waffe verfügt über ein Magazin von

[5 + Turmpunkte + T-Lvl – Maximalschaden (Primär)] Schuss.

1a) Projektil-Munition. (T-Lvl min 2)

Schaden $W[X+2]$, Munition Preis $[\text{Max-Schaden} \times \text{T-Lvl} \times \text{Kateg.}] / 10$ pro Schuss. Munition kann Spezialfunktionen erhalten. Kostet aber dann das 3 fache (9 fache / 27 fache). Preis $+1 \text{ Cr} \times [\text{T-Lvl}]$

1b) Energie-Versorgung (T-Lvl min 3)

Die Waffe/Magazin kann über einen Externen Ladeanschluss aufgeladen werden. Pro E sind 100 TP Maximalschaden möglich.

Preis $+3 \text{ Cr} \times [\text{T-Lvl}]$

1c) Hybrid Versorgung (T-Lvl min 4)

Es werden sowohl ein Munitions als auch ein Energie-Magazin benötigt.

Pro E sind 200 TP Maximalschaden möglich.

Munition kostet $[\text{Maximalschaden} \times \text{Kategorie}] / 500$

Besitzt zusätzliche Schadensart „Hitze“ mit $W6$ Schaden

Preis $+10 \text{ Cr} \times [\text{T-Lvl}]$

1d) Magisch (T-Lvl max 1)

Schaden $W[X+2]$, 1 M-P pro Schuss, Preis $+100 \text{ Cr} \times [\text{T-Lvl}]$

2) Tech Level Anpassung (Preis +0 Cr)

Pro Würfel den ein Waffenschaden besitzt wird sowohl die Würfelaugen-zahl, als auch der feste Bonus erhöht.

2a) höherer Tech-Level (max 1 Bonus-Schaden wählbar)

T-Lvl +1 Schaden $W[X]$ Bonus +1

T-Lvl +3 Schaden $W[X]$ Bonus +2, min Fertigkeit+1

T-Lvl +5 Schaden $W[X]$ Bonus +3, min Fertigkeit+2

2b) höherer Tech-Level (max $W12$, max 1 Würfelverbesserung wählbar)

T-Lvl +2 Schaden $W[X+2]$ Bonus +0, min Fertigkeit+1

T-Lvl +4 Schaden $W[X+4]$ Bonus +0, min Fertigkeit+2

(T-Lvl Erhöhung a & b werden addiert)

3) Größenanpassung (Preis + [Maximalschaden] Cr)

Mini-Pistole / Pistole / Karabiner / Gewehr / Schwere Waffe „I“

Mini / klein / leicht / standard / schwer / groß / maxi Geschütz „II+“

3a) Verkleinerung min Fertigkeit +1

Turm-P -1 Reichweite -20 Schaden Bonus -1, AKP-K+0

Turm-P -2 Reichweite -40 Schaden Bonus -1, AKP-K+0

Turm-P -3 Reichweite -60 Schaden $W[X-2]$, AKP-K-1

Turm-P -4 Reichweite -80 Schaden $W[X-2]$, AKP-K-1

3b) Vergrößerung min Fertigkeit +2

Turm-P +1 Reichweite +50 Schaden $W[X]$ Bonus +1, AKP-K+0

Turm-P +2 Reichweite +100 Schaden $W[X]$ Bonus +1, AKP-K+0

Turm-P +3 Reichweite +150 Schaden $W[X+2]$ Bonus -0, AKP-K+1

Turm-P +4 Reichweite +200 Schaden $W[X+2]$ Bonus -0, AKP-K+1

Turm-P +5 Reichweite +250 Schaden $W[X]$ Bonus +2, AKP-K+1

4) Feuermechanismus

Statt Einzelschuss-Systemen wird ein anderer Feuermechanismus verwendet, der entweder mehr Munition verbraucht, größere Reichweite hat, mehr Schaden Verursacht, oder eine Waffe einer größeren Kategorie beinhaltet. Maximal 1 Feuermechanismus ist erlaubt.

4a) Halbautomatik Einzelschüsse 3 stk Preis +5 Cr x [T-Lvl]

H-Auto FST [3 Schuss] (Akp-Kosten+1), Reichweite +0

Min Fertigkeit +1, min-T-Lvl 2

4b) Vollautomatik Feuerstoß [4 Schuss] Preis +10 Cr x [T-Lvl]

Salve (1W6+6 Schuss) (Akp-Kosten+1), Reichweite -20

Min Fertigkeit +2, min-T-Lvl 2

4c) Variomatik Einzel /Feuerstoß Preis +20 Cr x [T-Lvl]

H-Auto FST / Salve (Akp-Kosten+1), Reichweite -20

Min Fertigkeit +3, min-T-Lvl 2

4d) Sniper Einzelschüsse 1 Stk Preis +30 Cr x [T-Lvl]

Reichweite +100 (Akp-Kosten+1),

Schaden W[X+2] (max W12)

Min Fertigkeit +1, min-T-Lvl 2

4e) SF-Sniper Einzelschuss 3 Stk (Akp-Kosten+1), Preis +50 Cr x [T-Lvl]

H-Auto FST 3 STK (Akp-Kosten+2),

Reichweite +80, Min Fertigkeit +4, min-T-Lvl 4

4f) Große Waffe Einzelschuss Preis +100 Cr x [T-Lvl]

Schaden [Y+1] W[X], (Akp-Kosten+1), WM-2

Min Fertigkeit +4, min-T-Lvl 4

5) Mehr Munition

Größere Magazine, andere Munitionszuführung u.ä. können prinzipiell so konstruiert werden, dass sie mehr als 1 mal gewählt werden können. Hierbei wird die zusätzliche Munition auf die Munition der Standard-Waffen berechnet und die einzelnen Bonies zusammen addiert. (2 mal Munition x5 ist nicht Mun x25 sondern nur x10)

5a) Munition x2 Preis +1 Cr x [T-Lvl]

5b) Munition x3 Preis +2 Cr x [T-Lvl]

5c) Munition x4 Preis +3 Cr x [T-Lvl]

5d) Munition x5 Preis +4 Cr x [T-Lvl]

5e) Munition [Endlosgrurt] Preis +5 Cr x [T-Lvl]

5f) Munitionsrucksack mit Zuführ-System Preis +20 Cr x [T-Lvl]

Munition x50 + 500 Schuss

6) zusätzliche Schadensart

1 zusätzlicher Würfel mit eigener Schadensart. W6 (wird modifiziert)

Reichweite -20, WM-1 (Angriff) min Fertigkeit +2

Preis +20 Cr x [T-Lvl]

7) zusätzliche Effekte

1 zusätzlicher Effekt des Treffers wird eingefügt, min Fertigkeit +1

Preis +var Cr x [T-Lvl]

8) Explosion im Zielgebiet min Fertigkeit +1

Zusätzlich zum normalen Schaden am Ziel wird die direkte Umgebung mit angegriffen. Primär bei „Null“, Explosions-Radius bei +1W# Felder 1/2, bei +2W# 1/3, bei +3W# 1/4

8a) harmlose Explosion (Preis +0 Cr)

Primärschaden (1/2 Schaden) Flächenschaden 1/2 & 1/3

Explosions-Radius = 1W4 „Infanterie-Felder“

1 „Fahrzeug-Feld“

0 „Raum-Felder“

8b) starke Explosion (Preis +5 Cr x [T-Lvl])

Primärschaden (bleibt gleich) Flächenschaden x1/2

Explosions-Radius = 1W4 „Infanterie-Felder“

1 „Fahrzeug-Feld“

0 „Raum-Felder“

8c) große Explosion (Preis +5 Cr x [T-Lvl])

Primärschaden (bleibt gleich) Flächenschaden 1/2 & 1/3 & 1/4

Explosions-Radius = 1W10 „Infanterie-Felder“

1W4 „Fahrzeug-Felder“

1 „Raum-Feld“

9) Mehrfacher Feuermechanismus / Lauf

Diese Feuermechanismen sind parallele aufgebaut und sollen gleichzeitig feuern. Das vergrößert natürlich den Munitionsverbrauch. Die Mindestmunition wird nicht durch „mehr Mun“ multipliziert. WM-1.

EZ (Einzelschuss) feuert zusätzliche Schüsse auf ein Ziel ab. Diese treffen dann jeweils mit WM-2 (WM-4 / WM-6)

Halbauto feuert zusätzliche Schüsse ab (EZ & HA-FST) bei Einzelschuss (s.o.) und Halbauto Feuerstoß (Feuerstoß-Regel).

Vollauto feuert zusätzliche Schüsse ab (FST & SAL) bei Feuerstoß und Salve (Feuerstoß & Salven-Regel)

9a) Doppel-Feuersystem. (Preis +10 Cr x [T-Lvl]) min Fertigkeit +1

Feuert 1 zusätzliche Schuss ab (EZ +1/ HA-EZ +1, HA-FST +1 / FST +1, SAL +1) Minimum Mun =2

9b) Trippel-Lauf-System (Preis +30 Cr x [T-Lvl]) min Fertigkeit +2

Feuert 2 zusätzliche Schüsse ab (EZ +2/ HA-EZ +2, HA-FST +2 / FST +2, SAL +2) Minimum Mun =3

9c) Quaddro-Lauf-System (Preis +100 Cr x [T-Lvl]) min Fertigkeit +3

Feuert 3 zusätzliche Schüsse ab (EZ +3/ HA-EZ +3, HA-FST +3 / FST +3, SAL +3) Minimum Mun =4

9d) Drehlauf-System (Preis +300 Cr x [T-Lvl]) min Fertigkeit +4

Feuert 1W6 zusätzliche Schüsse ab (EZ + [1W6]/ HA-EZ +1W6, HA-FST +1W6 / FST +1W6, SAL +1W6)

Verursacht etwas weniger Schaden W[X-2]

Hat mehr Munition im Rucksack-Pack, Mun + 100 Schuss

10) Geringer Schaden

Schaden W[X-2], Munition +5 (vor der Multiplikation)

Preis +0 Cr

8.5.1. Schaden-Zusatz-Effekte**Non-Lethal, Preis +0 Cr x [T-Lvl]**

Der gewürfelte Schaden wird bei AU-P bleibt normal und richtet maximal 1 L-P/ T-P Schaden an. „Nur AU-P“

Rüstungs-Durchdringung, Preis +10 Cr x [T-Lvl]

Durchschlag = normaler Schadenswürfel dafür Schaden W[X-2]

Schutzschilde Schützen mit ihrem T-Lvl vor dem Durchschlag.

Übertrifft der „Durchschlag“ die Rüstung wird der Schaden nicht um die Rüstung/Panzerung (sondern nur „Härte“) vermindert.

Paralyse-Lebewesen, Preis +0 Cr x [T-Lvl]

Der gewürfelte Schaden wirkt bei AU-P-Schaden x1 und richtet maximal 0 L-P/T-P Schaden sowie [Kateg] Punkt AKP-Verlust (1h) an, wenn die Rüstung durchdrungen wird.

Ionisierung-Roboter, Preis +0 Cr x [T-Lvl]

Der gewürfelte Schaden wirkt bei AU-P-Schaden x0 und richtet maximal 1 L-P/T-P Schaden sowie WM-[[Kateg]W4](1h) an, wenn die Rüstung durchdrungen wird. (bei WM-10 fällt der Roboter aus.)

Explosionsradius, Preis +5 Cr x [T-Lvl]

+1m Radius, Munitions-Verbrauch x2	100% Schaden
+2m Radius, Munitions-Verbrauch x5	100% Schaden
+3m Radius, Munitions-Verbrauch x10	100% Schaden

Langreichweite, Preis +2 Cr x [T-Lvl]

Reichweite +50

Giftwirkung, Preis +3 Cr x [T-Lvl]

Schaden W[X-2], plus Giftwirkung SG 20, 1 Attribut -1W4 bei min 1 L-P Schaden.

Markierend, Preis +0 Cr

Bei normalem Treffer ist das Ziel „Markiert“ und wird um WM+4 entdeckt/gesehen/geortet.

Zurück stoßend, Preis +0 Cr

Das (gleiche Kategorie) Ziel wird bei einem Normalen Treffer um 1m pro angefangenen 4 Schadenspunkte zurück geworfen und stürzt zu Boden. RTW ST SG [max Schaden +5] oder [Meisterwillkür]

Spezialmunition möglich +0 Cr

Nicht die Waffe verursacht Zusatzeffekte sondern die Munition.

Munition mit 1 Zusatzeffekt kostet das 3 Fach, mit 2en das 10 Fache.

(dieser Vorteil ist bei Projektil Munition schon vorhanden, kann aber für Hybrid nachgerüstet werden)

8.5.C. Modifikationen Ausrüstungsteil – gleich bleibend**1) höherer Tech-Level, Preis +1 Cr x [T-Lvl]****T-Lvl +1 Handlich (geringes Gewicht 50%)****T-Lvl +2 klein und sehr leicht (sehr geringes Gewicht 10%)****T-Lvl +3 Miniatur (1% Gewicht)****2) Multifunktional, Preis +2 Cr x [T-Lvl]****Eine weitere irrelevante gleich bleibende Funktion kann hinzu gefügt werden.****3) Computerisiert, Preis +1 Cr x [T-Lvl]****T-Lvl min 4. Es können Parameter verändert werden.****4) Klapp-System, Preis +2 Cr x [T-Lvl]****Das Gerät kann auf und zu geklappt werden und ist im geschlossenen Zustand besser geschützt.****5) ist als „Schmuck“ getarnt, Preis +10 Cr x [T-Lvl]****Bei genauer Untersuchung (1 RD) wird die Funktion klar, aber ansonsten wird es als Schmuck missinterpretiert.****6) Energie sparend und lange durchhaltend, Preis +3 Cr x [T-Lvl]****Das Gerät hat eine Laufzeit von [T-Lvl]² Tagen.****7) Kompatibles Steck-System, Preis +0 Cr****Das Gerät kann mit andere Geräten, Waffen, Rüstungen oder Fahrzeugen verbunden werden. (z.B. Waffen-Unterlauf-Lampe)****8) Kindersicher, Preis +0 Cr****Das Gerät ist robust und besteht aus biologisch verträglichen Komponenten und ist Verschlucksicher.****9) Hausfrauen Fest, Preis +10 Cr x [T-Lvl]****Putzen, unter Wasser setzen, umwerfen, drauf stehen.... Alles keine Problem. Haltbar und gut gepanzert TP 20, RK Ballistik 4 TP-Panzerung 20****10) spezielles Design, Preis +1 Cr x [T-Lvl]****10a) modisch Es sieht toll aus. Kann bestimmt ganz viel denn man sieht ja, das es gut durchgestylt ist.****10b) martialisch Es ist häßlich und voller Nieten und Klingen.****Bestimmt kann man es als improvisierte Waffe verwenden.****10c) tuffig oh ist das süß! Fluffig plüschig weich ..zum Schmusen****10d) elegant Die Linienführung ist aerodynamisch und edel****10e) funktional klare Funktionalität bei stark begrenzter Eleganz****10f) feminin Speziell für Frauen und Handtaschen konzipiert****10g) militärisch Tarnfarben, korrekt Beschriftet. Klar definiert!****10h) billig Weichplastgehäuse, das muss günstiger sein!**

8.5.D. Modifikationen Ausrüstungsteil - Fertigkeit

1) höherer Tech-Level, Preis +1 Cr x [T-Lvl]

T-Lvl +1 Handlich (geringes Gewicht 1/2)

T-Lvl +2 klein und sehr leicht (sehr geringes Gewicht 1/3)

T-Lvl +3 Miniatur (1/4 Gewicht)

2) Multifunktional, Preis +2 Cr x [T-Lvl]

Eine zusätzliche irrelevante gleich bleibende Funktion kann hinzu gefügt werden.

3) Computerisiert, Preis +1 Cr x [T-Lvl]

T-Lvl min 4. Es können Parameter verändert werden. Daten-Interface ist integriert und kann an Computer / Cyberware übermitteln.

4) Klapp-System, Preis +2 Cr x [T-Lvl]

Das Gerät kann auf und zu geklappt werden und ist im geschlossenen Zustand besser geschützt. (Stresspunkte Schaden x 1/2)

5) ist als „Schmuck“ getarnt, Preis +10 Cr x [T-Lvl]

Bei genauer Untersuchung (1 RD) wird die Funktion klar, aber ansonsten wird es als Schmuck missinterpretiert.

6) Energie sparend und lange durchhaltend, Preis +3 Cr x [T-Lvl]

Das Gerät hat eine Laufzeit von [T-Lvl]² Tagen.

7) Kompatibles Steck-System, Preis +0 Cr

Das Gerät kann mit andere Geräten, Waffen, Rüstungen oder Fahrzeugen verbunden werden. (z.B. Waffen-Unterlauf-Lampe)

8) Verbesserte Anwendung

Es wird deutlich leichter eingesetzt als normale Varianten davon.

Verwendungs-AKP = 4, Preis +1 Cr x [T-Lvl]

Verwendungs-AKP = 3, Preis +10 Cr x [T-Lvl]

Verwendungs-AKP = 2, Preis +100 Cr x [T-Lvl]

9) Automatische Anwendung

Der Bonus ist an eine Handlung gebunden und gibt nur dieser Handlung den Bonus, statt auf die Fertigkeit allgemein zu wirken. (z.b. Laserpointer an einer Waffe) Der Bonus WM wird auf +1 gesenkt, kostet aber keine AKP.

10) Robott-System

Das System verfügt über eine Robot-KI, welche die Fertigkeit beherrscht mit Fertigkeit WM+ [T-Lvl]. Es benötigt dafür aber länger (Doppelte Zeit) wenn es das alleine tut. Zusätzlich kann es statt dessen seinen Bonus auch einem Bediener geben. Preis +200 Cr x [T-Lvl], min T-Lvl 4

11) magischer Talisman,

Für Magier sind Talismane Wertvoll, denn sie helfen beim Umgang mit Magie. Diese Talismane werden in einem [1 bis Fertigungs-Stufe] h dauernden Ritual (SG 20) verzaubert und an einen Zweck gebunden. Hierbei benötigt gilt $[WM+]^2$ h.

WM+1 = 1h = 1 Stufe

WM+2 = 4h = 4 Stufen

WM+3 = 9h = 9 Stufen

WM+4 = 16h = 16 Stufen

Höhere WMs sind so einfach nicht zu erschaffen

Der M-P welcher eingebunden wird, muss regelmäßig erneuert werden, ansonsten löst sich der Bonus nach [Stufe] Tagen auf. Die Kosten sind Ritualkomponenten.

Lang anhaltende Fokies sind 10 mal so aufwendig (SG 25) und halten [Stufe] W6 Tage.

Permanente Artefakt Fokies sind 100 mal so aufwendig (SG 30) und es wird schwer sein die 100 MP zusammen zu bekommen.

Kosten für Ritualkomponenten

WM+X für einen spezifischen Zauberspruch. Preis +1 Cr, M-P 1

WM+X für eine Zauber-Gruppe (Heilung /Kampf....). Preis +5 Cr, M-P 1

WM+X für eine Magische Fertigkeit. Preis +25 Cr, M-P 1

WM+X für Magie allgemein. Preis +125 Cr, M-P 1

Kaufpreis für permanente Gegenstände inklusiv aller Kosten

WM+X für einen spezifischen Zauberspruch. Preis +200 Cr

WM+X für eine Zauber-Gruppe (Heilung /Kampf....). Preis +1000 Cr

WM+X für eine Magische Fertigkeit. Preis +5000 Cr

WM+X für Magie allgemein. Preis +25000 Cr

8.5.E. Modifikationen Rüstung

1) höherer Tech Lvl, Preis +0 Cr (vor den Modulen Addiert)

T-Lvl +1, RK+1 in 1 Schadensart

T-Lvl +2, RK+1 in 2 Schadensarten

T-Lvl +3, RK+1 in 3 Schadensarten

T-Lvl +4, RK+1 in allen Schadensarten

2) angepasst an 1 Person, Preis +10 Cr x [T-Lvl] min Fertigkeit -1

Ein WM-Malus wird um 1 verringert.

3) variabel (T-Lvl min 4), Preis +20 Cr x [T-Lvl] min Fertigkeit +1

Die Rüstung kann unterschiedlichen Rassen angepasst werden, was 1 min dauert und eine Probe auf Rüstungen SG 20 bedarf.

4) Vario-Nano (T-Lvl min 6), Preis +100 Cr x [T-Lvl] min Fertigkeit +2

Die Rüstung baut sich um und kann „offen“ getragen werden was alle WM & AKP Malies halbiert. Im Notfall baut sie sich innerhalb von 1 RD auf und schützt dann in der folgenden RD.

5) getarnt, min Fertigkeit +1

Auf den ersten Blick scheint es normale Kleidung zu sein und sie muss genauer unteruscht werden (5 AKP) um sie als Rüstung zu erkennen.

Leichte Rüstung, TP-Panzerung x1/2, Preis +20 Cr x [T-Lvl]

Standard Rüstung, TP-Panzerung x1/2, Preis +50 Cr x [T-Lvl]

Schwere Rüstung, TP-Panzerung x1/2, Preis +200 Cr x [T-Lvl]

6) Besonders Leicht, Preis +10 Cr x [T-Lvl]

Die Rüstung ist konzipiert um damit zu Fliegen oder zu schweben.

Der WM (Körper) wird nicht verdreifacht.

7) Externes LEH, (T-Lvl min 3), Preis +10 Cr x [T-Lvl] min Fertigkeit +1

Die Rüstung ist Vakuum dicht und verfügt über Anschlüsse externe LEH-Module zu verwenden.

8) Eskoskelett, (T-Lvl min 4), min Fertigkeit +1

Künstliche Muskeln erlauben mehr zu tragen und Stärker zu sein. Leider macht es den Träger auch Langsamer und schwerfälliger.

Einfach ST+1, GE-2, Tragfähigkeit +5 kg, Preis +20 Cr x [T-Lvl]

Standard ST+2, GE-2, Tragfähigkeit +10 kg, Preis +50 Cr x [T-Lvl]

Verbessert ST+2, GE-1, Tragfähigkeit +10 kg, Preis +100 Cr x [T-Lvl]

Schwach ST+1, GE-1, Tragfähigkeit +5 kg, Preis +50 Cr x [T-Lvl]

Stark ST+3, GE-2, Tragfähigkeit +15 kg, Preis +100 Cr x [T-Lvl]

9) Harte Rüstung, min Fertigkeit +1

Alle 4 RK werden um +1 Erhöht. (nur 1 mal wählbar) Reparatur SG steigt um +2, B-AKP +1, Preis +50 Cr x [T-Lvl]

8.5.F. Modifikationen Fahrzeug / Raumschiff

1) Tech-Level Anpassung, Preis +50 Cr

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter. Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“ Lenk- oder andere Hilfen, als auch Autopilot kann das beste oder eines mit niedrigerem T-Lvl gewählt werden. Der „Hilfen“ Bonus ist KEIN Qualitäts-Bonus, sondern ein Bediener-Bonus.

T-Lvl =1	BP-2, (Ein T-Lvl unter 2 darf gebaut werden) Crew x2
T-Lvl =3	BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)
T-Lvl =4	BP+1, Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
T-Lvl =5	BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)
T-Lvl =6	BP+2, Lenkhilfen WM+2 (Pilot)
T-Lvl =7	BP+3, TP (alle) +50%
T-Lvl =8	BP+3, Hilfen WM+2 (Sensor / Waffen / Technik)
T-Lvl =9	BP+4, Lenkhilfen WM+3 (Pilot)
T-Lvl =10	BP+4, TP (alle) +100%

2a) Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad, Preis +0 Cr ,

Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2

Preis +10 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1,

(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

Walker-FZG BP+0, Geländetyp Walker, bis zu [T-Lvl] /2 Arme inbegriffen

T-Lvl min 3, Preis +10 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +2

Wasser FZG Boot / Schiff, BP-3, Tank-Verbrauch x1/10, Preis +0 Cr

Luftkissen-FZG BP+0, Geländetyp Luftkissen, „ist recht laut“

T-Lvl min 3, Preis +5 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1

2b) Fahrzeug-Art Schwebler (Preisfaktor x2)

Ballon-FZG BP-4, Geländetyp Schwebler, „ist recht leise“, Preis +0 Cr

Hubschrauber BP+0, Geländetyp Schwebler, Felder pro BP = 3 Renn [2x#],

T-Lvl min 3, Preis +10 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1

Vektor-Lifter BP+0, Geländetyp-Schwebler, Felder pro BP = 4 Renn [2x#],

T-Lvl min 4, Preis +20 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +2

A-Grav-Schwebler BP-2, Geländetyp Schwebler, Felder pro BP = 3

Renn [2x#], T-Lvl min 4, Preis +30 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1

3c) Fahrzeug-Art Flugzeug (Preisfaktor x3)

(muss mindestens 1 BP bewegen mit vollen [x] Feldern oder abstürzen)

Leichtflugzeug BP-1, Geländetyp-Flugzeug, Fracht x1/10,

Preis +0 Cr, Felder pro BP = 3 Renn [3x#],

Propeller-Maschine BP+0, Geländetyp-Flugzeug, Fracht x1/2,

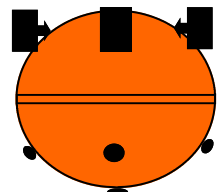
Preis +10 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1, Felder pro BP = 5

Renn [3x#],

Düsen-Maschine BP+0, Geländetyp-Flugzeug, Fracht x1/2,

T-Lvl min 3, Preis +20 Cr x [T-Lvl] Min-Fertigkeit +2

Felder pro BP = 10 Renn [3x#],



3d) Fahrzeug-Art Raumfahrzeug (Preisfaktor x5)

Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Offene Struktur, Nicht Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug, Module +2 (je), T-Lvl min 4, Preis +10 Cr x [T-Lvl]

**Geschlossene Struktur, Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug & Geländetyp Schwebler „Drehungen kosten das 2 fache“
5 Felder pro BP pro BP Geradeaus**

T-Lvl min 4, Preis +50 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1

Aerodynamisch, Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug & Geländetyp Schwebler & Geländetyp Flugzeug

„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

T-Lvl min 4, Preis +100 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +2

4) Renn FZG

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen), Preis +100 Cr x [T-Lvl]

Sehr schnell +2 Felder pro BP, WM-2 (Pilot/Waffen),

Preis +150 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1, T-Lvl min 3

Extrem schnell +3 Felder pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

Preis +200 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +2, T-Lvl min 4

5) Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer. (bei Kritischen Treffern fällt 1 zufälliges Modul aus)

EX-Modul Dopplung, erleichtert das „geentert“ werden durch offen liegende Module.

T-Lvl min 3, Preis +100 x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1

6) Cyber-Steuerung (+1 Cyber-Pilot)

Der Pilot steuert das Fahrzeug wie einen Teil seines Körpers und erreicht dadurch größere Effizienz. Dafür leidet er aber auch mit seinem Fahrzeug. Jedes Modul, welches ausfällt kostet den Piloten 1W6 AU-P.

Humanoide „Walker-FZG“ können klettern. Nur 1 Offizier darf zum „Cyber-Piloten“ werden. Min-Fertigkeit +1

Robot-Link +1 Fahrzeug-Aktion, WM+0 (Pilot / Waffen),

T-Lvl min 4, Robot-Hirn notwendig, Preis +0 Cr

Cyberimplantat-Link +2 Fahrzeug Aktionen, WM+1 (Pilot / Waffen)

T-Lvl min 4, Cyber-Implantat nötig, Preis +50 Cr x [T-Lvl]

Neurohelm-Link +3 Fahrzeug-Aktionen, WM+1 (Pilot / Waffen)

T-Lvl min 5, Lebewesen nötig, Preis +100 Cr x [T-Lvl]

Telepathischer Link +4 Fahrzeug-Aktionen, WM+2 (Pilot / Waffen)

T-Lvl min 6, Psioniker mit Telepathie & Suggestion notwendig.

Min Fertigkeit (Telepathie & Suggestion), Preis +200 Cr x [T-Lvl]

7) Zusatz Cockpit/Brücke

Verdoppelt die Menge an Offizieren & Cyberpiloten.

Preis +20 Cr x [T-Lvl] (Bei Mehrfach Wahl x2,x4,x8...)

8) Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)

Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl], T-Lvl min 4, Preis 50 x [T-Lvl]

Eine gesteuerte Drohne benötigt einen Fernlenker, der 1 Fahrzeugaktion zum Steuern benötigt, aber selbst 1 Fahrzeugaktion in der Drohne mit eigener Fertigkeit durchführen kann. Jede zusätzlich bediente Drohne bedeutet WM-2 auf alle Drohnen.

Eine selbstständige Drohne folgt den Grenzen ihrer Mission und wird diese wieder aufnehmen, wenn sie nicht mehr abgelenkt oder daran gehindert wird. Dabei zieht sie direkte Wege vor.

9) Organisch

Das Fahrzeug ist ein gezüchtetes Wesen. Die Panzerung gilt als „Weich“. Energie-Systeme und Waffen müssen entweder Kybernetisch implantiert sein, oder einem organischen Äquivalent entsprechen. Diese Fahrzeuge werden nicht „gebaut“, sondern „gezüchtet“, was durch Füttern und Betreuen, sowie Zeit und ärztliche Versorgung erfolgt.

T-Lvl nicht anwendbar. Preis +500 Cr., Min-Fertigkeit +1

10) Magisch

Das Fahrzeug benutzt nichts was wissenschaftlich erklärbar ist, sondern die nur schwer erklärbaren Kräfte des Okulten. Energie-Systeme und Waffen müssen entweder „eingebaut“, oder durch „magische Äquivalente“ ersetzt werden. Diese Artefakte werden zuerst gebaut und dann in großen Ritualen verzaubert.

T-Lvl nicht anwendbar. Preis +1000 Cr. Min-Fertigkeit +1

11) stark automatisiert

Das Fahrzeug ist darauf ausgelegt um mit wenig bis keine Crew aus zu kommen und generiert T-Lvl Automatische Aktionen OHNE Crew. Die Crew & Anderen Auto-Aktionen dürfen 1/2, 1/3, 1/4 oder Null gesetzt werden. T-Lvl min 4, Preis 50 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +1

12) Klappsystem mit mehr Platz für andere Größen

Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

Große Wesen = Passagiere / 2

Sehr große Wesen = Passagiere / 3

Extrem große Wesen = Passagiere / 4

Kleine Wesen = Passagiere x 2

Sehr kleine Wesen = Passagiere x 3

T-Lvl min 1, Preis 0 Cr

13) Verwendungs-Zweck

Jedes Fahrzeug kann in Hinsicht auf EINEN Verwendungs-Zweck konstruiert werden. Sie unterstützen dann die AUTOMATISCHEN Aktionen eines eng begrenzten Bereiches. Min-Fertigkeit +1

Aufklärer

WM+2 auf alle KOM Systeme (Auto-Proben)

Reichweite +50% von KOM, ECM & Sensor Systemen

WM+2 auf alle ECM Systeme (Auto-Proben)

Blockadebrecher

WM+2 auf Schildoperation (Auto-Proben)

Schild RK+1 alle

Panzerungs RK+1 alle

Kanonenträger

WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)

Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

Projektile-Waffen = Schwarzpulver Patronen, Ballistisch Kugeln,...

Hybrid-Waffen = Blaster, Plasma, Fusion, Gauss,...

Kurier

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

+1 BP

Passagier-Transporter

WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)

Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.

Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

Raketenträger

WM+2 auf alle Fernlenkwaffen (Auto-Proben)

Scout

WM+2 auf alle Scanner (Auto-Proben)

Reichweite +50% von Sensoren

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

Werft-System

WM+2 auf alle Traktoren und Greifarme (Auto-Proben)

WM+2 auf Reparatur-Systeme selbst (Auto-Proben)

WM+2 auf Reparatur-Systeme andere (Auto-Proben)

T-Lvl min 4, Preis [T-Lvl x 100 Cr]

14) große Variante, Preis +50 Cr x [T-Lvl]

Das Fzg ist größer und hat mehr Platz als andere seiner Art. Leider macht es dies aber auch schwerer zu Handhaben.

- A) groß, Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN), Min Fertigkeit „+1“, Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM-1 (Pilot)
- B) Sehr groß Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN), Min Fertigkeit „+2“, Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM-1 (Pilot)
- C) Extrem groß Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN), Min Fertigkeit „+3“, Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM-1 (Pilot)

15) kleine Variante, Preis +20 Cr x [T-Lvl]

Das FZG ist deutlich kleiner und kann etwas weniger als andere seiner Art. Dafür kann man davon deutlich mehr mitnehmen.

- A) Klein Hangar- /Turm-Punkte -25%, Min Fertigkeit „+1“, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)
Modul-1 (INTERN)
- B) Sehr klein Hangar- /Turm-Punkte -50%, Min Fertigkeit „+2“, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)
Modul-2 (INTERN)
- C) Extrem klein Hangar- /Turm-Punkte -75%, Min Fertigkeit „+3“, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)
Modul-3 (INTERN)

16) Haltbar, Preis +20 Cr x [T-Lvl]

Das Fahrzeug ist besonders Haltbar konstruiert und hat 4 zusätzliche SP (Stress-Punkte)

8.5.G. Lebewesen / Robotter

Starke Attribute werden am ende um +1 erhöht, und schwache Attribute um -1 gesenkt.

1) Attributs-Grundwerte ändern

[GE/GL/IN/KO/ST/WA/WI]. Diese Attribute dürfen nicht ein zweites mal durch diese Modifikation verändert werden. Min-Fertigkeit +1

1 Attribut 5 ,Preis +0 Cr

1 Attribut 6 ,Preis +50 Cr

1 Attribut 7 ,Preis +200 Cr

1 Attribut 8 ,Preis +450 Cr

1 Attribut 9 ,Preis +800 Cr

1 Attribut 10 ,Preis +1800 Cr

2) Tier

IN x 1/2. Das Wesen ist meist nicht intelligent genug um selbstständig klar zu planen, oder seinen Zustand als „Sklave“ zu hinterfragen. Technische/ Pilot Fertigkeiten sind auf [IN/2] Fertigungsstufen limitiert und alle Stufen darüber werden neutralisiert.

2 Talente & 4 Fähigkeiten sind erlaubt.

3) Charaktererschaffung (Rassen-Paket wählbar, kostet alle Modifikat.)

Das Wesen erhält (4) Talente und (4) Fähigkeiten entsprechend einer normalen Charaktererschaffung statt durch direkte Modifikation. Die Attribute und Fertigkeiten (1500 CEP Alter III) entsprechen dem einer normalen Charaktererschaffung.

Dafür ist das Wesen immer „rechtlos“ und „besitzlos“ und darf keine das betreffende Vorteile nehmen. Bei Qualitätsverbesserungen wird der WM+ und die Schadensverbesserung umgewandelt in erlaubte Talente.

WM+0 = Beruf, Rasse, Verhaltensweisen u.ä. ist erlaubt,

WM+1 = Bessere Attribute, u.ä. ist erlaubt.

WM+2 = Psionik u.ä. ist erlaubt.

WM+3 = Magische Fähigkeiten/Fertigkeiten, u.ä. ist erlaubt

WM+4 = Gestaltwandel u.ä. ist erlaubt

Preis +10 000 Cr

4) Fahrzeug

Ein normales Fahrzeug welches die Modifikation „Drohne“ hat wird um den Robotter Preis erweitert. Der Robotter verliert alle „Modulplätze“ nicht aber die restlichen Modifikationen. Preis +0 Cr Min-Fertigkeit +1

5) KI (künstliche Intelligenz) [4 Talente, -1 Talent, -X Talente Körper]

Der Robotter/Androide baut auf der Grundprogrammierung auf und kann lernen. Er erhält EP und kann diese zum Erlernen von Fertigkeiten verwenden. Sein Max-Fertigkeits-limit ist „unbegrenzt“. Kann Programmhirne „Kapern“ (wie die Androiden) Interface-Verbindung, Programmier-Probe. SG 25 Erfolgsvergleich, Opfer hat WM-4 während unter Kontrolle. Bleibt 1h pro Punkt über SG unter Kontrolle.

Preis +10 000 Cr. Min-

Fertigkeit +2

6) Teil-Cyborg**Anzahl der Externen Modulplätze +3****„hässlich“, WM-1 auf alle Fertigungsproben****B-AKP+1, LP +5, Preis +1000 Cr, Min-Fertigkeit +1****7) Voll Cyborg****Anzahl der Internen und Externen Modulplätze +5 je****„hässlich“, WM-2 auf alle Fertigungsproben****B-AKP+2, LP +20, Der Körper zählt als „hartes Ziel“ (Alle RK+1)****Preis +5000 Cr, Min-Fertigkeit +1****8) Kunstwesen (schnelle Generierung)****Haben 2 Talente und 4 Fähigkeiten (sofern gewählt), sie lernen normalerweise nicht sondern werden ausgebildet / programmiert. Das Max-Fertigkeits-limit ist T-Lvl für Einzelfertigkeiten und T-Lvl / 2 (aufgerundet) für Klassenfertigkeiten.****A) Kunstwesen Roboter (Rassenpaket Roboter /Talent -2)****Roboter haben wenig Ähnlichkeit mit einem lebenden Wesen und arbeiten mit Motoren und Elektrik. Sie werden programmiert und tun genau das was ihnen ihre Programmierung aufträgt. Sie gelten als „harte Ziele“ (RK+1 alle). Die Körper-Mod A-B-C-D-E-F sind kostenlos, alle anderen (G) und nicht körperliche-Rassen-Modifikationen und (Fähigkeit) Zusatz-Arme kosten 100 Cr x T-Lvl, T-Lvl min 4, Preis +500 Cr x T-Lvl****B) Kunstwesen Androide (Rassenpaket Androide / Talent -1)****Der Androide ähnelt einer Rasse und arbeitet mit Kunstmuskeln, künstlichen Organen und Kunst-Nerven. Die Körper-Mod A-B-C-D-E-F sind kostenlos, alle anderen (G) und nicht körperliche-Rassen-Modifikationen und (Fähigkeit) Zusatz-Arme kosten 200 Cr x T-Lvl. Die Programmierung ist erschwert (WM-2, doppelte Kosten) da sie deutlich umfangreicher ist. Dafür eignen sich diese künstlichen Wesen für sozialen Einsatz. T-Lvl min 5, Preis +2000 Cr x T-Lvl****C) Kunstwesen Genetoide (Rassenpaket Genetoid)****Das Lebewesen entspricht einer Rasse entspringt aber einer künstlichen Befruchtung und beinhaltet Modifikationen der Genetik. Dabei kann es „normal ausgetragen werden“ (T-lvl 1), „Ausgebrütet und normal erzo-gen“ (T-Lvl 2) oder sogar „in Wachstumstanks gezogen und durch Lernmaschinen programmiert“ werden (T-Lvl 4).****Es dürfen (10-[WI])/2 Lehrsätze programmiert werden (Anweisungen die befolgt werden), welche nur in kritischen Situationen überwunden werden können. Sie sind „ersetzbar“ und „zuverlässig“. T-Lvl min 4, Die Körper-Mod A-B-C-D-E-F-G, die nicht körperlichen Rassenmodifikationen und alle Fähigkeiten sind kostenlos.****Talent-Erlaubnis-Liste entsprechend Qualität wird benutzt****(„Modifikation 3 Charaktererschaffung“)****Preis +10000 Cr x 1 (T-Lvl unabhängig)**

D) Kunstwesen Hybrid (Rassen-Konstruktion)

Das Lebewesen entspricht einem wilden Mix an mehreren Rassen. Sie haben Merkmale von diesen Rassen und sind häufig „hässlich“ als kostenlose Fähigkeit (80%). Die Rassenmerkmale werden entweder „gewürfelt“ oder können vom Genetiker zu bestimmen versucht werden. Für jedes fest gelegte Rassenmerkmal ist eine erfolgreiche Probe Genetik SG 20 plus 1000 Cr notwendig.

T-Lvl min 3, Preis +500 Cr x T-Lvl

9) Bessere Ausbildung

Es werden zusätzliche Fertigkeiten ausgebildet / programmiert. Das jeweilige Maximum der Fertigkeiten darf nicht überschritten werden. Roboter und Androiden dürfen

(IN+ [T-Lvl]) x 50 + (Qualität-Stufe) x 100 CEP

zusätzlich programmiert bekommen. Dann ist der Speicher voll.

Genetoiden & Hybriden können immer wieder CEP trainiert bekommen, steigen aber jedes Mal um eine Altersstufe auf.

Alter von „3“ auf „4“ = +500 CEP

Alter von „4+“ um 1 erhöht = +250 CEP

Hierbei wird die CEP-Kosten Tabelle Verwendet

Roboter CEP x [T-Lvl] Cr

Androiden CEP x 2 x [T-Lvl] Cr (x2 bei Androiden ist eingerechnet)

Genetoiden & Hybriden CEP x 10 Cr

Klassenfertigkeit von „0“ auf „I“ = 50 CEP	T-Lvl 2
Klassenfertigkeit von „I“ auf „II“ = 100 CEP	T-Lvl 4
Klassenfertigkeit von „II“ auf „III“ = 200 CEP	T-Lvl 6
Klassenfertigkeit von „III“ auf „IV“ = 300 CEP	T-Lvl 8
Klassenfertigkeit von „IV“ auf „V“ = 400 CEP	T-Lvl 10
Einzelfertigkeit von „0“ auf „1“ = 5 CEP	T-Lvl 1
Einzelfertigkeit von „1“ auf „2“ = 10 CEP	T-Lvl 2
Einzelfertigkeit von „2“ auf „3“ = 10 CEP	T-Lvl 3
Einzelfertigkeit von „3“ auf „4“ = 20 CEP	T-Lvl 4
Einzelfertigkeit von „4“ auf „5“ = 20 CEP	T-Lvl 5
Einzelfertigkeit von „5“ auf „6“ = 40 CEP	T-Lvl 6
Einzelfertigkeit von „6“ auf „7“ = 40 CEP	T-Lvl 7
Einzelfertigkeit von „7“ auf „8“ = 60 CEP	T-Lvl 8
Einzelfertigkeit von „8“ auf „9“ = 60 CEP	T-Lvl 9
Einzelfertigkeit von „9“ auf „10“ = 80 CEP	T-Lvl 10
Sprache von „0“ auf „1“ = 10 CEP	T-Lvl 1
Sprache von „1“ auf „2“ = 20 CEP	T-Lvl 2
Sprache von „2“ auf „3“ = 30 CEP	T-Lvl 3
Sprache von „3“ auf „4“ = 40 CEP	T-Lvl 4

8.5.2. allgemein Verwendbar**1) Komplexe Technik, Preis +10 Cr x [T-Lvl]**

Das Gerät/Fzg/ Waffe /Ausrüstungsteil ist Technisch umfangreicher und kann mehr als andere seiner Art. Leider macht es dies aber auch schwerer zu Handhaben. (Da diese Modifikation ja auch zählt ist die erste Stufe nur eine wirklicher Bonus von 1)(Nicht als Trainings-System)

Technik SG +2, Modifikations-Maximum +2, Min Fertigkeit „+2“

Technik SG +4, Modifikations-Maximum +3, Min Fertigkeit „+4“

Technik SG +6, Modifikations-Maximum +4, Min Fertigkeit „+6“

2) große Variante, Preis +50 Cr x [T-Lvl]

Der Gegenstand (o.ä.) ist größer und hat mehr Platz als andere seiner Art. Leider macht es dies aber auch schwerer zu Handhaben.

A) groß TP (alle) x 1,25, min Fertigkeit +1

Reichweite Sensor x 2, WM+1 (Sensor)

B) sehr groß TP (alle) x 1,5, min Fertigkeit +2

Reichweite Sensor x 3, WM+2 (Sensor)

3) kleine Variante, Preis +20 Cr x [T-Lvl]

Der GGST (o.ä.) ist deutlich kleiner und kann nur unwesentlich weniger als andere seiner Art. Dafür kann man davon deutlich mehr mitnehmen.

A) klein TP (alle) x 0,5, min Fertigkeit +1

Reichweite Sensor x 1/2, WM+1 (Sensor)

B) sehr klein TP (alle) x 0,33, min Fertigkeit +2

Reichweite Sensor x 1/3, WM+2 (Sensor)

4) besonders Exklusiv

Die Verzierung macht es wirklich wertvoll. Für den doppelten Preis wird eine zusätzliche Modifikation möglich. (also effektiv kein Platz verbraucht) Es gibt einen Bonus beim Posen (z.B. Einschüchtern) damit andere sich benachteiligt fühlen. Es gibt pro Person nur eine Probe, deren Erfolg dem anderen ein WM-2 für „Diplomatie“ einbringt (1h)

Verziert, Preis +3 Cr x [T-Lvl], WM+1 (Beredsamkeit)

Verchromt o.ä. , Preis +10 Cr x [T-Lvl], WM+2 (Beredsamkeit)

Silber o.ä. , Preis +30 Cr x [T-Lvl], WM+3 (Beredsamkeit)

Gold o.ä. , Preis +100 Cr x [T-Lvl], WM+4 (Beredsamkeit)

Platin o.ä. , Preis +300 Cr x [T-Lvl], WM+5 (Beredsamkeit)

Mit Edelsteinen o.ä. , Preis +1000 Cr x [T-Lvl], WM+6 (Beredsamkeit)

5) Gefechts-Pod (1 Zusätzliches Externes Modul)

Es darf ein „Gerät“ zusätzlich außen angebracht werden. Es ist jedoch anfällig für kritische Treffer. (siehe Gefechtspod-Regel)

Min Fertigkeit +1, Preis +0 Cr

8.5.3. Nahrung & Medizin & Drogen

Diese spalte sollte „aus dem Handgelenk“ erschaffen werden und so hier nur ein paar Tipps zum erleichtern. (für 1 fache Dosis).

Nahrung

Snack 1W6 Nahrungspunkte

Malzeit 2W6 Nahrungspunkte

1 Liter Wasser 1W6 Nahrungspunkte

Gute Qualität gibt „Bonies“ wie AU-P +1W6 geheilt in 1 h.

Medizin

Stoppt 1 Blutung für 1 h

Heilt 1 Blutung

Richtet 1 Bruch für 1 Tag

Heilt 1 Bruch in # Tagen

Versorgt 1 Verbrennung für 1 Tag

Heilt 1 Verbrennung in # Tagen

Heilt 1 L-P in 24h

Gibt 1W6 AU-P in 5 Min

Regeneriert 1 Attributspunkt in 24h

Drogen

Ein Attribut +1 für 1 h (max 10)

Ein Berufsfähigkeit +1 für 1h

Eine Einzel-Fertigkeit +1 für 6 h

Eine RK-Haut +1 für 1 h

+1 L-P max

+5 AU-P max

+1 AKP für 6 RD

Kampfrausch

Nebenwirkungen

Giftig (normale L-P Regeneration =0 / normale AU-P Regeneration = 1/2)

Ein Attribut -1 für 12h (min 0)

Ein Berufsfähigkeit -1 für 12h

Eine Einzel-Fertigkeit -1 für 24 h

Kein Zaubern / keine Psi nutzbar

Verliert 1 L-P

Verliert 1W6 AU-P

-1 AKP für 1h

8.6. Erweiterte Konstruktions-Regeln

8.6.1. Zustand von Ausrüstung. (erweiterte Regel) Stress-Punkte

Während Rüstungen TP verlieren haben aber auch Waffen ihre Probleme durch Nutzung und schweren Einsatz. Jedes mal wenn beim Angriff (Parade für Schilde, gegebenenfalls auch Fertigkeit für Gegenstände) eine 1 gewürfelt wird, so steht die Waffe (o..) unter Stress und erhält einen Stress-Punkt. Diese werden erst einmal gesammelt und können durch Wartung und Reparatur neutralisiert werden.

Jede Waffe hat entsprechend ihrer Qualität und Größe ein SP-max, welches ähnlich gehandhabt wird wie Struktur-Punkte.

Kategorie [Stufe] x 1 SP

Sehr Klein +1 SP, klein +2 SP, mittel +3 SP,

groß +4 SP sehr groß + 5 SP, Extrem groß +6 SP

Qualität –II Schrott SP +0, –I Schlecht SP +1, Standard SP +2

+I Gut / Komplex SP +4, +II Ausgezeichnet SP+8,

+III Herausragend SP+16, +IV göttlich SP+32

SP = 50% SP max WM–2 & Schaden –1 (je Würfel)

Bei Trefferwurf 1 & 2 = kritischer Fehler

SP = 90% SP max WM–4 & Schaden –2 (je Würfel)

Bei Trefferwurf 1 bis 3 = kritischer Fehler

SP = 100% SP max Waffen nicht mehr nutzbar

SP = 200% SP max Waffe zerstört

8.6.1.1. Ausfall durch Schaden (Zusatzregel)

Sollte gezielt Waffen (Gegenstände) angegriffen werden, so gelten die normalen Kampfregeln. Statt einer Waffe aber jetzt TP zu geben wird einfach pro 3 x [Kategorie] Punkte Schaden ein Stress-Punkt vergeben.

8.6.1.2. Ausfall durch Explosionen (Zusatzregel)

Waffen (Gegenstände) die sich in Explosionsradien befinden in denen ihr Nutzer Schaden nimmt erleiden auch pro 5 Schadenspunkte einen Stress-Punkt. (und +1W6 SP wenn sie den Nachteil zerbrechlich haben)

8.6.1.3. Ausfall durch Stürze (Zusatzregel)

Waffen (Gegenstände) die nach einem harten Sturz oder Fall aufkommen können beschädigt werden. Wenn der Sturz L-P oder T-P (Panzerung oder Struktur), welche nicht AU-P Schaden sind, verursacht, so erleiden alle Gegenstände 1 SP pro volle 3 x [Kategorie] TP (und +1W6 SP wenn sie den Nachteil zerbrechlich haben).

8.6.1.4. Zustand von Rüstung

Rüstungen haben TP-Panzerung, welche durch Angriffe beschädigt werden. Verliert eine Rüstung TP, so kann sich auch ihre Funktion verringern.

Immer wenn sie durchschlagen wird, ohne Schaden auf zu halten verliert sie 1 TP-Panzerung. Wenn sie den Schaden komplett aufhält verliert sie auch nur 1 TP. Ansonsten verliert sie für jeden Punkt Schaden den sie stoppt 1 TP-Panzerung und 1 TP-Panzerung, wenn sie zum Abwehren eingesetzt wurde (Rüstungsparade). Harte Panzerung welche mindestens RK1+ in der entsprechenden Schadensart hat neutralisiert zusätzlich 1 TP Schaden pro Kategorie-Stufe bevor die RK (Rüstungsklasse) angewendet wird.

Leichte Rüstungen schützen gar nicht (auch nicht RK) gegen kritische Treffer. Mittlere Rüstungen schützen mit RK gegen kritische Treffer, aber es kommt im 1 Punkt Schaden durch, welcher die kritische Auswirkung hat. Schwere Rüstungen schützen vor den Kritischen Auswirkungen auch dann wenn der Schaden die Rüstung durchdringt oder RK = 0 war.

Je mehr eine Rüstung beschädigt wird, desto mehr verliert sie an Schutzwert, ohne das sich die Tragbarkeit verbessert.

TP-Panzerung zu 50% beschädigt

Jede RK wird um 1 reduziert (bis 0)

TP-Panzerung zu 90% beschädigt

Jede RK wird um 2 reduziert (bis 0)

LEH-Systeme haben Ausfälle. Geg. RTW-Gift pro RD

TP-Panzerung zu 100% beschädigt

Jede RK wird um alles reduziert (bis 0)

LEH-Systeme sind ausgefallen

Rüstung ist in Fetzen und zählt als Lumpen

TP-Panzerung zu 200% beschädigt

Jede RK wird um alles reduziert (bis 0)

LEH-Systeme sind zerstört

Die Fetzen werden zu klein um als Lumpen zu gelten.

8.6.2. Herstellen

Blaupausen & Materialien

Um als Charakter etwas zu bauen wird eine Blaupause (Konstruktions-Zeichnung) und das passende Material benötigt.

Diese Blaupausen werden um Faktor 3 komplizierter und umfangreicher, wenn sie einen Tech-Lvl höher sind. Während Zeichnungen auf Papier normal abgezeichnet werden können und sich dabei einfach normal abnutzen, sind elektronische BLP meist verschlüsselt und gesichert und müssen gehackt werden zum kopieren. (+1 Pulse = 10 fache Datenmenge und pro Pulse-1 Größe können 10 BP gespeichert werden (0,5 = 3 fach)

T-Lvl 0	keine Zeichnung nötig	
T-Lvl 1	einfache Skizze auf Papier	0,05 Pulse
T-Lvl 2	Technische Zeichnungen gesamt ca DIN-A1	0,1 Pulse
T-Lvl 3	Elektronische Zeichnungen	0,5 Pulse
T-Lvl 4	3 D Datenpakete	1 Pulse
T-Lvl 5	Molekular-Datenpakete	1,5 Pulse
T-Lvl 6	Nano-Datenpakete	2 Pulse
T-Lvl 7	Hypermatrix-Datenpakete	2,5 Pulse
T-Lvl 8	Strahlungs-Reflektions-Struktur-Plan	3 Pulse
T-Lvl 9	Atom-Struktur-Datenplan	3,5 Pulse
T-Lvl 10	Wirklichkeits-Tendenzplan	4 Pulse

**BPCs (Blaupausen-Kopien) sind technische Anlagen-Programme, die ein Limit der Nutzungen zulassen. Das kann entweder zum Fertigen oder zum „Merken“ benutzt werden. Es gilt als Schwierig diese BPCs zu hacken (SG 20+1 bis 20 je nach „Wert“) und ein Fehlschlag vernichtet diese. WM+2 bei Konstruktion T-Lvl 3+
Preis (1W6% Produktwert x Nutzungen).**

**BPOs (Blaupausen-Originale) sind technische Anlagen-Programme, welche weder ein Limit der Nutzungen haben und problemlos Kopien erstellen, oder gemerkt werden können. Sie können gehackt werden (jeweils eine Probe SG 20+1 bis 20) um eine weitere BPO zu erstellen, aber nur ein „Fumbel“ (gewürfelt 1 & Glücksprobe versagt) zerstört die BPO
WM+2 bei Konstruktion T-Lvl 3+
Preis Tech-Lvl x 100% Produktwert.**

**BPHCs (Blaupause-Ausdruck) sind auf Folie oder Papier gezeichnetes Konstruktionspläne, welche mehrfach (ca 100 mal) genutzt werden können um zu Konstruieren, kopieren (gleiche Anzahl Restnutzungen), oder zu merken. Sie funktionieren sehr gut bei Low-Tech Zeug.
Sie sind auch durch BPOs erstellbar.
WM+1 bei Konstruktion T-Lvl 1 bis 4
Preis Tech-Lvl x 100% Produktwert.
Preis Kopie 1% Produktwert. (1 bis 100 Nutzungen)**

„Ableiten“ Aus einer Blaupause kann auch ein ähnliches Ding abgeleitet werden. Geringer Qualität WM+0, Gleiche Qualität WM-2 und höhere Qualität WM-4 je Qualitäts-Stufe höher. Zusätzlich WM-2 je 1 Tech-Lvl Unterschied. Dies verbraucht dann genauso Nutzungen als wäre es passend gewesen. (z.B. eine BPO 9mm Automatik Pistole wird abgeleitet zu einer 10mm Spacer „gleiche Qualität WM-2“ „Tech-Lvl 3 zu 4 WM-2“ = WM-4)

„Merken“ Manche Techniker können sich Baupläne einfach merken. Sie haben ein Limit wie viele sie können und meist merken sie sich den höchsten Qualitäts-Standard. Dieses Merken entspricht dem geistigen Besitz einer BPO und darf nach Gutdünken vergessen werden. Um sich etwas zu merken muss ein Plan studiert werden UND eine entsprechende Technikprobe (SG = Konstruktions SG) erfolgreich abgelegt werden. Es können sich nur BP gemerkt werden deren Mindest Fertigkeit man in der entsprechenden Technik-Fertigkeit erreicht. Jeder mit der Klassenfertigkeit Technik darf sich pro KLASSENFERTIGKEITS-STUFE 4 BP merken, dessen T-Lvl die Mindestfertigungs-Stufe ergibt. (mehr zu merken ist eine Fähigkeit.). Mit dem Talent „Beruf Techniker“ darf man sich auch BP merken deren min Fertigungs-Stufe zu hoch ist. BP mit größerer Kategorie als 1 verbrauchen BP Plätze entsprechend ihrer Kategorie.

„Tech-Lvl Null“ kann jederzeit ohne BP hergestellt werden. Es ist ja auch zu einfach.

„Tech-Lvl-Eins“ wird normalerweise durch Handwerker hergestellt, die ihr Fachwissen benutzen um nach Skizzen zu arbeiten.

„Tech-Lvl-Zwei“ Setzt meist mechanische und Handwerkliche Kenntnisse voraus und benötigt schon Zeichnungen mit Maßen und Ansichten.

„Tech-Lvl-Drei“ beinhaltet oftmals einfache Elektrik.

„Tech-Lvl-Vier“ benutzt sehr oft Regelelektronik und spezielle Materialien. Programme gehören mit zum Datenpaket.

„Tech-Lvl-Fünf“ Benutzt ausgefeilte Mikro-Elektronik und mehrfach gestaffelte Materiallegierungen.

„Tech-Lvl-Sech“ Verwendet Nano-Robott-Programmierungen und Molekülketten-Strukturen.

„Tech-Lvl-Sieben“ Ist Zylo Prototypen-Bau und benutzt den Hyperdimensionalen Abdruck des Gegenstandes.

„Tech Lvl-Acht, Neun und Zehn“ ist technisch unbekannt und wird nur von Science-Fiction Autoren verwendet.

Materialien um etwas zu bauen können meist gekauft werden und kosten entweder 100% des Wertes des Gegenstandes (Passend für einen Gegenstand vorsortiert und geben WM+2 beim bauen) oder verbrauchen [T-Lvl] Materialpunkte des Gegenstandes an Material aus einer großen Packung.

Material-Packs besitzen 100 Mat-P (Material-Punkte) und kosten so viel wie die T-Lvl 1 Grundversion aus der Konstruktion x50. Hierbei vergrößert die Kategorie sowohl den Wert, als auch die Masse von 10 kg um den Faktor 10 pro Kategorie-Stufe.

Grundlegende Material-Packs.:

Nahkampf-Waffen	250 Cr
Fernkampf-Waffen	500 Cr
Normale Ausrüstung	50 Cr
Fertigkeitsbezogene Ausrüstung	500 Cr
Rüstung	500 Cr
Fahrzeug	5 000 Cr
Roboter	50 000 Cr
Besondere Modifikations-Material-Packs.:	
Einbau-Modul	1 000 Cr
Hangar Modifikation	500 Cr
Werft Modifikation	1 250 Cr
Sternensog	1 000 Cr
Linear	2 500 Cr
Hypersprung	5 000 Cr
Tarnung	1 000 Cr
Zusatz-Reaktor	5 000 Cr
Verkleinern (Pistolen o.ä.)	100 Cr
Vergrößern (S-Inf-Waffen o.ä.)	250 Cr
Zusatz-Schaden (Waffentechnologie)	1 000 Cr
Aero-dyn Wurf-System	1 000 Cr
... usw ... usw ... usw...	

Material Packs werden im 100 Mat-P Mengen verkauft und sind nach Kategorie I bis VI und nach Qualitäts-Stufen –II bis IV (x1/10 x1/3 x1 x3 x10 x30 x100) sortiert.

[Dies nach zu halten kann sehr kaufmännisch werden. Gegebenenfalls sollte auf das genaue Nachhalten verzichtet werden und mehr auf den rollenspielerischen Aspekt eingegangen werden]

Um einen Gegenstand mit QL = 0 zu bauen bedarf es Material für die Grundlage und alle Modifikationen in jeweils QL =0 und der gleichen Kategorie. Hierbei werden T-Lvl Mat-P von jedem Material-Stapel benutzt. Die Konstruktions-Probe liegt bei SG 20. (manche BP geben Bonus WM) Jeder verbrauchte Mat-P ergibt einen zusätzlichen Mat-P der eine QL schlechter ist. (QL –III = Müll). Misslingt eine Herstellung, so sind die Mat-P auch noch direkt umgewandelt in jene die eine QL schlechter sind.

Beim Herstellen muss die Stufe der Tech-Fertigkeit der Mindest Fertigkeit erreichen, um einen WM-4 zu vermeiden.

Ein Gegenstand kann „Recycelt“ werden und ergibt so viele Mat-P wie zur Herstellung notwendig sind, aber 1 QL schlechter.

Mat-P können verbessert werden (5 Min) und aus 3 macht 1 mit QL+1 (Maximum ist QL +4) Hierbei ist der SG in einer beliebigen Technik-Fertigkeit (die Beste wird benutzt) 20 + [aktuelle QL x4]

Hierbei dürfen bis zu 300 Mat-P in einem Wurf (aber 100facher Zeit) zu 100 Mat-P QL+1 verbessert werden.

(um aus 3 Nahkampf-Waffen Mat-P QL +3 einen mit QL+4 zu machen beträgt der SG also 32, während aus Müll (-3) Schrott (-2) zu machen liegt der nur bei SG = 8)

Wer also etwas baut, dann zerlegt und aus mehreren wieder Bauteile macht kann pro 3 Sätzen Material jeweils wieder 2 Machen. Das macht für Firmen keinen Sinn, aber um EINE besondere Waffe zu bauen kann dies die Materialkosten im Rahmen halten.

Falls die Zusatzregeln der Kritischen Erfolgen und Fumbel verwendet werden sollten diese beiden Tabellen Anwendung finden.

Bei einer 20 in der Erfolgsprobe wird eine Erfolgsprobe Glück gegen SG 20 möglich um einen Kritischen Erfolg zu erreichen.

Bei einer 1 in der Erfolgsprobe wird eine Erfolgsprobe Glück gegen SG 20 notwendig um einen fatalen Fehler (Fumbel) zu vermeiden.

8.6.2.1. Kritischer Erfolg Konstruktion [Zusatz-Regeln] (W10)

1-2 es ist zu einfach!	Darf im Kopf als BPO gemerkt werden.
3-4 bessere Idee	Gegenstand erhält WM+1 beim Benutzen (nur 1 Bonus für den Haut-Nutzer)
5-6 unfairen Vorteil	Haltbarkeit +50% (SP oder TP) (Bonus SP/TP können nicht repariert werden)
7-8 Sparsamkeit	Es werden nur 50% der Mat-P verbraucht
9 - PLUS-Punkt	+1 Punkt Schaden / RK / oder WM+1
10	

8.6.2.2. fataler Fehler Konstruktion [Zusatz-Regeln] (W10)

1-2 zu kompliziert	Der Tech kriegt Kopfschmerzen WM-2 für 12h
3-4 Verlorener Ggst	wo ist mein Werkzeug? SP-1
5-6 Leck mich!	1W6 Mat-P werden beim Schimpfen zerstört.
7-8 Verletzt	Erleidet 1 LP Schaden
9 - MINUS-Punkt	Alle im umkreis bemerken diese schändliche Tat.
10	(erleidet WM-4 für 1 h)

8.6.3. Helfen (erweiterte Regel)

[Diese Regel ist kein „muß“ sondern sollte im Gegenteil nur in erfahrenen Runden angewendet werden.]

Jeder Tech darf alleine arbeiten und somit die ganzen notwendigen Arbeiten ausführen. Dabei hat er WM+0. Ist seine Fertigkeit in der Tech-Fertigkeit nicht mindestens so hoch wie die „min-Fertigkeit“, so erleidet er WM-4. Zusätzlich darf er Werkzeuge nutzen, seine Erfolgchancen zu verbessern. Teilweise „muß“ er dies sogar um nicht negative WMs zu erhalten.

Jeder Helfer welcher diese Fertigkeit auf min Fertigkeit beherrscht gibt WM+1 (bis max WM+4) und zählt als „Volle Arbeitskraft“.

Jeder Helfer, welche mindestens Fertigkeits-Stufe 1 hat, aber nicht die Min Fertigkeit erreicht gibt WM+0 und zählt als „Halbe Arbeitskraft“.

Jeder Helfer, welcher die Fertigkeit nicht erlernt hat gibt WM-1 (max WM-4) und zählt als „Drittel-Arbeitskraft“.

Jeder unintelligente Helfer, der genau macht was ihm gesagt wird gibt WM +0 und gilt als „Viertel Arbeitskraft“ (Arbeits-Robo, trainiertes Tier...usw)

8.6.4. „Brandneu“ [Zusatzregel]

Wird bei Herstellen eines Gegenstandes, Fahrzeuges o.ä. ein besonders guter Erfolg (SG um 5+ übertrumpft) erwürfelt, so darf der Chef Tech (also derjenige der gewürfelt hat) eine Erfolgsprobe Glück gegen SG 20 versuchen, bei deren Erfolg der Gegenstand als Brandneu gilt.

„Brandneue“ Gegenstände haben pro volle 5 Punkte besser, einen Bonus, welcher nicht regeneriert werden kann.

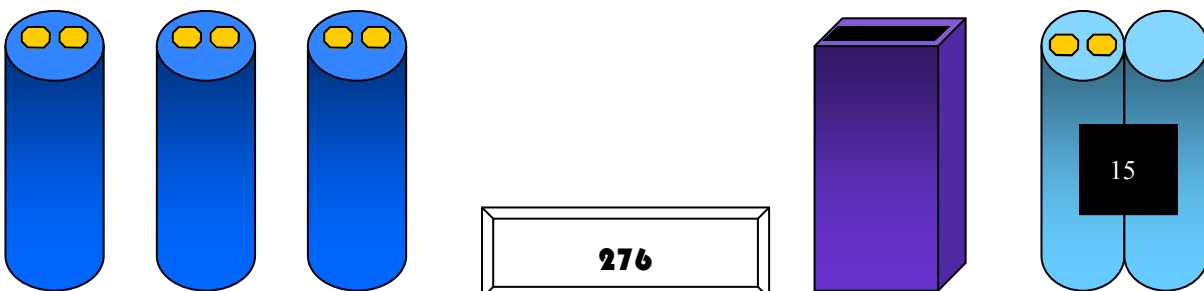
+2 Bonus SP (wird als erstes verbraucht)

+1/10tel TP (werden als erste beschädigt)

+1 WM für einen einzigen Spielabend und einen Charakter in 1 Fertigkeit

+1 BP / RD in einem einzelnen Gefecht

+4 GL für den Benutzer (einmalig nutzbar, 1 Probe).



8.7. Reparaturen

Oftmals werden Dinge kaputt gehen oder kurzfristig ausfallen. Diese müssen dann vor Ort schnell wieder einsatzbereit gemacht werden.

Beispiele Einfach SG = 15

- **Panzerung Flicken.** Wandelt 1W6 Zerstörte TP Panzerung in Reparatur-Punkte um. Dauert 5 min. Benötigt 1 *Flicken*. Die Nachteile durch Schäden bleiben bestehen, aber kommende Schäden zerstören erst die Reparatur-Punkte. (300 AKP)
- **Struktur Flicken.** Wandelt einen Zerstörten TP-Struktur in einen Reparatur-Punkt um. (s.o.) Dauert 5 min. (300 AKP)
- **Schnell Putzen** neutralisiert 1 SP (Stresspunkt) für 1 h. (60 AKP)
- Eine *gestörte* Waffe wird entstört. Dauert 1 min. (60 AKP)
- Ein ausgefallenes Gerät wird *zum laufen gebracht* und funktioniert für 2W6 Minuten. Dauert 1 min. (60 AKP)

Normal SG = 20

- **Panzerung reparieren.** Benötigt passende Ersatzteile und eine Werkstatt. Wandelt 2W6 zerstörte TP-Panzerung in normale TP-Panzerung zurück. Dauert 1 Stunde.
- **Struktur Reparieren.** Benötigt passende Ersatzteile und eine Werkstatt. Wandelt 1W6 zerstörte TP-Struktur in normalen TP-Struktur zurück. Dauert 1 Stunde.
- **Wartung.** Repariert 1W6 SP (Stresspunkte). Dauert 1 h x Kategorie.
- **Ausgefallenes kleines Gerät reparieren.** Benötigt passende Ersatzteile und Werkzeug. Dauert 1W6 x 10 Minuten.
- **Ausgefallene Fahrzeug-System reparieren.** Benötigt passende Ersatzteile und Werkzeug. Dauert 2W6 x Kategorie x10 Minuten.
- **Zerstörtes Fahrzeug-System austauschen.** Benötigt Ersatz-System und Werkzeug. Dauert 1 h x Kategorie.
- **Schnelles Entstören einer Waffe oder eines Gerätes (6 AKP).** „Reparatur erster Klasse!“ (Davor hauen Schlagen o.ä.)

Komplex SG = 25

- **T-Lvl 6+ Gerät zerlegen und zusammenbauen, oder Bauteile austauschen und dadurch reparieren.** Dauert Zeit x5 wie oben.
- **Fremd-Rassen Imperiums-Technik reparieren.**

Wenn mehr als 1 Person daran arbeitet, dürfen sie auch gemeinsam AKP aufwenden und es werden alle Helfen und Rassen-Regeln angewendet.

8.8. Herstellungskosten

Einzelhandels-Preise sind jene Preise die in den Ausrüstungsbüchern zu finden sind.

Großhandels-Preise beziehen sich auf Mengen von 100 Stück und sind die Verkaufspreise von Großhändlern an andere Kaufleute.

Industrie-Preise beziehen sich auf Mengen von 10 000 Stück und sind die Verkaufspreise von Großproduzenten an Großhändler.

Industrie stellt nur in großen Mengen her (10 000 stk Pakete) und eignet sich für Module, und Ausrüstungsgegenstände. Die Material-Kosten liegen im Einkauf bei 50%. Die anderen 50% werden für Miete, Löhne, Lagerkosten. Transport, Bürokratie, Steuern und dergleichen ausgegeben. Am Ende bleiben etwa 1W6% Gewinne über. Natürlich wird gerne versucht die Gewinne zu maximieren. Hierfür wird gerne der Lohn gekürzt was weitere 1W6% der Gesamtsumme einspart. Hiervon wandern aber die Hälfte in dubiose Taschen. Das Verwenden von Genetoiden oder Sklaven spart sogar 2W6% ein. Billige Materialien sparen weitere 2W6% ein, führen aber zu größeren Ausgaben oder Einbußen beim Verkauf was 2W6% der Gesamtsumme vernichtet. Verkauft wird vom Großhändler zum Industrie-Preis.

Manufaktur stellt in erheblichen Mengen her (100 Stk Pakete) und eignen sich für Fahrzeuge, Module und Gegenstände. Die benötigten Materialien kosten 2/3tel des Großhandelspreis. Das letzte Drittel wird für Miete, Löhne, Lagerkosten. Transport, Bürokratie, Steuern und dergleichen ausgegeben. (die Einsparungs- und Kosten-Würfel nutzen W4) sie verkaufen zum Großhandelspreis an den Einzelhandel.

Handwerk stellt Einzelstücke her (1 Stk) und eignet sich für Raumschiffe, Fahrzeuge und alles andere. Die Materialkosten betragen 3/4 des Einzelhandelspreises. Das letzte Viertel wird für Miete, Löhne, Lagerkosten. Transport, Bürokratie, Steuern und dergleichen ausgegeben. (Die Einsparungs- und Kosten-Würfel nutzen W2). Sie verkaufen zum Einzelhandelspreis an den Privatkunden.

Großhandel kauft zum Industrie-Preis ein, teilt die Pakete und verkauft zum Großhandelspreis.

Einzelhandel kauft zum Großhandelspreis ein, teilt die Pakete und verkauft zum Einzelhandelspreis.

Schmuggler versuchen Steuern zu sparen und machen dadurch 2W[X]% Wert ein, riskieren aber Gefangenschaft und Strafzölle 10W[X]%

Hehler kaufen gestohlene Ware zu 20 bis 40% (2W x10%) an und verkaufen das Zeug an dumme Kunden zu ((1W4+6) x10%)

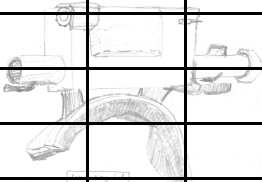
II	Character.:	
Rasse.:	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Geschlecht.:	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Hautfarbe.:	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Haarfarbe.:	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Gestalt.:	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Größe.: <input style="width: 50px;" type="text"/> cm	Masse.: <input style="width: 50px;" type="text"/> Kg	
Lebens-Punkte [L-P]	<input style="width: 40px;" type="text"/>	<input style="width: 40px;" type="text"/>
Ausdauer-Punkte [AU-P]	<input style="width: 40px;" type="text"/>	<input style="width: 40px;" type="text"/>
Magie-Punkte [M-P]	<input style="width: 40px;" type="text"/>	<input style="width: 40px;" type="text"/>




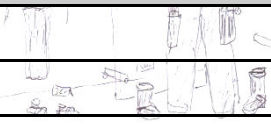
AKP	Waffe Bezeichnung	Treffer WM	Schaden +ST	Art BKEH	K. 0	M. -2	W. -4	SW. -6	EW. -8	Modus
		+								
		+								
		+								
		+								
		+								
		+								
		+								

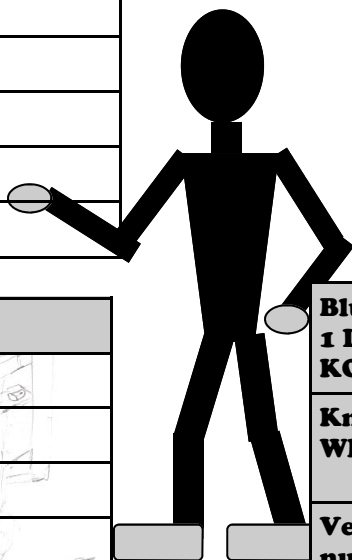
B-AKP	Rüstung Bezeichnung	RK	Ball	Kin	Hit	Elek	Malus WM	TP	Zustand
	Gesamt								

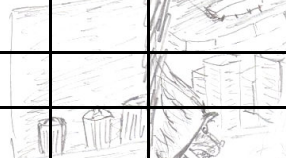




GE	GL	IN	KO	ST	WA	WI	Kleidung.:	Kg	am Gürtel.:	Kg


RTW-Ausweichen <input style="width: 30px;" type="checkbox"/> RTW-Abwehr <input style="width: 30px;" type="checkbox"/> RTW-Gift <input style="width: 30px;" type="checkbox"/> RTW-Krankheit <input style="width: 30px;" type="checkbox"/>	AKP <hr/> +AKP <hr/> B-AKP	RTW-Magie <input style="width: 30px;" type="checkbox"/> RTW-Psi <input style="width: 30px;" type="checkbox"/> RTW-Beeinflussung <input style="width: 30px;" type="checkbox"/> Traglast Kg <input style="width: 30px;" type="checkbox"/>
---	---	--

Waffe	WM	Munition	Magazine
			

Rüstung	Bal	Kin	El	Hi
				
				
TP-Panzerung				
				

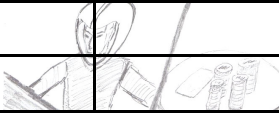
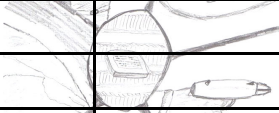


L-P	M-P	AU-P
		
		
		
		
		

Blutung 1 L-P / KO min							
Knochen WM-1							
Verbrennung WM-1							
Organ AKP-1							

Vergiftungen u.ä.

- Jede Bewegung erlaubt eine kostenlose 90° Drehung
 1 Feld jede Richtung 1 AKP
 360° Drehen 1 AKP
 2 F Gehen 1 AKP
 6 F Dauerlauf 2 AKP, 1/10 AU-P
 12 F Rennen 3 AKP, 1/2 AU-P
 20 F Sprinten 4 AKP, 1 AU-P
 1 F Kriechen 2 AKP
 1 F Schleichen 2 AKP
 Ausweichen 1 AKP
 Abwehren 1 AKP
 Springen 1 AKP
 Hinknien 1 AKP
 Hinwerfen 1 AKP
 Aufspringen 1 AKP
 Aufstehen 1 AKP
 3m Klettern 3 AKP 1 AU-P
 1m Klettern 6 AKP 1/10 AU-P
 3m Schwimmen 3 AKP 1/10 AU-P
 Im Wasser treiben 3 AKP
 Ausdauer sparen 1 AKP
 Schweben [Bewegung]
 „Turnen“ +1 AKP
 Kampffrennen 3 AKP 1 AU-P 5 Feld

RTW	WM
Ausweichen	
Abwehr	
Gift	
Krankheit	
Magie	
Psi	
Beeinflussung	

Sehen
m

Hören
m

Klassenfertigkeit	Stufe	CEP	Attribut WM	CEP
Diplomatie			GE	
Krieg			GL	
Magie			IN	
Pilot			KO	
Psionik			ST	
Technik			WA	
Wildnis			WI	
Wissenschaft				

Fertigkeit	Stufe	CEP	Klasse #1	Attr #2	Sonder #3
------------	-------	-----	-----------	---------	-----------

Beredsamkeit				IN		
Führung				WA		
Kaufmannstum				IN		
Psychologie				WA		
Schauspielern				GE		
Theologie				KO		
Verführung				GE		
Athletik				ST		
Durchhalten				KO		
1 H FK				GE		
1 H NK				GE		
Inf U-W				KO		
Körperbeh.				GE		
Rüstung				ST		
2 H FK				WA		
2 H NK				ST		
Element Erde				ST		
Element Feuer				WI		
Element Luft				IN		

II

Character.:

Fertigkeit Stufe CEP Klasse #1 Attr #2 Sonder #3

Element Wasse					GE			
Element Äther					GL			
Kraft Natur					WA			
Kraft Tod					WI			
Kraft Leben					KO			
Kraft Göttlich					GL			
Anzug-Pilot					KO			
Fahrzeug-Pilot					WA			
Fernlenken					IN			
Geschütze					WA			
Hyper-Pilot					GL			
Leviathan-P					WI			
Navigation					WI			
Raumschiff-P					IN			
Reiten (Bike)					GE			
Schweber Pilot					GE			
Wasser Pilot					KO			
Energetinese					WI			
Hypnose					WI			
Pyrokinese					WI			
Selbstheilung					WI			
Suggestion					WI			
Telepathie					WI			
Telekinese					WI			
Elektro-Technik					IN			
Energie-Technik					WA			

Ungelernt nicht nutzbar

Ungelernt WM-4

Fertigkeit Stufe CEP Klasse #1 Attr #2 Sonder #3

Gravitik					IN			
Hyper-Technik					GL			
Indu. Technik					IN			
Kommunik.					GE			
Mechan. Tech.					ST			
Sensoren bed.					WA			
Schutzschild T.					WI			
Spreng-Technik					IN			
Beobachten					WA			
Fallen-Kunde					IN			
Geologie					GL			
Handwerk					WI			
Heilkunde					IN			
Kochen					WA			
Meditation					WI			
Selbst beh.					WI			
Tarnung					KO			
Wildnis-Kunde					WI			
Genetik					WI			
Hyper-Wiss.					GL			
Kybernetik					GE			
Medizin					WA			
Mathematik					IN			
Natur-Wiss.					IN			
Programmieren					IN			
Strategie					IN			

II**Character.:****Körper-Eigenschaften****Bezeichnung****Attribut****Wirkung**

Bezeichnung	Attribut	Wirkung

Talente**Bezeichnung****Nr**

Bezeichnung	Nr
	1
	2
	3
	4
	(5)
	(6)
	(7)

Fähigkeiten**Bezeichnung****Nr**

Bezeichnung	Nr
	1
	2
	3
	4
	(5)
	(6)
	(7)

||

Begleiter.:

Von.:

Klassenfertigkeit Stufe

Attribut WM

Rasse.: _____

Diplomatie

--	--

GE

--	--

Klasse.: _____

Krieg

--	--

GL

--	--

Größe.: _____

Magie

--	--

IN

--	--

Gestalt.: _____

Pilot

--	--

KO

--	--

L-P.: _____ **AU-P.:** _____

Psionik

--	--

ST

--	--

AKP.: _____ **M-P.:** _____

Technik

--	--

WA

--	--

Wildnis

--	--

WI

--	--

Wissenschaft

--	--

Beredsamkeit	IN	#	=	Anzug-Pilot	KO	#	=
Führung	WA	#	=	Fahrzeug-Pilot	WA	#	=
Kaufmannstum	IN	#	=	Fernlenken	IN	#	=
Psychologie	WA	#	=	Geschütze	WA	#	=
Schauspielern	GE	#	=	Hyper-Pilot	GL	#	=
Theologie	KO	#	=	Leviathan-P	WI	#	=
Verführung	GE	#	=	Navigation	WI	#	=
Athletik	ST	#	=	Raumschiff-P	IN	#	=
Durchhalten	KO	#	=	Reiten (Bike)	GE	#	=
1 H FK	GE	#	=	Schweber Pilot	GE	#	=
1 H NK	GE	#	=	Wasser Pilot	KO	#	=
Inf U-W	KO	#	=	Energetinese	WI	#	=
Körperbeh.	GE	#	=	Hypnose	WI	#	=
Rüstung	ST	#	=	Pyrokinese	WI	#	=
2 H FK	WA	#	=	Selbsteilung	WI	#	=
2 H NK	ST	#	=	Suggestion	WI	#	=
Element Erde	ST	#	=	Telepathie	WI	#	=
Element Feuer	WI	#	=	Telekinese	WI	#	=
Element Luft	IN	#	=	Elektro-Technik	IN	#	=
Element Wasser	GE	#	=	Energie-Technik	WA	#	=
Element Äther	GL	#	=	Gravitik	IN	#	=
Kraft Natur	WA	#	=	Hyper-Technik	GL	#	=
Kraft Tod	WI	#	=	Indu. Technik	IN	#	=
Kraft Leben	KO	#	=	Kommunik.	GE	#	=
Kraft Göttlich	GL	#	=	Mechan. Tech.	ST	#	=

Ungelernt nicht nutzbar

Ungelernt WM-4

Sensoren bed.	WA	#	=
Schutzschild T.	WI	#	=
Spreng-Technik	IN	#	=
Beobachten	WA	#	=
Fallen-Kunde	IN	#	=
Geologie	GL	#	=
Handwerk	WI	#	=
Heilkunde	IN	#	=
Kochen	WA	#	=
Meditation	WI	#	=
Selbst beh.	WI	#	=
Tarnung	KO	#	=
Wildnis-Kunde	WI	#	=
Genetik	WI	#	=
Hyper-Wiss.	GL	#	=
Kybernetik	GE	#	=
Medizin	WA	#	=
Mathematik	IN	#	=
Natur-Wiss.	IN	#	=
Programmieren	IN	#	=
Strategie	IN	#	=
		#	=
		#	=
		#	=
		#	=

Talente & Fähigkeiten

Waffen.:

Ausrüstung.:

RTW Ausweichen Körperbeh + Fahrzeug +
RTW Abwehr Körperbeh. + Rüstung + Schutzfeld +
RTW Gift Durchhalten +
RTW Krankheit Durchhalten +
RTW Psionik (var) +
RTW Magie (var) +
RTW Beeinflussung Theologie +

Schnellzauber

Bezeichnung.:	Art.:	AU-P.:	M-P.:
Fertigkeit.:	Stufe.:	WM.:	SG.:
Reichweite.:	Bereich.:		
Wirkung.:			

Bezeichnung.:	Art.:	AU-P.:	M-P.:
Fertigkeit.:	Stufe.:	WM.:	SG.:
Reichweite.:	Bereich.:		
Wirkung.:			

Bezeichnung.:	Art.:	AU-P.:	M-P.:
Fertigkeit.:	Stufe.:	WM.:	SG.:
Reichweite.:	Bereich.:		
Wirkung.:			

Bezeichnung.:	Art.:	AU-P.:	M-P.:
Fertigkeit.:	Stufe.:	WM.:	SG.:
Reichweite.:	Bereich.:		
Wirkung.:			

Bezeichnung.:	Art.:	AU-P.:	M-P.:
Fertigkeit.:	Stufe.:	WM.:	SG.:
Reichweite.:	Bereich.:		
Wirkung.:			

Lern-Platz	(Fertigkeit / Stufe)	3
1		4
2		5

Waffenschein

Waffe.: _____ Größe ____ Turmpunkte
 Typ.: Nah [] Fern [] Wurf [] / 1-Hand [] 2-Hand[] S-Inf-W. []
 AKP.:__ EZ [] HA [] FST [] HA-FST [] SALVE []
 Reichweite K M W SW EW m
 Nahkampf ____ m
 Schaden _ W __ + __ [____] & _ W __ + __ [____]
 Min Fertigkeit __ [____] T-Lvl ____ Preis ____ Cr
 Module. [__ von ____]
 Besonderheiten.

Waffe.: _____ Größe ____ Turmpunkte
 Typ.: Nah [] Fern [] Wurf [] / 1-Hand [] 2-Hand[] S-Inf-W. []
 AKP.:__ EZ [] HA [] FST [] HA-FST [] SALVE []
 Reichweite K M W SW EW m
 Nahkampf ____ m
 Schaden _ W __ + __ [____] & _ W __ + __ [____]
 Min Fertigkeit __ [____] T-Lvl ____ Preis ____ Cr
 Module. [__ von ____]
 Besonderheiten.

Waffe.: _____ Größe ____ Turmpunkte
 Typ.: Nah [] Fern [] Wurf [] / 1-Hand [] 2-Hand[] S-Inf-W. []
 AKP.:__ EZ [] HA [] FST [] HA-FST [] SALVE []
 Reichweite K M W SW EW m
 Nahkampf ____ m
 Schaden _ W __ + __ [____] & _ W __ + __ [____]
 Min Fertigkeit __ [____] T-Lvl ____ Preis ____ Cr
 Module. [__ von ____]
 Besonderheiten.

Körperwaffen

Hand.	AKP	__	WM	__	Schaden _____	Kinetik
					Schaden _____	Ballistik
Fuß.	AKP+1	__	WM	__	Schaden _____	Kinetik
					Schaden _____	Ballistik
Biss	AKP	__	WM -2	__	Schaden _____	Kinetik
					Schaden _____	Ballistik
_____	AKP	__	WM	__	Schaden _____	[_____]

II	EP-Liste					
	T-EP	K-EP	F-EP	Z-EP	A-EP	
	T-EP	K-EP	F-EP	Z-EP	A-EP	
	T-EP	K-EP	F-EP	Z-EP	A-EP	
	T-EP	K-EP	F-EP	Z-EP	A-EP	
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px;">291</div>						

#	
L-P	AU-P
Akp	WM
RK B / K / H / E	
+ Aus.	W Par.

#	
L-P	AU-P
Akp	WM
RK B / K / H / E	
+ Aus.	W Par.

#	
L-P	AU-P
Akp	WM
RK B / K / H / E	
+ Aus.	W Par.

#	
L-P	AU-P
Akp	WM
RK B / K / H / E	
+ Aus.	W Par.

#	
L-P	AU-P
Akp	WM
RK B / K / H / E	
+ Aus.	W Par.

#	
L-P	AU-P
Akp	WM
RK B / K / H / E	
+ Aus.	W Par.